

文責：明治学院大学 大和田知弥

目次

- 0.0 はじめに
- 0.1 前提として
- 1.0 考え方
- 1.1 PDQJ theory
- 1.2 結論のバリエーション
- 2.0 プロシ作り
- 2.1 どこで出すのがいいのか
- 2.2 Necessity for Change
- 2.3 通し方
- 2.4 なぜ通りにくいのか
- 2.5 警戒心の解き方
- 3.0 まとめ
- 3.1 最後に

0.0 はじめに

こんにちは。明治学院大学4年のロビンといいます。今回はアイディアの扱い方に関するレクチャーを書いてくれという要望をいただいたので僭越ながら僕なりのハンドリングの仕方、フレームワークの作り方なんかについて書いていこうと思います。もしかすると人によっては理解できないかもしれないのですが、それは僕に文才がないからだと思ってください。悪しからず。

さて、僕の現役時代の話なのですが、春セミ期なんかは特にテーブルに存在するいくつかのアイディアを一つのプロシに落とし込んでそのプロシを使って結論を得よう！みたいなことに凝っていました。テーブルの途中からニュープロを作ってオピメを乗っ取るみたいなものです。テーブルに存在するいろいろな論点を取り込むことで魅力的な議論の方法論を提示することができます。このレクチャーの題名でもあるタイタニックについては最後

に触れるとして、現役の皆さんにはぜひ暇なときにでも眺めてもらえたらと思います。

0.1 前提として

ここではまずそういったプロシ作りやハンドリングをしていくにしたがって皆さんに最低限マスターしておいてほしい内容に触れます。内容自体はざっくりいうと一つで、「セオリーはちゃんと理解してください」です。セオリーというと PSF のようなものを思い浮かべますが、僕が言いたいことはもっと抽象的な概念について、つまり「功利主義」、「結論」って何なんだろうというような内容です。PDD をしている人ならなんとなく功利主義とか最大多数の最大幸福がどうのこうのみたいなイメージが思いつくと思いますが、それについての持論を持ってほしいということです。僕も現役時代にはマイケルサンデルの「これから正義の話をしよう」とかその人の講義の動画をみたりしていました。明学の僕でもたぶん理解できていると思うのでみんな大丈夫です。

実際にどういった内容を考えてほしいかというと、“To answer the question of the title” の answer で何が当てはまるのか、take plan or not だけが answer なのか。とか、“Make situation better” てなにをもって定義するのか、PSF では定義されているのか、定義がされているとしたらどの段階でコンセンサスになっているのか。あとはより細かく PSF の中で考えてみると各エリアは何のために必要なのか、不必要なエリアってあるのか。みたいなことを考えてほしいです。ですから前提として PSF のセオリーやエリアタスクと呼ばれるものは人並みに理解しておかなければならないでしょう。またあくまで本レクチャーの内容はハンドリングやフレームワーク作りに関してなので、最低限セオリーをつかったハンドリング（いわゆるタスク流しなど）はできていないといけません。まだそこが不完全だという方はそこから始めることをお勧めします。

1.0 考え方

ここでは前述のような功利主義や結論に対する持論があるという前提でどのように考えていくと PDD という枠組みで話していけるかという部分に触れていきます。それに伴って参考になる考え方を載せていこうと思います。

1.1 PDQJ theory

ここでは僕がこういったディスを好むようなきっかけとなった早稲田大学の S さんから教わった内容について触れていこうと思います。PDQJ というものですが、おそらく PDD をしていてもこんなものを聞いたことのある人は少ないと思いますし、中身も知らない人がほとんどだと思います。PDQJ とは一言でいうと「ある人の claim を論点化するための思考法」です。テーブルにでてくるいろいろなアイディアのなかに存在する潜在的な論点

を引き出す方法といった感じでしょうか。

PDQJ とは、P(=PDD), D(=Daily), Q(=Question), J(=the Japanese Government)の頭文字をとったものです。その構造はPDD 的な claim(P)を日常レベルの事象に置き換えて(D)、そこに疑問符をつけて命題化(Q)、最後に日本政府として考えられる論点にする(J)というものです。これを使えば一つのアーギュメントから最低一つの論点がでてくるはずです。

イメージが付きにくいと思うので医療論題の例を使って説明してみます。

例えば、誰かが「脳死患者は生きているから not take plan」みたいなことを言いだしたとします。この時点で “ If brain dead is alive, the Japanese government should not kill them.”という PDD 的な claim(P)がわかります。そのうえでこれを日常レベルの話(D)に落とすと、①脳死患者は生きている。②生きている人を殺しちゃいけない。といった内容になると思います。そしたら次はこれに疑問符をつけましょう(Q)そうすると①脳死は生か死か？②人の生死とはなにか？③生きている人を殺しちゃいけないのか？という疑問が出てくると思います。(断っておきますが別に僕は生きている人を殺してもいいとかそんな危険な思想を持っているわけではありません。) そしたら最後は日本政府としてどのように話していけばよいかについて考えます(J)。まあ Q とあまり変わらないのですが。①脳死は生か死か。②日本国民の死生観を政府は統一できるのか、またはその方法論はなにか。③医療論題において生きている人間を殺してもいいとは言えないのか、どのような条件下なら許されるのか。というように論点として成り立つようになります。

こうしてみるとどんなアイディアでもセオリーで talk later っていうより建設的な議論ができそうな気がしませんか？そんな気がしてきた人とは友達になれそうです。そうじゃない人とも友達になれそうです。

さて PDQJ theory についてはこんなところですがこれを読んで理解したとしても何回もケースを行わなければ扱えるようにはならないでしょう。カンファメーションにも役立つ考え方なのでぜひ活用してほしいなと思います。

1.2 PDQJ についての補足

あくまでここまで紹介した PDQJ とはテーブルに存在するアイディアの論点を抽出することに終始します。ハンドリングには直接影響しません。しかし逆を言えば、いろいろなハンドリングに扱えるとも言えます。ひとつの論点を抽出してしまえばほかのアイディアをすべてそこに落とし込めることも可能です。イメージとしてはいろんなアイディアをコンパリに流すようにひとつおおきな論点を抽出してしまえばそこにほかのアイディアを流せるといった感じです。

1.2 結論のバリエーション

前述の PDQJ をハンドリングとして活用するためには J で抽出される論点が結論になればなりません。つまり **answer the J = answer the question of the title** になればなりません。そこで必要になるのがセオリー理解です。Narrowing で言及される内容がどういった意味をもつのか、またそこに明確な価値観を持つ必要があります。さきほどの **answer the J = answer the question of the title** ならばセオリー理解として必要なのは何が **answer** になりうるのかという考えです。Narrowing で言及されている内容は **taking plan or not to take plan** にとどまっていますが果たしてそれだけなのでしょう。ヒントを与えると **direction** の設定は **answer** であるのか、実際の日本政府ならどうなのか。なんてことを考えるといいかもしれません。このように **answer the J = answer the question of the title** になるような **answer** の定義を考えること、つまり結論のバリエーションをたくさん持っておくことが重要です。

2.0 プロシ作り

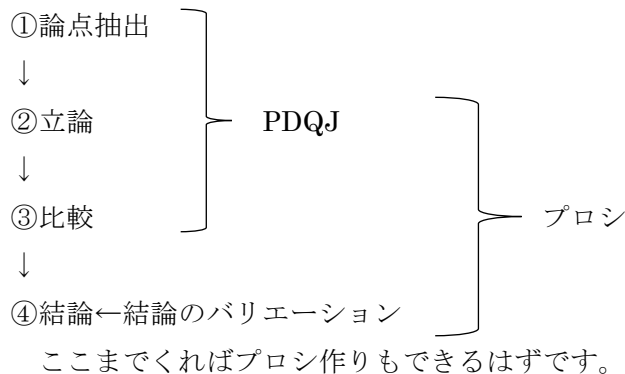
ここからは抽出した論点をどのようにプロシにしていくかについて触れていこうと思います。ところで皆さんは PDD がどのような構造で行われているかわかりますか？いろんな解釈があると思いますが基本的には PDD は二つの構造に集約されると思います。一つ目は「立論」、二つ目は「比較」です。

その説明のために簡単に **narrowing** をおさらいしてみましょう。Narrowing に書いてあるプロシを見てみればわかりますが、1. **Decide an opinion presenter.** 2. **Examine his or her idea.** 3. **Compare AD with DA.** 4. **Get conclusion.** となっています。ここでいう二つ目のアイディアの検証とはつまり AD の「立論 (DA の立論の意味も含んでいる)」となり、三つ目のステップは文字通り「比較」となっていることがわかります。また、この **narrowing** のプロシは **to answer the question of the title** のためのものであることもわかると思います。

ここから言えることは **narrowing** とは論点が定まってない状況でディスカッションの PPS の設定と、方法論の提示をしていることがわかります。論点を出すためにオピメを選出していくという考え方も納得できるのではないのでしょうか。

Narrowing を **suggestion** としてとらえれば、これまでの話を使ってプロシ作りも可能なのではないのでしょうか。PDQJ によって抽出した論点が「立論」なのか「比較」が必要なものなのか、そして結論のバリエーションを持つことによってその論点がしっかりと話せるものとなっているのかが重要なわけです。

つまり



2.1 どこで出すのがいいのか

このように論点がわかってきたりその話方を思いついてもどこで出せばいいかわからなければ意味がありません。もちろん他人の **objection** などのアーギュメントが提示されている場なら問題はないかと思いますが、例えば論点が **ASQ** でのダウトにとどまっていたりすると困ってしまいます。結論としては自分がアーギュメントとして提示してしまうのが手っ取り早いと思います。ということでここではそういったアーギュメントの **suggestion** を提示する場所を解説したいと思います。

2.2 Necessity for Change

単元名からもわかる通り私のおすすめは **NFC** です。そもそも **NFC** というのはなんなのかということですが、みんなディスを始めたてのころ **NFC** とは「日本政府目線で現状を伝えるべきかを話すところだよ」と教えられませんでしたか？僕はそういう感じのニュアンスで教えられたのですが、どうもディスをやればやるほどこの「話す」という言葉に矛盾を覚えてしまいます。APA について言及したら即 **talk later**、**SQ** の内容で **objection** 出しても **SOH** が立証されているからあーだこーだと **NFC** でタスク上 **necessity** のある話を見ることはほぼないと思います。

なぜならば **NFC** とは「**SOH** で定義した **3imp** が **M/S/B for J/N** を測る基準です。」としか言っていないからです。詳しい内容を書き出すと話がそれてしまうので避けますが、**NFC** を否定するには「**M/S/B for J/N** を測る基準は別にある」という内容が必要だと思います。つまり **objection** にしろ何にしろそういった **claim** のないアイディアはすべて **indirect** と扱われるわけです。

逆にいうとそこへアタックしているアイディアは **necessity** があるという解釈もできると思います。つまりプロシに関しても比較の方法が **3imp** に頼らないならばある程度 **necessity** を示すことが可能です。具体的には刑事論題における犯罪抑止力や医療論題における医療

倫理（テキトー）、Decision comparison などがあてはまるのかなと思っています。

2.3 通し方

ここまで suggestion の作り方やその提示するタイミングを解説してきましたが、実際にそのような S は通りにくいのはみんな薄々わかっていると思います。というわけでこの章では具体的にどのように S を通していくのかということについて小技のようなものを紹介していきたいと思います。

2.4 なぜ通りにくいのか

先ほども言いましたがこういったイレギュラーな suggestion は通りづらいです。なぜかというと PDD では理解度に差はあれど Problem-Solvency format が共通言語として使用されているからです。みんなが理解しているプロソルでは基本的にみんなが同じ考え方を持っています。A/L/1 や TG comparison などみんながデイスを始める前から存在するものなので特になんの疑問も持たずに使用できます。しかしそこにプロソルとは異なった方法論が提示されるとみんな警戒します。みんなが日本語で会話しているところに突然英語で話しかけてくる K 也くんとかみんな怖いですね。それと同じことです。要するに S を通すのに必要なのは周りの警戒心をなくすことです。

2.5 警戒心の解き方

ではどのように周りの警戒心を解いて受け入れられ易くするのかです。いくつかの方法があるので参考にしてみてください。

①オーソリを付けよう

わかっていると思いますがテーブルで信頼感＝オーソリを付ければ S などに限らずいろいろな話が通りやすくなります。オーソリの付け方には大きく分けて二つあります。

①ー①オーソリを上げる

この方法に関しては、ごめんなさい、僕は詳しくないです。みんなで探してみてください。K 也くんなんか聞いてみたらいいと思います。

①ー②他人のオーソリを削る

これは現役時代僕がよくやっていた手法で正直こんなことを書くのもなんだかなあといった感じなのですが実用的ではあると思うので載せておきます。これは他人のオーソリを削れば相対的に自分のオーソリが上がるという考え方です。具体的な方法としてはダウトが中心となります。オピメ決めの際に自分が選びたくないオピニオンシートにダウトを振ったりしながらオピメ決めを操作しようとしていました。

ただここでいうダウトはある程度の確なものである必要があるものであてずっぽうにダウトを提示するようなことはお勧めしません。あくまでダウトから S につながるような内容やみんなが理解できるプレゼンを心がけるようにしてください。

②give and take

春セミのような時期にみられるのが主導権の奪い合いです。これ自体は避けようとしても難しいものなのですが。基本的に無理をする必要はないと思います。Objection を流しにくる人を退けようとするよりかはその人にここくらい任せてもいいかくらいのほうが後々味方になってくれることも多い気がします。

もう一つ重要なのは傾聴力です。まず自分の話を聞いてもらうためには人に話を聞いてあげましょう。そうすればあなたの話を聞いてあげる代わりに私の話も聞いてくださいねという関係性が自然と出来上がって行くはずですよ。

③簡単にしよう

前述のプロシなどを提示する際にはできるだけステップを少なくして簡単に見せてあげましょう。そうするとふつうのプロソルでのコンパリよりも簡単な内容に見えることがあります。

④タイムマネジメント

プロシを提示するとき各ステップにかかる時間をあらかじめ設定しているとそのプロシでどこに時間をかけるべきなのかが明確になります。またそのプロシで本当に結論が得られるかという疑念を緩和することもできます。

⑤プレゼン

一般的に日本の高校生が英語を集中して聞いていられる長さはだいたい 15 秒といわれています。大学生ですからもう少し長く集中して聞いていられるかもしれませんがごちゃごちゃした内容だったり早口でしゃべられてしまつてはなかなか聞く気になれないでしょう。ですから、プレゼンには気を遣ってほしいです。外国人のスピーチの仕方なんかを真似するといいかもしれません。僕は外国人の先生の話仕方なんかを参考にしていました。抑揚やスピードに気を付けるだけで周りを惹きつけることは可能だと思います。

3.0 まとめ

細かい内容は以上になりますが、最後にここまでやってきた内容を簡単に確認していきましょう。

- ①セオリーを深く考えよう。
- ②PDQJ で論点を見つけ出そう
- ③プロシに必要なのは、目的と方法。
- ④suggestion を通すための準備をしよう。

こんなところですよ。

3.1 最後に

最後に、今回のレクチャーを作っていく中でタイトルの “TITANIC” という題名に込めた意味について触れていこうと思います。僕は現役時代このような考え方をもとにプロシ作りに闘志を燃やしていたのですが、実際やってみるとなかなかうまくいきません。**Suggestion** 自体は通せたものの、コンセンサスとなってからプロシに難癖（言い方が悪くなってすみません）を付けられたり、自分のスキルのなさゆえにうまくプロシーディングできずに終わってしまったこともありました。**Suggestion** の段階ではいろんな論点をはなすことができる魅力的ですが、検証してみるとうまくいかず、沈没する。それがまるでタイタニック号のようなのでこのようなタイトルになったわけです。

難しいのは当たり前、それをうまく使いこなすのは **suggestion** を提示する人だけではないと思います。みんなが協力し、一つの結論に向かって共創する、そのような態度が普通のディスカッションよりも大変重要になってきます。そしてそんなディスカッションがみたいと思っています。ですので、僕が現役時代にできなかったことを今回レクチャーとして書かせていただきました。ぜひ挑戦してみてください、きっとタイタニック号の航海を成功させることができます。そう願っています。