

# 格言：嫌いは技術不足

感情を「設計」で凌駕する、因果の思考法

# その「合わない」は、 ただのリソース漏れだ。

Roboto Nono  
system error message:

「あの人とは生理的に無理」

In  
18esroad; tec+8c+e671

Roboto Nono  
system error message:

「性格が合わない」

In  
1osstnead; tex+8s+e671

Roboto Nono  
error error messege.

「常識が通じない」

In  
16557000; 0ee+8e+ef71

感情の壁にぶつかる時、  
あなたはプロフェッショナルとしての成長を止めている。

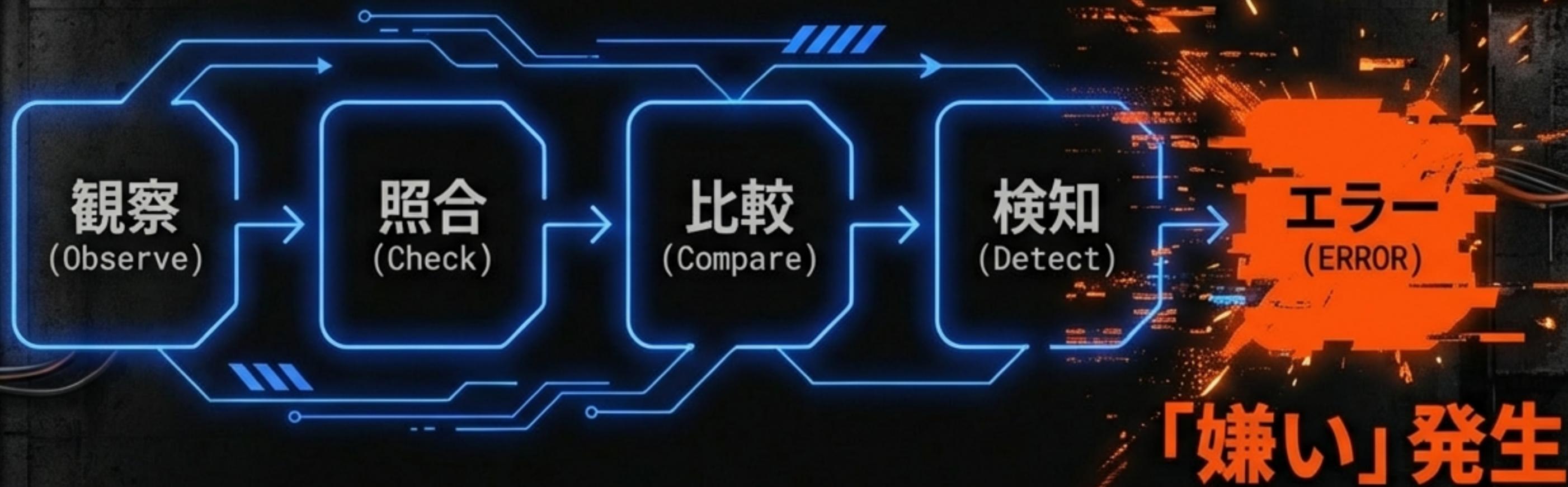
# 相手の人格ではない。 「処理能力」の問題だ。

嫌いという感情は、対象者の問題ではない。  
それを受け取る「あなたのシステム」が  
限界に達しているというエラー通知である。

```
SYSTEM_STATUS: OVERHEAT  
ERROR_CODE: EMOTIONAL_LIMIT_BREACH  
CAPACITY: 99%
```

**嫌い = 技術不足**

# 「嫌い」が発生する5つのステップ



「嫌い」とは、基準処理の失敗である。

諸悪の根源は「期待」にある。

「これくらい分かるはず」  
「敬意を払うはず」  
その甘い期待がエネルギーを奪う。

期待 = 依存

相手の変化を待ち、コントロールできないものにリモコンを渡す状態。

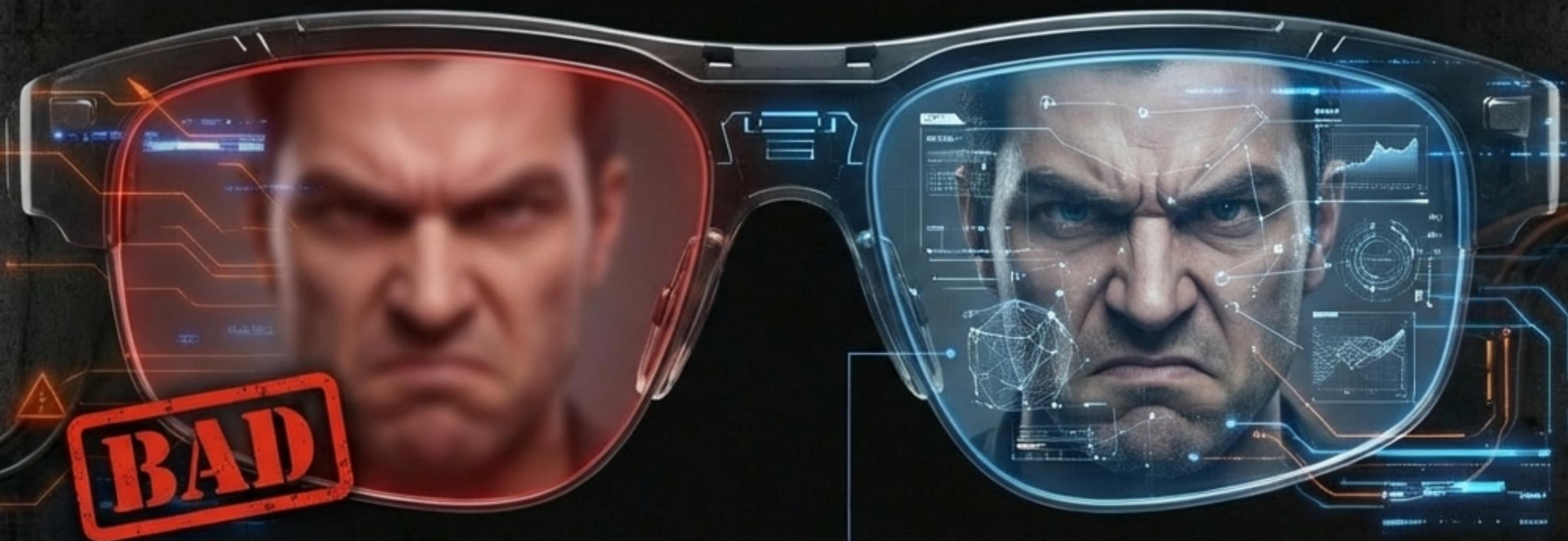
期待を捨て、「設計」に全振りせよ。

設計 = 自律

伝わらない可能性を前提に、  
仕組みを再構築する。

相手を正そうとするな。  
「なぜそうなるのか」という構造を組み直せ。

「**道徳**」の眼鏡を外し、「**因果**」の眼鏡をかける。



**道徳**：彼＝無礼な人 → 怒り  
Roboto Mono

**因果**：条件A + 背景B = 行動C (必然) → データ  
Roboto Mono

人格を裁くな。現象として処理せよ。

# 感情を技術で処理するセルフプロンプト

> SYSTEM\_DIAGNOSTIC\_PROTOCOL

> [CHECK 1]

今、私は相手にどんな「期待（はず）」を抱いているか？

> [CHECK 2]

その感情を「人格」ではなく「状態・因果」として記述するとどうなるか？

> [CHECK 3]

相手が行動をとるに至った「設計上の不備」はどこにあるか？

> █

# 接続を外した先に待つ、「究極の優しさ」

STRUGGLE



STATUS: UNSTABLE  
ENERGY: LOW



STATUS: CONSTANT  
ENERGY: UNLIMITED

- ・裁かないから、待てる
- ・消耗しないから、何度でも説明できる
- ・因果で見るから、具体的に改善できる

これは冷徹ではない。プロフェッショナルの愛だ。

# 被害者 (Victim) から、設計者 (Architect) へ。

ROBOTO MONO  
VICTIM



JUDGE

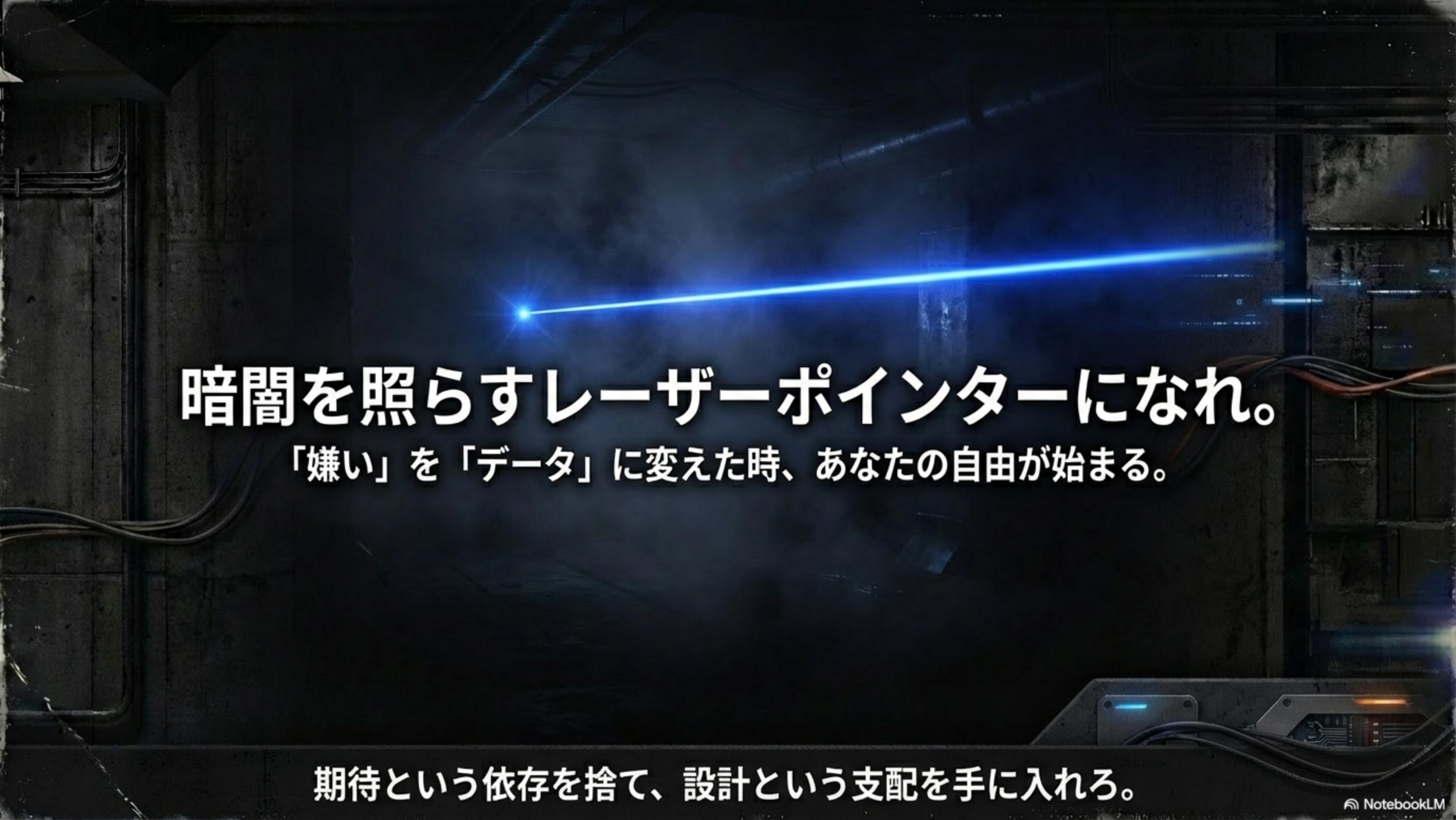


ARCHITECT



社会や他人は選べない。だが、自分の「設計」は今この瞬間から選べる。  
文句を言うな。環境を構築せよ。

誰とでも仕事ができる「最強の自分」へのアップデート。



暗闇を照らすレーザーポインターになれ。

「嫌い」を「データ」に変えた時、あなたの自由が始まる。

期待という依存を捨て、設計という支配を手に入れる。

**Source Idea: Phoenix-Aichi**

**Original Article: 格言：嫌いは技術不足**