

モデリング

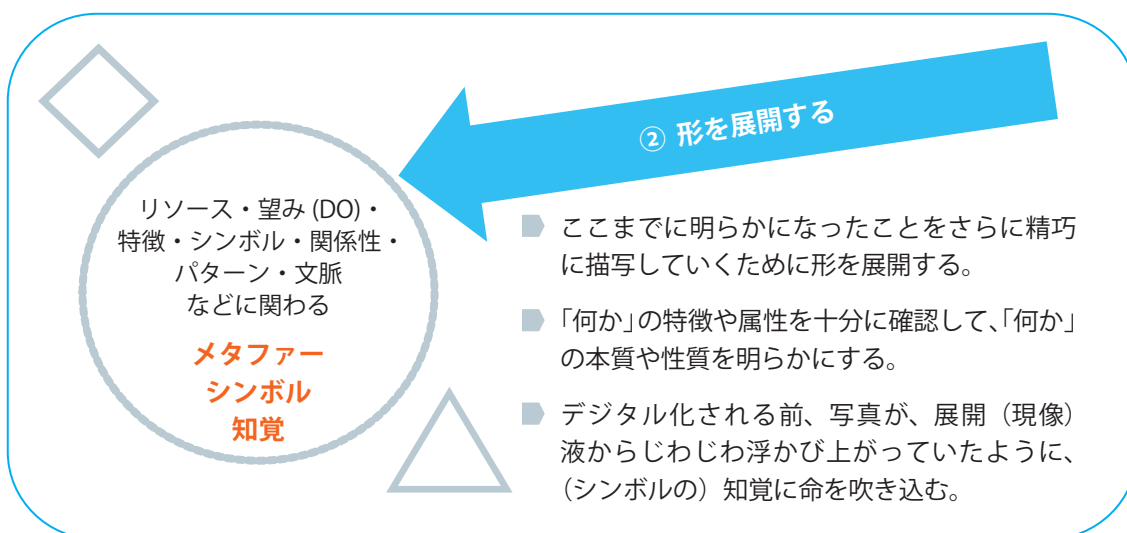
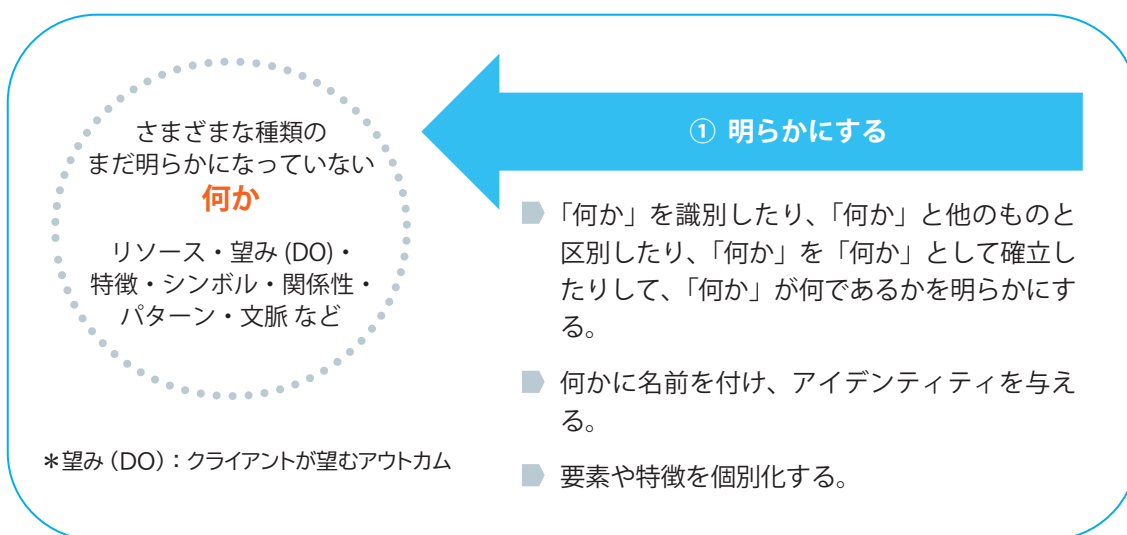
モデリングはプロセスです。

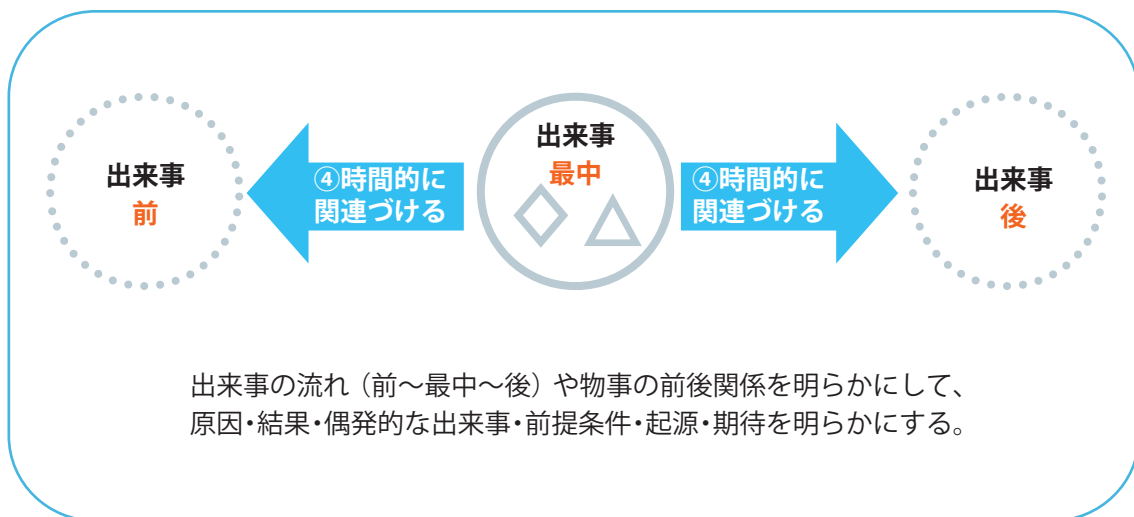
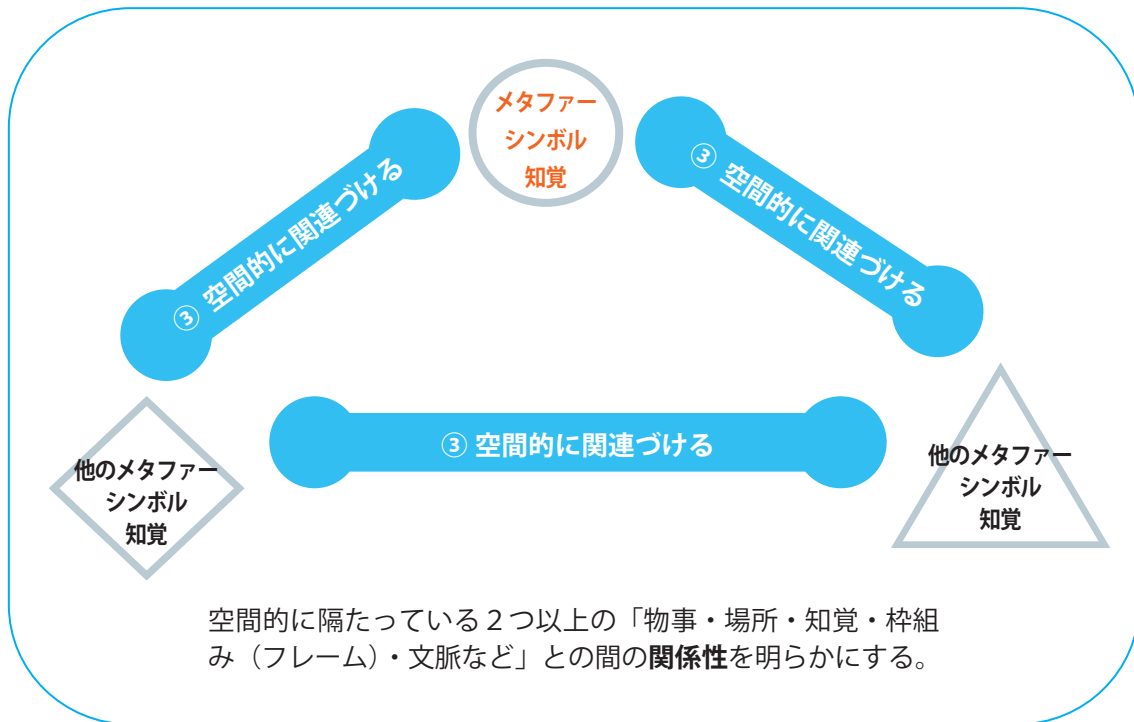
そして、シンボリック・モデリングのファシリテーターの仕事は「クリーンランゲージの質問を使用したモデリングのみ」といっても過言ではありません。

モデリングという言葉には、使用される文脈や技法によってさまざまな定義づけがされますが、ここでは、シンボリック・モデリングにおける「モデリング」についてご紹介します。

モデリングの基本プロセス

シンボリック・モデリングのモデリングの基本プロセスは4つです。**4つのプロセスは全て、「何かに明らかにする」ことと関係しています。**プロセスは互いに関連していますが、まずは一つひとつのプロセスを見ていきましょう。





クリーンランゲージの質問表に記載してある「質問グループ」と「クライアントの注意を誘う場所」は、4つの基本のモデリング・プロセスと連携しています。質問を覚える時は、必ず、「質問グループ」と「クライアントの注意を誘う場所」も覚えましょう。

明らかにするとは？

ここで少し、作業をより理解しやすくするために、言葉の意味をご説明します。何度も登場する「明らかにする」という言葉の元は「IDENTIFY (アイデンティファイ)」という英単語です。

シンボリック・モデリングのモデリング・プロセスでは、**クライアントが望みやリソース**を「IDENTIFY」し、**メタファーやシンボル**を「IDENTIFY」し、それらの**場所**を「IDENTIFY」し、2つ以上の何かと何かの**関係性**を「IDENTIFY」し、それらが存在する**文脈**を「IDENTIFY」し、クライアントやメタファーの**システム構造**を「IDENTIFY」し、**出来事が起きる順序**を「IDENTIFY」し、クライアントやメタファーが持つ**パターン**を「IDENTIFY」するために、**クライアントがセルフ・モデリングするのを、ファシリテーターはファシリテーション**します。

そのために、**ファシリテーターは**「クライアントの情報」をモデリングして、**何が何であるか**を「IDENTIFY」します。

もしかするとファシリテーターは、最初から最後まで、何かを「IDENTIFY」する作業しかしていないといっても過言ではないかもしれません。

「IDENTIFY」は非常に幅広い意味を持つ単語です。つまり「明らかにする」は多くの意味が含まれた概念メタファーです。

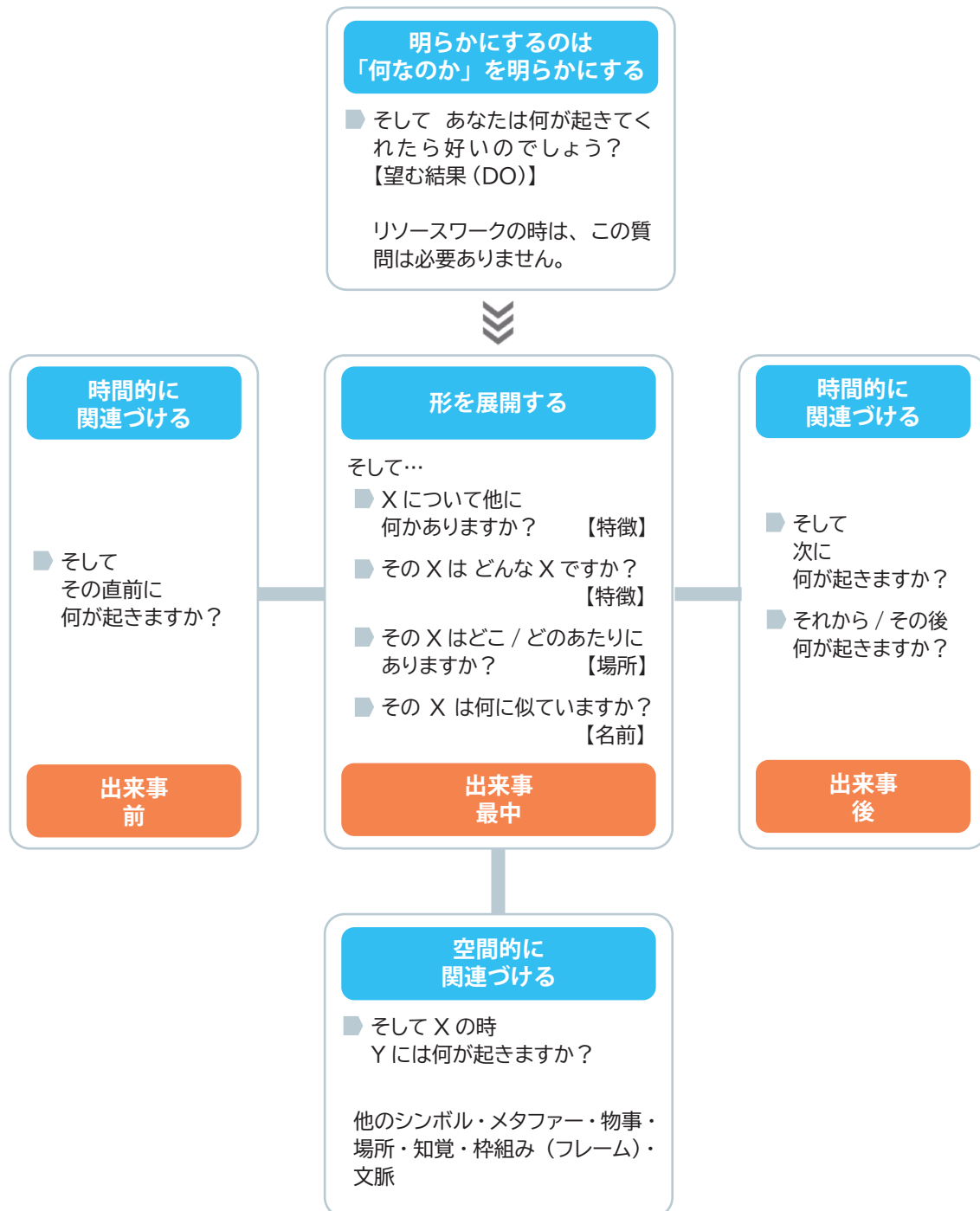
大きく分けて、英語の「IDENTIFY」には以下の4つの意味があります。このテキストの中で「明らかにする」と表現してある部分は、1～4の全ての意味を含みます。

1	決定する・判断する・確立する・確認する・見分ける・調査分析する・区別する・検証する・把握する・解明する・位置を定める
2	認識する・選び出す・見つける (spot) ・指摘する・名前を付ける・知る・識別する・区別する・記憶する・思い出す・回想する
3	関連付ける・連想する・結びつける・つなぐ・関係づける・ひとまとめにする・二つのものを連結する・結びつけて考える・～と同列に並べる・一緒に並べる
4	共感する・調和する・同調する・信頼関係を築く・一体感を感じる・共鳴する・同じ波長を持つ・互いに分かり合う・理解する・心を通わせる・感じる・感じ取る

「明らかにする」は表中の言葉全てを同時に含むプロセスです。

クリーン羅針盤

下の図は4つの基本モデリング・プロセスの関係性とそこに使用するクリーンランゲージの質問を表した図です。ファシリテーターがファシリテーションする時に迷子にならないように、羅針盤（コンパス）のようにサポートするため、クリーン羅針盤（コンパス）と呼ばれることもあります。



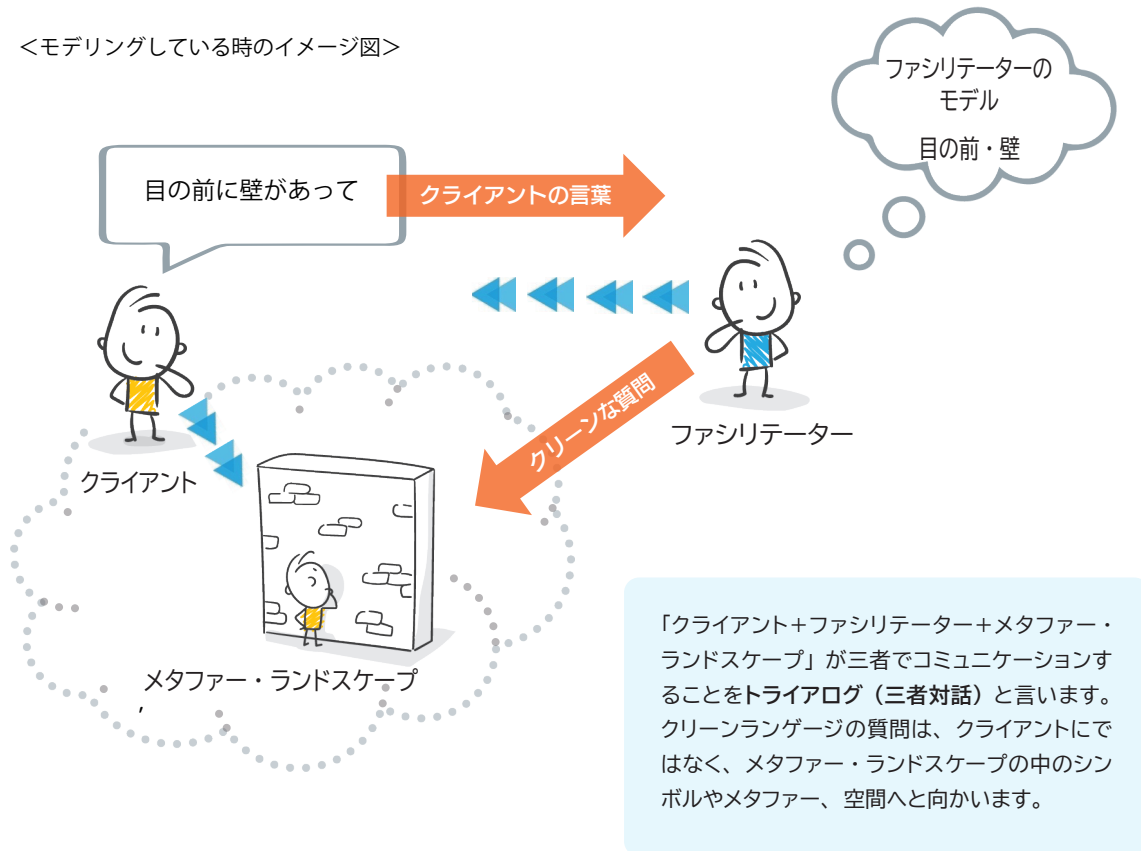
上の図は、ファシリテーターが「クライアントが必要な情報を手に入れていくのをサポートできるようにするためのものです。あくまでも、ファシリテーターをサポートするための図で、クライアントに「この順番で体験してください」と指定するものではないことは覚えている必要があります。

モデラー

モデリングする人のことをモデラーと言います。

シンボリック・モデリングのセッションには、2人のモデラーがいます。1人はクライアント、もう1人はファシリテーターです。

<モデリングしている時のイメージ図>



2人のモデラーがしている作業は異なります。

クライアント

メタファー・ランドスケープをモデリングして、言葉や非言語表現でそれを表現します。

ファシリテーター

クライアントの言葉や行動をモデリングしてそこからクライアントのモデルを推論し自分のモデルを作ります。

2人のモデラーがモデリングする目的は異なります。

クライアント

セルフ・モデリングをするため。

ファシリテーター

- クライアントのセルフ・モデリングをファシリテーションするため。
- 次にクライアントの注意を誘う場所と使用する質問を決定するため。

2 人のモデラー

■ **クライアント**は、自分のシンボルやメタファー、メタファー・ランドスケープをモデリングし、さまざまなことを明らかにします。

そして、メタファー・ランドスケープの中で、さまざまなことを見たり、聞いたり、感じたり、「あたかもそれが現実であるように」さまざまなことを体験します。やがて、クライアントが語るそれらのメタファーは、クライアントにしっかりとした体感覚をもたらす「**身体化された (embodied)**」ものになります。これを**セルフ・モデリング**と言います。

一言で言うと、**身体化されたメタファーが、クライアントのセルフ・モデル(自己体系)**です。

セルフ・モデリングを続けると、驚くべき現象が起こります。

その現象をメタファーで描写すると、それがさらなる経験、さらなる気づきへの引き金となり、再帰的で発展的なスパイラルが繰り返されます。

クライアントに「結果を変えたいもの」がある時、クライアントが新しい経験を十分にするか、もしくは十分に意義のある経験をすると、クライアントのメタファー・ランドスケープは進化します。その結果、クライアントが日々抱く感情や思考や行動、そしてそれらに対する反応までもが変化します。

つまり、シンボリック・モデリングにおいては、**変化はモデリング・プロセスの「副産物」**なのです。

時間は必要ですが、セルフ・モデリングを通じてクライアントが学ぶものは、自らのシステムがどのように機能し、どのように変化するかということだけではありません。**クライアントは、「セルフ・モデリングの仕方」を学ぶのです。**そのため、クライアントは、自分自身の進化を自分自身でモニタリングすることができるようになります。

ジェームズ・ローリー&ペニー・トンプキンス
Metaphors in Mind, p.26 より抜粋

■ **ファシリテーター**は、目で見えたもの（クライアントのジェスチャーや振る舞いなど）、耳で聞いたこと（言葉）を根拠（エビデンス）にして、クライアントのメタファーやシンボル、そして、メタファー・ランドスケープをモデリングします。

そして、**ファシリテーターの推測する**クライアントのモデルを作ります。

ファシリテーターは、そのモデルから論理的に推論を立てて質問をしていきます。

ファシリテーションは**動的なプロセス**です。

そのため、ファシリテーターは、クライアントが反応する度に、自分が構築したメタファー・ランドスケープのモデルを更新する必要があります。ファシリテーターは、更新されたモデルから、「次にする質問を選択するために必要な情報」を手に入れます。このプロセスは繰り返されます。

つまり、ファシリテーターのモデルは、クライアントがメタファー・ランドスケープを明確にしたことによって生まれる副産物です。

ジェームズ・ローリー&ペニー・トンプキンス
Metaphors in Mind, p.27 より抜粋



ワンポイントメモ：こんな場合はどうするの？

ファシリテーション中には色々なことが起きます。
クライアントの情報をモデリングしていて、よく起きることが起きた時の対処方法について、少しだけ紹介します。

- **クライアントの使用しているメタファーやシンボルの名前が自分が聞いたことのない言葉で、見当がつかず、何を質問していいかわからない時。**

「その [聞いたことのない言葉] は何ですか？」とそのままクライアントに問いかける。

- **メタファーやシンボルがたくさん登場してきて、どこから手をつけていいかわからない時。**

「そして、それらが全てそのようである時、あなたが一番興味を惹かれるのはどれですか？」と問いかける。

- **クライアントのメタファー・ランドスケープの中でのシンボルやメタファーの配置がさっぱりわからない。何がなんだかかわからず話を見失いそうになった時。**

「もしよかったら、少し時間をとって、今、あなたが語ってくれたことを絵に描いてみませんか？」と誘う。

この時、クライアントが描くメタファー・ランドスケープの絵のことをメタファー・マップと言います。

わからないことに慌てる必要はありません。わからないのは、あなたがクリーンだからです。

言葉の種類を聞き分ける

シンボリック・モデリングを使うときには、クライアントが何を話しているか「話の内容」ではなく、クライアントが「**どんな種類の話をしているか**」を区別して聞き分けします。区別の基準は以下ようになります。

クライアントが…	
好き または 価値を認めている	好きではない または 価値を認めていない
持っている もしくは 今、ある	持っていない もしくは 今、無い

この4つの組み合わせによって、言葉をプロBLEM (P)・レメディ (R)・アウトカム (R)・リソース (RE) の4種類に区別して聞き分けしていきます。4つに当てはまらないものは、「状況説明 (EX)」に分類し、原則的には、そこにはクライアントの注意を誘いません。

言葉を聞き分けていく時のポイント①

シンボリック・モデリングはボトム・アップ型の「セルフ・モデリング」の技法です。そのため、全ての基準は、クライアント自身の世界観です。

言葉の分類を判断する基準は、**相手の発言の中に含まれる**、「その人がその状態をどう捉えているかを表す部分」です。

質問する側の価値観では判断しません。また、「きっとこうだろうな」と、相手の気持ちや考えを推測をしたり、相手の気持ちや考え、結果の先読みをしません。

自分自身の価値観や好みを傍に避けておけるように、自分の価値観や好みをよく知っておくことも重要です。

基本的な言葉の区別の仕方

			
プロブレム	レメディ	アウトカム	リソース
好きではない もしくは 価値を認めない + 持っている 今、ある	プロブレム + 望む言葉 ～欲しい ～したい ～が必要だ など	好き もしくは 価値を認める + 持っていない 今、無い	好き もしくは 価値を認める + 持っている 今、ある
例 仕事で成果が出ないのが嫌なんです。 明日のことを考えると、頭が痛い。 まるで泥沼にいたい気分だ。 恋人に振られて落ち込んでいる。	例 仕事で成果が出ないのが嫌で逃げ出したい。 頭が痛いのがなくなるといい。 この泥沼から抜け出したい。 振られるのが嫌なので、誰も好きになりたくない。	例 仕事で成果を出したい。 明日がいい1日になるといい。 明るい道を歩きたい。 恋人が欲しい。	例 仕事で成果を出せたことが、とても嬉しい。 今日はいい一日だ。 明るい道の上にいる。 恋人のことが大切だ。

*上記のどれにも当てはまらないものは、「状況説明 (EX)」として扱い、そこには注意を向けません。

言葉を聞き分けていく時のポイント②

シンボリック・モデリングは「アウトカム志向」の技法です。
そのため、全ての質問は、「クライアントが望むアウトカムに沿っているかどうか」が基準になります。また、リソースはいつでもとても重要です。
アウトカムとリソースを見つけられるようになりましょう。

ワーク：言葉の種類を見分けよう

次の文章を、プロブレム (P)、レメディ (R)、アウトカム (O)、リソース (RE)、状況説明 (EX) のどれかに分類しましょう。

1. 嫌いな上司がいます。 P · R · O · RE · EX
2. どうしても許せない人がいます。 P · R · O · RE · EX
3. 部屋が散らかっていて、イライラします。 P · R · O · RE · EX
4. 頭の中に蜘蛛の巣が張っていて、うまく物を考えられません。 P · R · O · RE · EX
5. 彼が私を奴隷みたいに扱うのが嫌なんです。 P · R · O · RE · EX
6. 自由に生きてみたいです。 P · R · O · RE · EX
7. しがらみから解き放たれたいです。 P · R · O · RE · EX
8. 書類が山積みになっていて、思うように仕事が捗りません。 P · R · O · RE · EX
9. 出世したいです。 P · R · O · RE · EX
10. 平和って大事だなと思うんです。 P · R · O · RE · EX
11. このマグカップが大好きです。 P · R · O · RE · EX
12. いつも私を助けてくれる友人がいます。 P · R · O · RE · EX
13. 時間がなくて、一人になる時間がありません。 P · R · O · RE · EX
14. 一人の時間が欲しいです。 P · R · O · RE · EX
15. 「君は仕事を変わった方がいい」と夫に言われたんです。 P · R · O · RE · EX
16. もっともっと自分の能力を伸ばしたいです。 P · R · O · RE · EX
17. 人とうまくコミュニケーションが取れるようになりたいです。 P · R · O · RE · EX
18. もっと人から理解されたいです。 P · R · O · RE · EX
19. 誰も私のことを理解してくれないんです。 P · R · O · RE · EX
20. 理解者がいれば、寂しさから解放されるのに。 P · R · O · RE · EX

では、シンボリック・モデリングで聞き分ける必要がある主な言葉、プロブレム、レメディ、(望む) アウトカムについてもう少し詳しくご紹介します。



プロブレム

■ その人が好まない困難。

- (状況としては過去に起きたこと、または、未来で起こるだろうことだとしても) 現在抱える困難。
- その人が起きるのを好まないことを示している (または好まないことが前提としてある) 言葉や言い回しが含まれている。
- 何かが変わることを望む発言が含まれない。

例：私はXが大嫌いだ。Xは私を怒らせる。私はXが好きではない。

もしくは文脈中に、「Xが問題だという前提」が含まれる。もう、うんざりだ など。



レメディ

■ 問題が存在しないようにしたり、取り除かれたり、回避されたりするための望み。

- まだ起きていない。
- 問題に言及している。
- 問題が変化する願いを含んでいる。
- 何か(問題)が減る望みのことが多い。
- 止める、失う(無くなる)、取り除く、排除するといったメタファーが含まれることが多い。
- 「私は、[プロブレム]が欲しくない / 嫌だ」のバリエーションのことが多い。

例：Xを止める必要がある。Xに消えてもらいたい。Xの頻度を減らして欲しい。Xを避けられたらいいのに。Xはいらない(欲しくない)。Xにはどこかに行ってもらいたい。



ワンポイントメモ

レメディとアウトカムは、どちらも望みです。一見、レメディなのかアウトカムなのか判断できない表現もたくさんあります。どちらか判断できない時は自分で判断せず、「そして、Xについて他に何かありますか？」と質問してクライアントから情報を得るようにしましょう。

「答えはクライアントが知っています」



アウトカム

■ 新しい何かが存在する望み。

- まだ起きていない。
- 明らかに問題とわかることには言及していない。
- 「新しい状況・状態・能力・行動・知恵・知識など」を、「欲しい・したい・必要としている」望みを含んでいる。
- その人自身または世界に、何か新しいものが加わる（増える）望みが含まれている。

例：私は X が欲しい。X がしたい。X に…なって欲しい。X がもっと必要です。X がある
といいのに。X ができるといいのに。

* アウトカムについて、もっと詳しく→ p.78

ワーク：文章を作ってみよう

プロブレム (P)、レメディ (R)、アウトカム (O) それぞれに当てはまる文章を作ってみましょう。

プロブレム (P)

レメディ (R)

アウトカム (O)



作るのが難しい文章はありましたか？

クリーンランゲージの質問③ 望むアウトカムを明らかにする

望むアウトカム (DO) | ウウンフ | 始まりの質問

そして あなたは 何が起きてくれたら好いのでしょうか？



省略記号 :NOI または WWYLTHH

明らかにするもの

- クライアントが望むアウトカム (結果)

この質問は、2つの場面で使用します。

- セッションの始まりの質問として。

シンボリック・モデリングのセッションでは、クライアントが「望むアウトカム (DO)」は**クライアントとファシリテーターの間で交わされる「契約書」**の働きをします。契約書の中身は「今からあなたの望むアウトカムに基づいて、あなたの望むアウトカムが達成するのを手助けする方向性で対話を進めます」です。

- クライアントに、プロブレム (問題 / P) から望むアウトカム (DO) へ、注意を方向転換するように誘う質問として。

質問の意図と機能

- クライアントの注意を、クライアントが「望むアウトカム (DO)」に誘います。

クライアントが望むアウトカム (DO) について

クライアントが語る望むアウトカムが説明しているものは、クライアントが「世界がどのようであって欲しいと望んでいるか」「自分は世界の中でどのようでありたいか」について語られたものです。

- 望むアウトカムは、レメディとは異なります。望むアウトカムは、問題解決策ではないからです。

例：旅行をするとき。

レメディ：旅行中、危険なことが起きないように気をつける。

アウトカム：楽しい旅行をすること。

旅行中に起きる（または起きそうな）問題を含む発言がレメディで、望むアウトカムはその発言の中に問題を含みません。旅行の目的そのものが望むアウトカムです。

■ 望むアウトカムの発言には、以下のような特徴があります。

- 何かを望む言葉が含まれていること。欲しい、必要、したい、など。
- 発言に含まれる言葉が「何かを追加する」方法で、「世界を変えるための」新しい環境や状況、行動への欲求を含んでいる。
- まだ起きていないことについて語っている。結果や成果は未来にある。
- はっきりとは問題に言及してしない。

もしもあなたが、クライアントの発言から「自分はクライアントの問題を推測できる」と思っていたとしても、クライアントがそう発言したのでなければ、それはただ想像に過ぎません。

例：クライアント「もっと自信を持ちたい」

もしかすると、クライアントには「自信がない」か、それと似たような問題が有るのだろうと想像するかもしれません。しかし、ほとんどの場合、それはおそらくあなたの思い込みでしょう。クライアントが自分について持っているイメージの一部が「自信がない」ことだという兆候を示すメタファーは、この「もっと自信を持ちたい」という発言には、少しも表れていないからです。

■ クライアントが望むアウトカムは変化します。

- プロセスの最中に、クライアントの望むことが変化していくのはよくあることです。
- 望むアウトカムは「今」クライアントがどのような結果を望んでいるかという動的な参照点です。
- ファシリテーターの大事な仕事の一つは、クライアントの望むアウトカムの変化や進化を追いかけ、常に「最新の」アウトカムについていくことです。



ワンポイントメモ：ウウンフ(Oomph) の魔法

クリーンランゲージの質問は、声の出し方で起きる効果が変わります。

自分の体が金管楽器になったようなつもりで、声に出して、「ウウンフ」と言ってみましょう。その時、あなたの体や呼吸に起きることが、「そして あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？」とクライアントに問いかける時に必要なことです。

また、この質問は、「クライアントの存在全体」に向けて問いかける質問です。質問を問いかける前にクライアントの存在そのものに集中して、クライアントのありとあらゆる場所に自分の声が届くようなイメージをして、ゆっくり落ち着いた声で質問してみましょう。

ペアワーク⑨：望むアウトカムに質問してみよう

ここでは、望むアウトカムを問いかける質問のバリエーションの一つを使ってそれぞれのこれからの学びに役立つメタファーを発展させてみましょう。

使用する質問

そして **[あなたがシンボリック・モデリングを学ぶとき]**
あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？

- 最初にクリーンセットアップで使った質問と同じ質問です。
- [...] の部分には、様々なフレームをはめて「その枠の中で」望むアウトカムを探究することができます。

① クライアント：準備をします。

自分の望むアウトカムを文章で書く。

言葉の種類を聞き分ける (p.73) を見て、自分の書いたものが望むアウトカムかどうかを確認する。

② ファシリテーター：

- 「そして あなたがシンボリック・モデリングを学ぶ時、あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？」と問いかける。
- その後は、クリーン羅針盤 (p.69) を参考にしながら、クライアントの望むアウトカムの情報を集め、メタファー・ランドスケープを展開してみましょう。
- 最後の質問
「ここは このセッションを終えるのにいい場所ですか？」
→クライアントが「終わっていい」という合図をくれたら、「では、メタファーを紙に描いてみませんか？」と誘ってみる。



クライアントとして

最初のクリーンセットアップの時と何か変化はありましたか？

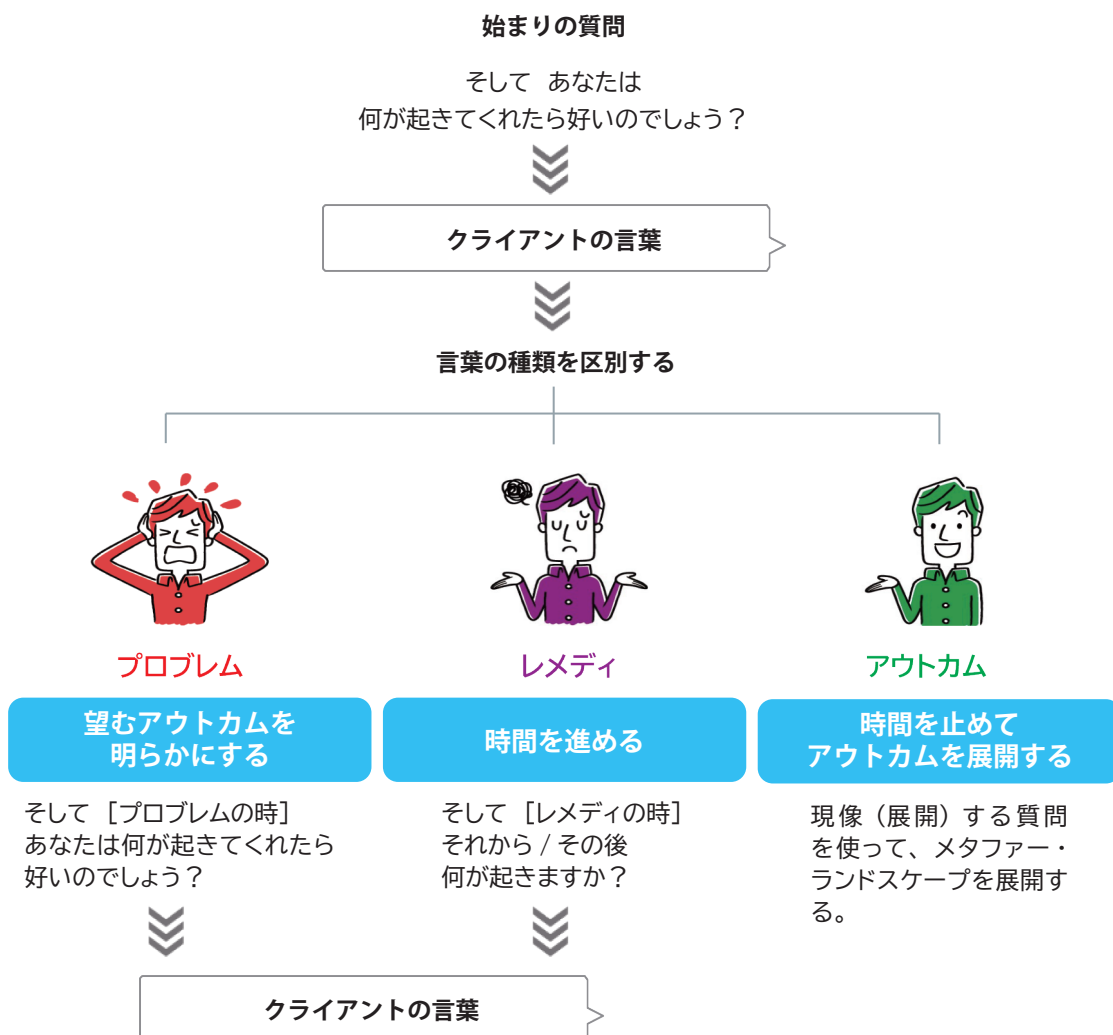
ファシリテーターとして

最初のペアワークと比べて、何ができるようになりましたか？

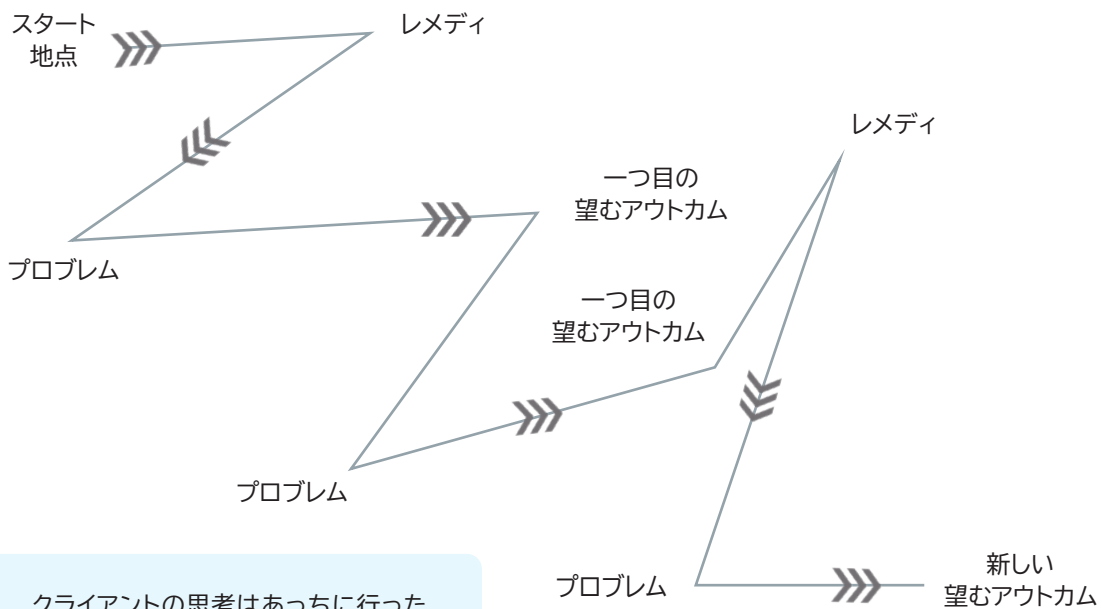
始まりの質問「そして、あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？」は、その人が答えたいようにどのようにでも答えられる自由をクライアントに提供します。

- シンボリック・モデリングのファシリテーションで、ファシリテーターがまず最初に明らかにすることは「クライアントの望むアウトカム（結果）」ですが、始まりの質問に対して、クライアントからはプロブレム・レメディ・アウトカム・リソース・状況説明などが入り混じった様々な答えが返ってきます。
- 最初の質問に対してクライアントがどのように応答しても、またクライアントが言ったことが何であれ、まずは彼らが口にしたそのままを受け止めることが重要です。その後で、クライアントの注意が、プロブレム、レメディ、望むアウトカムのどれを示しているかによって、以下のように質問を使い分け、クライアントの注意を望むアウトカムの方向へ誘います。クライアントの望むアウトカムを明らかにしていくこのプロセスを PRO モデルと言います。

PRO モデル



- 一度望むアウトカムが明らかになり、メタファー・ランドスケープを展開させ始めた後も、クライアントがプロブレムやレメディの状態に戻ることは普通のことです。その場合も、PROモデルを使って、クライアントの注意の針路が「アウトカム」に向かうように誘います。



クライアントの思考はあっちに行ったりこっちに行ったりしながら進みます。ファシリテーターは、ひたすらそれを追いかけていきます。

- クライアントが、「望み」を想像できない状態の場合もあります。もしも、クライアントがプロブレム発言を繰り返す時は、クライアントの発言の中からリソースを探しましょう。そして、リソースのメタファー・ランドスケープを展開して、クライアントが安心して望める状態を作ることから始めましょう。
- PROモデルは、クライアントに「望むアウトカムの方に注意を向けるように誘っているだけ」で、クライアントに「望め」と無理強いしている訳ではありません。望めない状態のクライアントに何度も「あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？」と問いかけ続けることはお勧めしません。クライアントは何を話しても自由です。
- メタファー・ランドスケープの中で、シンボルが問題に陥る時があります。そういう時は、「そして そのシンボル X は、何が起きてくれたら好いのでしょうか？」と問いかけ、シンボルの望みを明らかにしましょう。

例

C：ランプのスイッチを入れる必要があるのに、小人の手がランプに届かないんです。

F：そして 小人の手がランプに届かない時、その小人は何が起きてくれたら好いのでしょうか？

そして これはこのセッションを止めるのにいい場所ですか？



どのような状況や場面でシンボリック・モデリングやクリーンランゲージの質問を使用するかによって終わり方は異なりますが、どんな場合にも共通するポイントを紹介します。

- メタファーを使用して会話をした後の相手はサイコアクティブという精神的に活性化された状態であることが多いです。
あなたの発言の一つ一つが、相手のランドスケープに入り込んで影響を与える可能性があります。そのため、ファシリテーション後の発言は慎重にしましょう。
 - 原則として、相手のメタファーについて、自分の感想や評価を述べない。
 - 相手が何かシェアしてくれたら、「シェアしてくれてありがとう」とシェアそのものについてコメントするのみに抑える。
- 一度生まれて、動き始めたメタファーは動きを止めません。意識するかしないか関係なく、その人の人生の中で働き続けます。これは、どんな種類のメタファーでも同じです。
セッションの終わりに、「プロブレム」の状態が終わると、そのプロブレムも働き続けます。セッションを終える時は、プロブレム状態で終わらないように注意しましょう。
- セッションの終盤で、プロブレム状態になってしまった時は、セッションを終わる前にそれまでに手に入れたリソースをリキャップしましょう。そして、クライアントをリソースフルな状態にします。少なくともニュートラルな状態にまでは戻れるように誘いましょう。



ワンポイントメモ：練習にはリソースのモデリングがお勧めです。

リソースを使ってするファシリテーションは、「あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？」以外の全ての質問が使用できます。モデリングのプロセス自体は全て練習できます。

ファシリテーションを初めて日が浅い人同士だけで練習をするときは、安全に練習ができるようにリソースを使ってファシリテーション練習することをお勧めします。

望むアウトカムを明らかにする

- そして あなたは何が起きてくれたら好いのでしょうか？

特徴 / 属性を明らかにする

- そして その [...] はどんな [...] ですか？
- そして [...] について他に (は) 何かありますか？
- そして [...] はどこ / どの辺りにありますか / いますか？

メタファーを誘う

- そして その [...] は何に似ていますか？
- そして その [...] は何のようでしょう？

(空間をまたいだ) 関係性を明らかにする

- そして [X] の時 (に)、[Y] には何が起きますか？

(時間を越えた) 関係性を明らかにする

- そして 次に何が起きますか？
- そして それから / その後 何が起きますか？
- そして [出来事] の直前には何が起きますか？

特徴 / 属性を明らかにする

- そして [...] に大きさや形はありますか？
- そして [...] は内側、外側？
- そして [動き] はどちらの方向ですか？
- そして [グループ / 集団] はいくつくらいありますか？
- そして あなたは [...] をどのように知りますか / わかりますか？

必要条件を明らかにする

- そして [望むアウトカム / 必要条件] のために何が起きる必要がありますか？
- そして、[望むアウトカム] のために他に何か起きる必要がありますか？
- そして [...] は [行動] ができますか？

時間と空間の関係性

- そして 今、何が起きていますか？
- そして [...] はどこからやって来ますか / 来るのでしょうか？
- そして [X] と [Y] には関係がありますか？
- そして [出来事 X / 空間 X] と [出来事 Y / 空間 Y] の間で何が起きますか？