

# JTK Lecture

## < Nece について考えてみた。 >

1. Nece とは
2. 現状のディス界の nece 観(v/p ジュニア)
3. ディスカッションのおいての例
4. まとめ
5. 後輩のみなさんへ

こんにちは。2015 年度同志社大学 ESS ディスカッションセクションチーフのジュニアです。ディスカッション中によく目にする「必要性(以下 nece)」について考えてみました。あくまで僕個人の意見であり、これが全てではないので悪しからず。ちなみに結論はないです。

### 1. Nece とは

議論するうえで絶対に判断しなければならないことがあります。それは「話すべき論点」と「話すべきではない論点」です。「話すべき論点」については話すべきで「話すべきではない論点」は話す必要はありません。PDD をする以上、三時間という限られた時間で value についてひたすら語るのではなく、どのような政策を取るのかについて議論されるべきなのです。そのためには話してもいいことと話すべきではないことを分ける必要があります。その基準となるのがいわゆる nece です。

Nece には二種類あるとぼくは考えています。どちらも今後ディスをしていくうえでは重要な考え方だからぜひ覚えておいてね！

#### ・セオリー系 nece

三時間以内に get CCL するうえで必要な論点のみ話します。主にセオリーを基軸としていて、話した時に CCL の QL が上がるから話すべきなどという理由は考慮しません。

#### ・メリットデメリットの比較系 nece

セオリーという絶対的なルールのもと効率的に結論を求めようという前提があるのに対して、結果としてどういうコンクルになるのかまたはどういった議論になるのかを考慮した上でメリットとデメリットの比較を行います。

## 2. 現状のディス界の nece 観 (v/p ジュニア)

### ・関西 nece。

セオリーといういわばディスカッション界の一般論から推論する演繹的な考え方。

この考え方で議論した場合、議論をするうえで必ず nece の確認というステップを踏む必要があります。つまり「nece なんて結果的にあればいいじゃーん。」では駄目なのです。議論を始める前にその話は後の議論にどういう影響があるのか、何故必要なのかを示さなければいけません。

これが最大限に活かされた場合、議論が円滑に進み最短で結論に近づき得ます。しかしながら、セオリーへの理解が甘いことで十分な取捨選択が出来ずに議論が停滞する、もしくは方法論に固執しすぎることで議論の方向性が定まらないなどの事態が生じているのが現状です。

関西の考え方はいわば

「東京いこうぜ！」

「いいね！じゃあとりあえずお金が必要だからみんなでバイトしよう！」

「そうだね！あと新しい服も買わなきゃね！」

「え、なんで？新しい服買うことと東京行くことになんの関係ある？むしろお金消費しちゃうよね？買う必要ないじゃん！今ある服持っていこうよ！」  
って感じです。こんな友達嫌ですね正直。

### ・関東 nece。

ベースはもちろんセオリーですが、場合によってはそこから逸脱する事もあります。メリットとデメリットの比較が主でセオリーもメリットやデメリットの一つの要素であるという考え方です。また、話す前ではなく話した結果どうだったかということに比重を置いて価値判断しています。

例えば関東のディスでは **cause of cause** を確認してオピメの **value** をより明確にすることでそれに見合った **DA** を出したり、コンパリのクライテリアを置いたりします。もちろんセオリー的には **cause of cause** の確認もオピメの **value** も必要ではありませんが、確認したときのメリットとデメリットを考慮しメリットが大きいと判断され上の様な結果になります。

この nece 観の場合メリットデメリットの比較によってルールすらも変わるため、普遍的な論理が存在しないという状況になってしまい、議論の方向性が右往左往してしまいます。しかしながら、この方法で議論を進めると、コンパリにいく過程で様々なコンテンツが話され、結果として結論の質が向上するという利点もあります。

関東の場合は

「東京いこうぜ！」

「いいね！じゃあとりあえずお金が必要だからみんなでバイトしよう！」

「そうだね！あと新しい服も買わなきゃね！」

「確かに新しい服を買って気分が高揚してバイトのやる気が出ればもっとお金が稼げるかも！」

「お金が多ければもっと良い旅行になるかもね！」

って感じです。友達としては良い人です。

### 3. ディスカッションにおける例

例えば

Problem area で

「A/Euthanasia によって死ぬことと病気によって死ぬことの違いつてなんですか？」

という質問があった場合

関西的な考え方の場合

「今確認してるのって Patient が A/E を受けられないことと、受けたがっていることだけで安楽死と病死の違いなんて関係ないですよ。」

セオリーをやった方ならわかると思いますが、正しいです。この話に関しては話さなくても AD 立論にはなんら影響しません。

関東的な考え方の場合

「安楽死と病死の違いはコンパリとか後々アイデアになりそうだし話しておこう！」

恐らく結果は二分されます。

① DA は patient's family で安楽死と病死の議論は一度も起こらなかった。

言うまでもなく problem での話は無駄になりますね。しかしながら、前述した例のように傾向としてこのような結論は起こりにくいと考えます。

② Patient が死ぬという idea が DA になり、コンパリで安楽死と病死が重要な争点になった。

この場合は確かに結果として nece はあったのかもしれませんが、正直安楽死と病死の違いについてわざわざ SQ で確認する必要があったのか疑問に思う方もいるでしょう。

しかしながら problem で安楽死と病死の違いについて議論しなかった場合、そもそもこの DA が出てきてコンパリで死について議論することになったのか... 僕は証明することができません。意識づけという小さなことであっても、Problem でこの議論をしたからこそ死という概念について深めた結論が出たのだという主張にも一理あります。

#### 4. まとめ

両者の捉え方を考えてみた結果、関西はいわば「議論の効率」で関東は「議論のコンテンツ」に重きを置いていることにかわりはなく論理的にはどちらも優劣つけがたいです。

過程から判断する nece に関しては実質経験やセオリー知識からの推論に頼るため、あまり経験のない初心者には敷居が高いと考えます。また現状から考えるとアイディアの固定化が激しく、「どのアイディアを話すか」ではなく、「一つのアイディアをどう話すか」という方法論に特化してしまっています。

対して結果から nece を判断した場合好きなアイディアを話せるため敷居が低く馴染みやすく関東の PDD の競技人口が多いこともうなずけます。しかしながら議論の効率を考えた場合、SQ などで多くの方向性を示す Q が多発しやすい後者の考え方はあまり芳しくありません。

しかし、実質現状を考えると後者が優っている様に思えます。

#### 5. 後輩のみなさんへ

今年の本選の総評でも言われたとおりコンテンツ力は重要です。しかし重要だからといってコンテンツのみ話しては value discussion となんらかわりはありません。PDD をやっている以上しかるべき方法と理由づけがされた議論をすべきです。正しい方法論を用いて一番効率が良い方法でより多くのコンテンツを議論して欲しいのです。コンテンツというものを正しく議論するにはセオリーを理解した上でそれを自在に操る必要があると考えています。ちなみに僕はできません。セオリーを完璧に理解し、効率とコンテンツの両方をこなせるディスカッサントに会える日を楽しみにしています。