

止めどきを設計する

「直るまでループ」に、「ただし、ここまで」を足す



止めどきを決めないと、 仕組みが仕組みとして働かない

基準を満たすまで直させるループを作っても、止めどきがないと、次のどちらかが起きる。

- ・延々と直し続けて、時間とコストだけがかさむ
- ・逆に、きりがなくて、結局その場で自分が打ち切る（＝仕組みが機能していない）

どちらも、原因は「止めどきを先に決めていない」こと。



止めどきの4つの型

基準

合格基準

この条件を満たしたら終了。第3回のチェックリストがこれ。合否がはっきりする作業に向く。

回数

回数上限

「3回まで」「5往復まで」と回数で区切る。感覚が絡む作業でも使える。

頭打ち

頭打ち

前回の修正との差が、ほとんどなくなったら止める。そこが実質のゴール。

全項目

チェックリスト

1つの基準ではなく、複数の項目すべてをクリアするまで、とする。



どの型を選ぶか — 作業の性質で決める

まず1つ選んで運用してみる。合わなければ、あとから変えればいい。

合否がはっきりする

- ・仕様やチェック項目で判定できる
- ・ → 合格基準／チェックリスト

感覚が絡む

- ・文章のトーンなど、基準を厳密に決めにくい
- ・ → 回数上限／頭打ち



その場で決めると、 「もう一声」がずっと続く

すでにかけた時間が惜しくて、途中でやめられなくなる。
人がよくはまる心理で、AIとのやりとりでも同じことが起きる。
だから、始める前に決めておく。第2回の「委任の判断基準」と同じ構造。

直し続けるコストが、改善を上回った時点。それが、本当の止めどき。



実習：第3回の検証スキルに、止めどきを1つ足す

Step1

合う型を選ぶ

自分の作業の性質から、4つの型のどれが向いているかを1つ選ぶ。

Step2

指示文に1行足す

スキルの指示文の最後に、止めどきの条件をひとこと書き足す。

Step3

過去の成果物で試す

わざと基準を満たしにくいものを選び、正しく止まるか確認する。



Step2で足す「1行」の中身

第3回の指示文は「基準を満たすまで直す」というループだった。
その最後に、次の1行を足すだけでいい。

○回（または○往復）直しても基準を満たさない場合は、
そこで修正を止め、「ここまで直したが、まだ満たせていない点」を報告してください。

無限に直し続ける仕組み → 決めた範囲で最善を尽くし、ダメなら人に戻す仕組み。



もう一つの手 — そもそも往復を減らす

直しが何度も発生するときは、たいてい最初に渡す情報が足りていない。

完成イメージ・条件・参考にしてほしい例を、最初にまとめて渡す。

すると1回目の精度が上がり、往復そのものが減る。

止めどきの設計（何回まで許すか）と、往復を減らす工夫（最初の依頼を厚くする）は、セット。



「直すまで」に、 「ただし、ここまで」を足す

止めどきを先に決め、それをスキルの指示文に1行書き足した。
これで検証の仕組みは、無限ループではなくなった。

決めた範囲で最善を尽くし、それでもダメなら人に戻す。それで、仕組みは実用になる。



今日のチェックリスト

- ・ 止めどきの4つの型を理解した
- ・ 自分の作業に合う型を1つ選んだ
- ・ 第3回の検証スキルに、止めどきの条件を1行加えた
- ・ 実際に試して、正しく止まるか確認した

次回は、言語化。

委任・検証・止めどき——ここまでの設計を、
自分の言葉で人に説明できる形にまとめる。

