

エラーを起こせ！！

～議論に対する意識 step1～

・前書き

はい皆さんこんにちは明治のなべです。今回は現役時代決して最上位層(エキシビとかファイナリストとかその辺のレベル)じゃなかった僕がどんなことを考えながらディスをして下剋上していったかの基本的な所を書きたいなと思います。

ちなみにトリートやらハンドリングなどの技術に対して直接関係する内容(小手先のテクニックとか **how to** 的なもの)はあんまり書いてないので他のレクチャーでも参考にしてください。あくまでスタンスとかマインド的なものを書いてます。

あと抽象的な表現が多いのでわからない部分が多分というか絶対出てくると思うのでそこは個人的に聞いてください。最後にも載せてますが一応ここにも **LINE** の **ID** 載せておきます。(baiper_LAC)

目次

- ・ 議論を作るという意識
- ・ 議論を組み立てよう

・議論を作るという意識

まず皆さんに問たいです。議論とはなんでしょう？・・・
いろんな意見があると思いますが、とりあえずググってみました。ニコニコ大百科(仮)によると

「議論とは、互いに言葉を交わして論ずること。

概要

議論には大きく分けて 3 種類ある。

討論（ディベート）

議決

対話

その他

それぞれ目指すべきものが違うので議論の種類を把握することは非常に重要である。

議論とは言ってもコミュニケーションの一つには違いがないので、参加者にはマナーとルールを守り場を成り立たせることが求められる。ルールを守らない参加者は退場していただくのもまた議論のルールの一つである。」

まあ普通に考えて今回考えるのは議決のことについてなので議決の所を抜粋します。

「議論が終わった後に参加者全員が審判となり多数決で最終的な結論を出すというスタイル。目的は議論を通じてより優れた結論を出すこと。これも最終的には統一された明確な結論が出される。(以下略)」

要するに『より優れている明確で統一された結論を出す為にお互いに言葉を交わしコミュニケーションをとること』ってイメージですかね。では、PDD における議論つまり narrow を踏まえた上での議論とは何かを考えると、『"m/s/b for J/N"という判断基準を用いて(日本政府として)より優れている明確で統一された策(法)を出す為にお互いに言葉を交わしてコミュニケーションをとること』となります。

なぜこんな話をしたかという、僕が他の人の話などを聞いていて思っていたことの中に、みんな PDD のことを難しく考えすぎているのでは無いのかなと思ったのと、そのせいで逆にこのことを踏まえた意識ができていない発言が議論中に多く出てくるのでは無いのかな

と思った為です。踏まえた意識というのは、3時間の間いついかなる時も **m/s/b for J/N** させる為の発言をしなければならない。3時間の間いついかなる時もコミュニケーションをとる、つまり相手の意見を聞くそして自分の意見を出すという意識を持たなければならない。更にそこからテーブルの総意としての結論を出すつまり最終的に意見をまとめたり、主張を納得させたり認めたりする意識を持たないといけないなどということになります。逆にこれさえちゃんと頭に入れて議論すれば既に立派に議論を作るという意識が出来ていると僕は思います。

何当たり前のこと言ってるのかいつ馬鹿じゃね〜とか思ってる人いると思いますが本当に1つ1つの介入がしっかりこのことを意識して出来ているか考えてみてください。多分1回のテーブルでいくつか出来ていない発言があると思います。(僕が見てきたテーブルだとそれがほとんどでしたね。)この意識は他人の意見に対して判断基準というか自分の意見を得る為の指標になると思うので持っていて損はないと思います。

では抽象的な話はこれ位にして、より具体的に議論を作る上で何に注意すべきなのかを書きたいと思います。

個人的には主に3つで、

- ・話のベースは何か(大体がオピメやロジックプレゼンターがやりたいことや何を持って **m/s/b** を証明、否定するのかとかアイデア単体の内容)
- ・ベース(上と同義)を理解した上でそれに沿った自分の意見は何か
- ・ベース(**narrow** や **op** のアイデアなど今話しているアイデアの土台にならなければいけないアイデア)に従って議論がちゃんと進んでいるかまた従っていない時はテーブルが納得しているのか

まあ3つを見てわかるように、僕は議論を組み立てる際にベース(前提)を意識してのぞんでました。

通常の **PDD** がやる **1OP** のスタイルはザックリどういう構造かというと **PPS(narrow** の時に最初にいう **what policy shd the J/G**〜)が大前提の土台でその上に **narrow** のコンテンツ(**m/s/b**、コンバリ、**1OP** とか)きて **OP** の話したいことがその上に乗っかっているという感じです。基本的に **PDD** というのは総意の合意の上で前提を定めさらに狭めた前提を総意の合意で乗せて話す内容を狭めの繰り返し答えを出していくといったイメージで話が進められていると思っています。

つまり特に理由が無いのであればベースから逸れた話(違うトピックとか)はしてはいけないと思っています。理由というのは嘘をつかれていた、認識を間違っていたなどの前提を覆すものでそれが無い限りベースから逸れるのはナンセンスだということです。

なので議論の内容はあくまで **OP** が話したい内容にそった話または扱う話にするべきです。

あ、念の為に書いておきますが前提の意識というのは **ASQ** とかでコンセを取りまくりま

しょうって話では無いです(ちなみに僕はコンセをいちいち取ることは否定派です)。何を基に議論が成り立っているのかを意識しましょうということです。その上で逸れた議論をしていないか注意したり、そのベースの上で自分はどんな意見があるのかまたどんな議論が出来るのかを考えましょうということです。

- ・議論を組み立てよう

ベースの意識を持つ所までを前節で説明したので次はその上でどのような話をその上に乗つけるかを考え浸透、共感させましょうということです。そしてお互いに話し合っその話の結論をつけ更に m/s/b の結論もつけられれば立派に議論を組み立てたということになります。

この上で重要なことは自分のアイデアを前提化することつまり自分のアイデアをテーブル内で話し合う話題に持っていくことです。前節の言い方を踏まえると OP のベースの上に自分のアイデアを乗せることです。近年の PDD でよくある方法が NFC の obj で DA コンセを取る方法とかですね。まあそれも一つの方法としては良いと思うし否定はしませんが、ここで意識してもらいたいことは、テーブルでこのアイデアやることを"実現する為"にどうするのが best なのかを考えることです。大切なことはアイデアをテーブルで答えを出すことですね？それを実現する方法は別に NFC の obj である必要は無いですね？このことを意識した上で、自分が今まで行っていたアーギュメントやその他のインテのある介入を振り返ってみてアイデアを扱ってもらう為には他にどのような方法があったのかなどを考えてみるそして実践することを繰り返す。そして自分に合ったテーブルに浸透、共感させやすい自分のスタイルを確立させる必要があると思います。ここで見出したスタイルがあなた特有の個性になり、ほかの人との差別化ができるので（多分）周りやることが減ってきてテーブル内で必要な存在になれる可能性が高まると思います。

一応僕の意見の一つとしてテーブルに浸透させるコツがありますそれは、コンパリに行くまでディス中を通して浸透させていくということです。つまり 1 回突発的に自分のアイデアを示すのではなく、話すべき所まで介入のインテにテーブルが話すべきアイデアを置きながら浸透させながら介入すると意識付けしやすいのでは無いかと思います。

・最後に

介入の方法やアイデアに正解は無いと僕は思っています。それこそ介入に関しては個人の性格、価値観によって向き不向きがあるだろうしアイデアはテーブルの価値観によって真偽が分かれると思います。なので、せっかくディスカッションにのめり込む期間があるので自分はどんな介入の仕方が得意なのか、自分はどんな思考を持っているのか、自分の価値観をすり合わせるにはどうしたらいいのかなどなど自分なりに考えてみてください。きっとディスカッションだけではなく今後いろいろな場面で生きてくると思います。

考えた上で迷ったり人の意見を聞きたくなったら遠慮なく周りを頼ってください。多分みんな少なくとも僕はできる限り応じます。(前述したけど多分内容意味わからないと思うから聞いてね。)

最後に、文章下手くそでごめんなさい。ここまで読んでくれた人がいたならとても嬉しいです。皆さんの活躍期待してます。

(step2 はざっくり言うとテーブルメンバーを見て相手の性格、傾向などテーブル内の人間関係を考えることだと思ってます。量が多いので今回は書きません。個人的に聞いてください。)

107 代明治大学 ESS vice chief

渡邊 健司

LINE:baiper_LAC