

石橋を壊して渡れば stop dis

立教大学 北田大和

・目次

①はじめに

①PDD とは正解を“見つけ出す”競技ではなく正解を“創る”競技である。

②セオリーとは“PDD の正解”ではなく“一つのロジックのクレーム”でしかない。

③邪道で何が悪い？

④最後に

①はじめに

まずこのレクチャーは必ずしもディス界の発展へ直接的に繋がるものではなく、いわゆる教科書にちよくちよく出てくる息抜きの為のコラムのようなものと解釈していただきたいと思います。なぜなら stop dis を目指す事は PDD の本質とは少しずれているからです。このレクチャー(?) はセオリーをどや顔で使う先輩を黙らせたいと奮闘している 1 年次の私のような人へ向けて書きました。アーギュを使って真っ当に勝ちたい人はぜひけんやが書いてくれたレクチャーを読んでみて下さい (笑)。TG に当たる方は前述の通りで、他にも初級～中級者の方は読んでみて損はないと思います。考えるタネとしてご活用してください。

ちなみに私は新 2 年次のアッセンが終わるまでセオリーすらほぼ学ばず stop dis のみを目的として PDD に取り組んできた人間で、私の代のランカーの中ではそういう意味で 1 番寄り道歴が長かったように思います。途中で趣向が変わり別のスタイルでランクを獲得する形で終わりましたが、それも含め私の歩んできた道は色んな意味で過酷なものでした。ランクを獲りたいだけであれば王道の道を歩むことをオススメします (苦)。

①PDD とは正解を“見つけ出す”競技ではなく正解を“創る”競技である。

この①さえ理解してもらえればもうオール OK です。これに尽きます。

Stop dis をする上で最大の障壁は言うまでもなくセオリーですね。これを破るために必要なことは色々ありますが、ある種のルールを破壊しようとしているわけですから当然ルールを人一倍理解する必要があります。よって今回のレクチャーにおいては stop dis の入り口となる PDD&セオリー理解について触れていきます。その為アーギュレクチャーとは程遠い内容に見えるかもしれませんが、ここさえクリアできれば stop dis は (多分) 目の前です。 (少し) 安心して下さい。

それでは本論。

リフレを貰いに来る人からよくこんな質問を受けます。

「この objection ってあってますか？」

「あのアーギュって DA ですよ？」

こういった聞き方をする方は恐らくこの章のタイトルの意味を理解していないでしょう。そもそも PDD とはどうやって成り立っているのでしょうか？参加者の学力や思考力、知識量までもピンキリ。その中で正解のある競技をやったとしたら恐らく、前述の能力すべてが最高水準である東大生たちがトップを埋めるはず。なぜなら彼らは様々な物事の“正解”を知っているからです。しかしディス界の歴史が証明している様に、トップを獲る大学は毎年バラバラです。要するにこの競技において正解と言えるかどうかは重要ではないのです（もちろん無意味ではない）。

私が思うに PDD とは「いかに人を説得し、いかにテーブル内での正解を創れるか」を競う競技です。だからこそコンセンサスという概念がこの競技内で頻出するのです。正解があるならコンセンサス（合意の意味での）は必要ないですからね。

「そんなこと言っただってセオリーには勝てないじゃん！！！」

そう思う方が多いと思います。では今度はセオリーとは何かを考えてみましょう。

②セオリーとは“PDD の正解”ではなく“一つのロジックのクレーム”でしかない

考えてみましょうとか言っていきなり私の見解がタイトルに来てしまってすみません。先ほどの章で PDD が正解を提示する競技ではないことをご理解いただけたかと思いますので、それを踏まえて詳述します。

セオリーの定義は task)m/s/b for J/N の下に作られた Problem Solvency Format 内の様々なエリアタスクの総称、と言った感じですかね？だとしたら皆さん先輩からそれぞれのエリアタスクが何なのか嫌というほど聞かされていると思います。ではこれを読んであなたは 1 つ 1 つのエリアタスクの違いやそれぞれがなぜそうあるべきなのか即答できますか？そしてもし即答できるのであれば、それは他人と全く同じであると思いますか？

以下は私が 1 年生の頃、実際にテーブルであったやりとりです。

状況は他大とテーブルを組んでいる時に私が **practicability** にアーギュを出した時です。

先輩「I think task of practicability is ~.Your idea is indirect.」

私「Why task = ~? R/J/G consider (私の論点) actually.」

先輩「But, we are not R/J/G.」

私「If so, what is J/G? And, why do you use example of R/J/G's action in PDD?」

先輩「.....。」

ちなみにこの後は誰もこの質問に答えられなかったので、私の論点を **praca task** の 1 つに加え **logic** 検証に移りました。....なんとなく言いたいこと伝わりますかね??

エリアタスクは先人たちが作り上げたプロソルというのかい **logic** の中にある小さな **logic** の **claim** でしかありません。そして多くの人がこの **claim** の **data sentence** を言えません。なぜならセオリーを正解と捉え、論理として思考していないからです。①の章で述べたように正解が何かは重要ではありませんので、アーギュでセオリーを崩したい、セオリーを理解したい、トリートができない、という人はぜひセオリーという **logic** に対して自分なりの **data sentence** を持ってください。

そしてアーギュメンターのやる事はシンプルです。セオリーを持ち出されたらそれをチャートにロジカンして反論を出してください。意外とすんなり切れると思いますよ。先ほどの例は質問形式でしたがやってることは同じです。セオリー（と言う名のロジック）を切れたのであれば、あとは自分のやりたいことができるように細かいルールをいじるだけです。さきほどの例で言えば、**praca task** を 2 つにする、など。

ちなみに余談ですが **logic** に対する正誤の結論を出すためには、多くの場合評価軸（判断基準）が必要です。**Task** というものはその役割を果たしてくれる事が非常に多いです。先のことをあまりネタバレしても面白くないのでこれについて解説はしませんが、アーギュをする人ほど最終的にセオリーの有用性と欠陥に気付きやすいような気がします。

③邪道で何が悪い？

これは特に新 2 年生に言いたいのですが、あまり良い子にならないでください。私の見る限りでは、先輩やセオリーに言われるがままの人の多くは思考停止しています。

「なんか納得できないんですよ〜。」

とか言ってテーブルで意味不明な事をして馬鹿にされている人ほど頭を回しているのできっと後で伸びます。過去にはナローぶっこみを 3 時間続けて全国 1 位をとった人もいます、私の代にも邪道と言われながらもそれを貫いて春セミエキシビまでたどり着いた人もいます。日本語を使ったりしなければ基本何をしててもルール違反にはなりませんし、公平な基

準の下で評価されている実例があるので周りに何を言われても気にせず好きにやっていいと私は思います。少数派を排斥しようとするのはただの日本人特有の習性です。自分が楽しいと思える議論を見つけて、それを貫いてください。

④最後に

私は1年の時、Q と Argument 以外ほぼ何もやってきませんでしたが、真っ当にセオリーを勉強していた人を差し置いて2カン C++をもらえました。大切なのは王道か邪道か、セオリーかアーギュか、などではなく**自分の武器**を持つことだと思います。セオリーを真っ当に勉強するならそれを自分の武器と呼べるまで思考してください。アーギュをやるならセオリーに屈しない、もしくはセオリーの下でも生きる自分にしかできないアイデアを見せてください。そしてそれらの武器を決めるために自分の**理想のディスカッション**を持ってください。今回はマインドについての比率をあえて多くしましたが、それは自分で考えてからでないと先輩の考えを聞く意味がないからです。考えた上で実際にセオリーとどう戦っていくか、私が実際にアーギュでどんなことが出来たのかなどの詳細を聞きたい人がいたら個人的に連絡ください！

なが〜いコラムを最後まで読んでくれた方々ありがとうございました！

mail: st.paul2016vicechief@gmail.com