

※音声記事は除外しております。

■ 感覚的戦略を立てるコンテンツ

●11月14日【中和と積み重ねで感覚は変わる】

⇒・アンカー…感覚の重み付け。重みのある感覚のこと。

・スタッキング・アンカー…同様の感覚を反復することで、その感覚の重みが徐々に強まって行くこと。

・コラプシング・アンカー…ある重みのある感覚と対照的な感覚を体験することで、重みのある感覚が中和されて重みが薄まって行くこと。

■ ゲームを把握する為のコンテンツ

●11月6日【無限回繰り返しゲームにおける希望】

⇒・ゲーム理論…利害対立を持つ自分と相手の戦略的状況をゲームの形で合理化した理論。

・囚人のジレンマ…ゲームの各プレイヤーが互いに高い利得を取ろうとして支配戦略を取る余り、結果的に共倒れになったり、少ない利得を分け合うことになってしまうジレンマ。

・繰り返しゲーム…ゲーム理論において、何度も繰り返し行われるゲームを、それ自体1つのゲームと見なしたものの。ゲームの継続性によって、プレイヤーの示す戦略性が異なって来る。

・有限回繰り返しゲーム…ゲーム理論において、一定回数繰り返し行われるゲーム。特に囚人のジレンマにおける有限回繰り返しゲームでは、最後には裏切りを選択することがプレイヤーにとって最適な戦略となる為に、結局は囚人のジレンマから逃れられないことが知られている。

・無限回繰り返しゲーム…ゲーム理論において、際限無く繰り返し行われるゲーム。特に囚人のジレンマにおける無限回繰り返しゲームでは、基本的には協調した方がプレイヤーの利得が高くなる為に、各プレイヤーの学習や経験により、囚人のジレンマから逃れられる可能性があることが知られている。

■ 新たな観点から情報を得るメンタルツール

●11月13日【ヒッチハイクの法則とパチンコの法則】

⇒・ヒッチハイクの法則〈オリジナル〉

…成功する為の法則の一つで、法則名は当方独自で名付けた。

特に新規事業においては、目標の達成過程がよく分からないことが多いが、実は最初からゴールまで一本道に繋がっているルート何か無く、ヒッチハイクのように色んなルートを乗り継いで乗り継いで、後から道程が分かるものである。



・パチンコの法則〈オリジナル〉…成功する法則の一つで、法則名は当方独自で名付けた。世の中には色々な方法で成功する人がいるが、基本的にはどの方法であろうと、高い基準を持って大量行動を起こして行く必要がある。その莫大な大量行動から、徐々に目の前に引っかけりとなるものを見出し、現実に影響を及ぼせるのである。なので丁度パチンコのように、どれだけ行動の回転数を多くできるかが鍵である。