

Proces lahko ponazorimo tudi v grafični obliki. Oštevilčeni problemi (problem 1, problem 2 itd.) označujejo spornost zadeve na različnih ravneh (dejstvo, definicija, kvaliteta, primernost), medtem ko puščice prikazujejo potek procesa, v katerem se govorec in sogovorec sporazumeta o rešitvi (trditev 1, trditev 2 itd.).

Pot k (sporazumni) rešitvi: KAJ JE SPORNO/PROBLEM V ZADEVI?

<i>Spor</i> →			<i>Rešitev/odločitev</i>
↙			↑
Problem 1 →	<i>dejstvo</i>	→	Trditev 1
Problem 2 →	<i>definicija</i>	→	Trditev 2
Problem 3 →	<i>kvaliteta</i>	→	Trditev 3
Problem 4 →	<i>primernost</i>	→	Trditev 4

In še s konkretnim primerom možnih različic spornosti v razgovoru med govorcem A in govorcem B, ko prvi zjutraj presenečeno ugotovi, da je njegov avto parkiran na B-jevem dovozu:

ZADEVA: »Vzel si moj avto!«

1. Problem 1 (*sporno je dejstvo*) → A (Trditev 1): »Odgovoren si za izginitje mojega avtomobila.«

→ B: »Ne, tvojega avta sploh nikoli nisem imel v posesti!«

ZADEVA: »Vzel si moj avto!«

2. Problem 2 (*sporna je definicija*) → A (Trditev 2): »Avto si mi ukradel.«

→ B: »Ne, samo sposodil sem si ga!«

ZADEVA: »Vzel si moj avto!«

3. Problem 3 (*sporna je kvaliteta*) → A (Trditev 3): »Tvoja kraja mojega avtomobila je nesprejemljiva.«

→ B: »Ja, ampak če ga ne bi, bi ga zasul sneg s strehe in ga poškodoval!«