

# 5<sup>th</sup> D-テーブル 総評

～目次～

文責：大森 真船

1 議論の流れ及び雑感

2 個人総評

3 コラム (素早く Outline VS ゆっくり One by one)

## 1 議論の流れ及び雑感 文責：大森

【テーブルメンバー】

河野 (東大3) 橋本 (法市3) 村山 (青学3) 前田 (芝工3)

堀本 (慶應2) 乾 (立教2)

【議論の流れ】 \*当事者とジャッジの間に理解のズレがあると思われるがご容赦願いたい。

～ナローから ASQ～

河野、橋本、乾の 3 人がオピニオンプレゼンターに立候補した。立候補者全員が臓器移植のトピックであり、最終的に橋本が選ばれた。

ASQ では堀本や河野が中心となって Q がなされた。

雑感：多くの発言がなされたが Q として得点に繋がったのは半分くらいである。のちの議論に影響を及ぼしうる新情報が引き出せていなかったことが原因と考えられる。

～SoH～

ここで今回の議論において多くの時間が割かれた堀本のアイデアが登場する。内容は、「TG の中には自業自得 (V/H) な者がおりその者は Serious ではない」という、Narrow TG をゴールとする一見シンプルなものであった。河野を中心に検証が進められ、橋本などが V/P の違いを指摘しダウトを提示するも決定打にはならず検証は続いた。その後ワラントにて「notV/H > V/H」という意見が引き出されるが、村山による「比較している時点で Seriousness は認めている」という指摘でワラントが変更された。その他、橋本が「V/H の患者にも医者は薬を処方する」といった意見を、河野が「議論するためには SoH のタスクを変更する必要がある」といった意見を提示するが浸透しなかった。最終的に村山による「Seriousness は認めている」というカンファメと「don't need help」という意見なら NFC で話すべき」という S で収束した。

雑感：検証時間に対して引き出せた情報や意見があまりにも少なかった。分かっているとは思いますが、複雑とは言い難い意見に多くの時間を割いてしまった点は大きな反省点であろう。そもそも Some cut である点や SoH のタスクなどを用いれば効率の良い対処はいくらでもできたはずである。また、ライバルに S を取られたくないという思惑からか（勘違いだったらすみません）、アイデアプレゼンターの意見を聞きすぎる傾向にあったと感じた。自分のものでも他人のものでも良いから、聞くだけで無く意見を提示して議論を行って欲しかった。このあたりに関しての私見はコラムとして後述する。

～NFC～

堀本のアイデアが再び登場する。直後、橋本による「Narrow TG する必要はない」というアプローチが試みられるも河野のカンファメにより、とにかく堀本の意見の検証に移る流れとなった。堀本のアイデアは「政府として解消すべき M/S には下限があり、V/H は解消すべきものに当てはまらない（例：東大に入れなかったという M/S は政府として扱わない）」というもので、タスク自体にも反論しようとしていたが、深く検証されることはなかった。NFC が収束したのは河野の「一旦 NFC を Unclear にし Comparison の結果で NFC を決めよう」という S を受けてのことだった。

雑感：ここでも意見交換は行われず、結局アイデアはどう活かされるのかが分からないまま終わってしまった。費用対効果が悪くなってしまうのは特定の人々の責任ではなく、テーブル全体の責任である。

～Practicability～

乾がアイデアを提示した。内容は「殺人には認められ得るものとそうでないものがあり、今回の政策は認められないものになる」というものであった。河野による Q の後、村山が「殺人というためには脳死者が活着しているという立証が必要である」という指摘をし、乾はデータを変更した。直後に橋本が「SQ でも脳死者が臓器移植に使用されているので問題はないのでは」というダウトを提示したところで時間切れとなった。

雑感：1 人のアイデアを丁寧に聞いていった結果、他の人のアイデアを聞く時間がなくなってしまうという典型的な非効率ディスカッションだと感じた。人のアイデアをしっかりと聞くこと

はその相手に対しては紳士的で優しさのある行為だが、そのせいで時間が無くなるのは他の人にとっては優しくない。陳腐な言葉だが「良い議論とは何か」という問いについて今一度考えてみて欲しい。

## 2 個人総評 文責：真船

### 1位 村山（青学3）

話を終わらせるための介入をし、さらにそれがテーブルの中で最も効果的であったために1位となりました。特にアーギュメントの話をしている時に今やるべきことの洗い出しやそれに対するサジェスチョンが輝いていました。介入の質が高かったように思えます。介入量の向上をすればまだまだ伸びると思うので、プレパを怠らずこれからも頑張ってください。

### 2位 河野（東大3）

介入量はテーブル内でダントツだったのですが、実際に使われ、結論を導くのに有効だった発言が割合として少なかったのがこの順位となりました。話を最速で終わらせる為にはどうすればよいか、話を話させる為にはどうすればいいかなどの目的に応じたトークングポイントを取捨選択する力を上げるとよいと思います。試ジャッジで好調だった分悔しい結果だと思うので、アッセンでリベンジして笑顔で終われることを期待しています。頑張ってください。

### 3位 橋本（法市3）

オピニオンプレゼンターとして議事進行に努めた点、ただ一方で常にテーブルの中心にいたとは言えない為に3位となりました。他の人のアイデアに対しての介入量が多かったのですが、テーブルを動かすような発言が少なかったため、そこを改善すれば伸びると思います。

### 4位 堀本（慶應2）

テーブルの中心となるアイデアを出したがゴールが narrow TG であり、結局長い時間かけたものの narrow されずに終了した点で4位になりました。最終的にアーギュをどう終わらせたいかを明確にもって、ハンドリングをするべきだ

ったと思います。言っていることは正しいので、自信をもってアッセン、来年の春セミと頑張ってください。期待しています。

#### 5位 乾（立教2）

コンスタントなクエスチョンとアーギュメントの提示をしていました。今回は自分のアイディアに関する介入のみであったので、今回のようなテーブルでも他人のアイディアに介入し、ハンドリングができるようになるとなお良いと思います。4 t hでDテーブルに行けたことを誇りにもって、今後も頑張ってください。応援しています。

#### 6位 前田（芝工3）

介入が限定的でした。その中でも1回良いカンファメを口頭でしていました。4 t hで見せたガッツの片鱗を見たかったです。最後の大会のアッセン頑張ってください。

### 3 コラム（素早く Outline VS じっくり One by one） 文責：大森

総評は多くの方が目を通すものなので、読み手に少しでも刺激を与えられたらと思いコラムを載せます。これは今年の春セミ期を通して頻繁に遭遇した、ある「非効率」に関する私見です。あくまで私見なので考えるきっかけ程度にしてください。

タイトルにある「素早く Outline VS じっくり One by one」とは、主にアーギュメントが登場した時に起こる論争のようなものです。前者はアーギュが出た直後に反論や提案を述べたい人達（速攻派と呼ぶ）で後者はデータ→ワラントという順番を遵守したい人達や意見をちゃんと聞いてからリフュートに移りたい人達（慎重派と呼ぶ）を指します。

両派の決め台詞（笑）

速攻派「まず Outline に質問があります！」→「○×△○×△！（意見提示）」

慎重派「それはワラントへの反論です！まずデータを確認してからにしましょう！」

では速攻派と慎重派、どちらが正しいのでしょうか。両者の言い分を考えてみます。

～速攻派の言い分～

「もう DA なのは明らかなのだからすぐ流した方が効率がいい」

「データの検証に時間がかかりそうだからすぐ流した方が効率がいい」

「効率が悪いと他の大事な話をする時間がなくなってしまう」

「深掘っても大した意見は出てこない、重要ならそいつが最初から言うべき」

……

などでしょうか。ある程度言い分は理解できます。

～慎重派の言い分～

「ちゃんと手順を遵守しないとゴチャってしまって非効率」

「ちゃんと話を聞かなきゃ本当に流す先のエリアが正しいのかわからない」

「手順を守らないのはルールやマナーに反する」

……

こちらも理解できる言い分ではありますね。

さて、どちらにもある程度の理がある、ということは絶対的な正解は無く状況（アーギュの内容やテーブルメンバー）によるということですね。

状況による正しさの変化例（私見であり正解ではない）

- ・データ：WHO のルールに反する可能性がある ワラント：患者が海外で治療を受けづらくなる  
これだと速攻派が優勢か（データが「可能性」で否定し辛く、DA が容易に想像できるため）
- ・データ：WHO のルールに反する ワラント：政府は政策決定に際して国際情勢を考慮すべき  
これだと慎重派が優勢か（反論の余地が多い上に、落とし所も絞りづらいため）

そして、絶対的な正解がないと衝突が起こり非効率な流れが生じます。

実際この春セミ期を通して以下のような流れをよく見ました。（今回のテーブルも）

- ①アーギュメンターがアイデアを提示
- ②プレゼン終了直後に速攻派が意見提示（S や Doubt、反論など）
- ③慎重派がその意見を流す（反論は Q の後、意見を聞かずして S に乗れない）

- ④検証が始まるも、うまくいかない（アイデアが詰まってないなどの理由で）
  - ⑤他の人が後発でSを打ち収束（結局Talk later）
- ～30分から1時間半を消費し他のアイデアの検証やコンパリに至らず～

では、このような事態を回避するにはどうすれば良いのでしょうか。ここそこが皆さんに考えて欲しいポイントなのですが、いくつか私見を述べます。

方法① ～やり方に論理性を付与する～

「このアイデアに対してはすぐに意見を提示しても良い」または「このアイデアはもっと聞いてからでないと流せない」という主張にちゃんと理由づけをするという簡単なものです。簡単ですができている人は少ないです。自分はどちらのやり方が正しいと思うか、ディス感を固めて理由を用意しましょう。

方法② ～自分のやり方を諦めて協力体制を作る～

自分のやり方に固執するのはやめましょう。その意地が非効率を生み出す最大の原因です。譲るといふ大人な対応を見せることでオーソリが上がる場合もあります。コンパリに早く行きたいとか、次に控える自分のアイデアに早く行きたいという人はいっそ協力してしまいましょう。

いかかでしょうか。皆さんの中には「実際勝負の場になったら理由なんて意味ないし譲ってたら負けちゃうよ」なんて思った方もいるのではないのでしょうか。でもそんなことはないと思います。目先の得点に拘って戦ったとしても、その拘りによって生まれた非効率のせいで負けることがザラにあるからです。我々が取り組んでいる競技ディスカッションは最もテーブルの為を思い行動した人が勝つようにできています。お互いを尊重し合い、そのテーブルメンバーで生み出し得る最大効用を目指してみてください。

長くなりました。駄文を最後まで読んでくれた方、ありがとう。

