2015/09/12 (sat)

江尻物語 (仮)

- 1 はじめに
- 2 意見と態度
- 3 コンパリ
- 4 おわりに

1 はじめに

こんにちは！僕は誰かにレクチャーなんて偉そうなことは書けないので、これは偉大な先人たちと比肩し超えようと奮闘したやつの勝手な意見と捉えてください。だから100%受け入れなくてもよいです。むしろこれに批判的考察をして、より深くDiscussionに向き合って皆さんの思考の幅が広がればと願います。

2 意見と態度

① あなたはなぜ Discussion をやっているのですか？

冒頭にもいいましたが皆さんは Dis を楽しんでいるのかな。大学生活の貴重な時間や費用をプレパレーション・大会に費やしていると思うけれどそれにあつたリターンを得ていますか。個人的に思うのですが日本が抱える社会問題に対して考えて人と意見交換することが好きであり、自分の教養を高めていこうとする人が Discussion をやっている人だと思います。今からする話は PDD をやっている人はそういう人間という前提のもとで構成されています。ですのでそれにあてはまらない人には無駄になってしまうかもしれません。勝手ですいません。(笑)

要は自分の意見をきちんと作ってほしいしそれが自由に展開され他人と良い結論を作り上げるワクワクする Dis 界であってほしいと思うので何点か考えてほしいことがあります。

② 自由に意見を言えていますか？

一年のとき PDD というものに触れプロソルを知りなんかディスカッションって難しいな、とかおもてたんとかちゃう！と思ったのは自分だけじゃない、皆さんのなかにも居るはずです。その理由はおそらく様々で、Dis 界に合うように変に体系化された言葉や概念に翻弄されたり、折角だした意見もなぜか意味不明な方向に捻じ曲げられたり、聞いてもらえなかったり、などあると思います。それっておかしくないですか？という違和感を持っている人は正常な思考だと思います。

PDD なるものを行っている Dis 界ではアイデアを乱れ打ってよい訳ではなく論点を適切な順番で他人と議論するためのフレームワークないしフォーマットがあります。主流なフォーマットはプロソル (problem solvency format) です。ほかにもオブザベーション (observation format) などの一般化されているフォーマットからニューオピニオンシートと呼ばれる独自性のあるフォーマットがあります。しかし現状ほとんどプロソルを使用し議論展開します。本来、フレームワークとは意見交換を適切な論理構成でかつ円滑に推進させるためにあるものだと僕は思います。

しかし現状、議論提供する側がプロソルというフレームワークを先行させそれに適した意見形成をする場合が多くみられ、他の人が議論したい方向性を弾く傾向にあると思います。

反対にそれを検証する側はどうでしょうか。一年生の初期の僕はオブジェクションを出し、一口にコンパリソン！！と言われて違和感を味わうよりむしろ、へえーそうなんだくらいにしか思ってないです。なぜか。それは自分の言葉で自分で思考して、何の目的で、政策決定にどうかかわるのか？そしてそれはテーブルメンバーにとってどんな問題提起となるのか？などのエッセンスを取り入れたアイデアではなかったからです。それに気づいてからは本を読んだり自分で納得するリーズニングを何個も考えて深掘りして出し始めました。でも at least one? や room? といわれて流される。あれ？と思いました。

つまり意見を発信する側（オピメやアーギュメンター）とそれに意見する側（パンツ）の両方がきちんと意見交換をする態度でいるかってことです。

もちろん僕は **at least one** はダメだ！とかいう単なるアンチセオリーを語るわけではありません。意見を発信する側は目的や方向性をもって発信しているか？ということと受け取る側の人間の対応が問題提起した人の意図や目的にあっていますか？ということです。

自分が今まで培ってきた知見やひらめきは他人とそうやすやすと一致するわけではありません。育った環境も違えば学び舎だって違うはず。なのにケース化されて形式的にハンドリングされて結局比較検討いって見たらどうやって話すの？アイデアなし？はい、時間切れサンキュー！！...ってのは胸くそ悪い話です。

つまるところ自分が試行錯誤して捻りだした意見を持たないのであればディスカッションする意味がないのでは？と思うのですが、まるまる3時間自分の話に使ってもさながら発表会だしそれは自己満足です。自分の知見もそこで終了してしまいます。そんなものはディスカッションではありません。重要なのはそれに対する批判的考察です。それと闘って第三者的にはどちらがよいのか真剣に意見を出し合うことが楽しい、面白いといえる議論ではないでしょうか。

ではそれを作るにはどうするべきでしょうか？

③ フレームワークはどうあるべきですか？

意見交換なんてそんなのあたり前の話じゃないですか、あごなし野郎はちゃんといつも完璧にやっていたんですか？っていうのは正しいです。(笑) 正直努力しましたが意見が飛んでこなかったり要はたまに皆があまり関心のない話、ニーズと合わない意見提供だったり面白い議論づくりは難しかったですね。だから理想を実現するのは困難でしたがどのテーブルでもその準備は一丁前にして行ったつもりです。

でも、最近なのかずっとそうなのか、現状の Dis 界ではそれができる準備があつて、できているのかという部分で疑問符が付きます。つまり、きちんと意見を持っている人とそれに対して興味をもって意見をきちんと聞いて批判できる人がいますか？ということです。Dis 界以外の人からみたらごく単純なことだし、逆に Discussion セクションって何をやってるのってすごくチープな活動だと思われそうじゃないですか。私はちゃんと議論ができる人数はすごく少ないと思います。

その理由はたくさんありますが Dis 界の人はフレームワークを勉強しようとする感覚の人がすごく多いと思います。僕はやったことはないですが、例えばセオリー100問とか一問一答などのプロソルの構造についてのインプット系は個人的に大学受験みたいでフィットしませんでした。(笑) 大学受験で正解不正解を出さなきゃいけないからしかも事実確認でしかないし同じ回答になると思うんです。そもそも narrowing からしっかり考えればプロソルの構造ってすぐわかると思います。でも Discussion って本来そうじゃないですよ。

事実は事実としてあつてもそれを変えることが正解不正解かわからないからみんなの意見を聞くのであつてその意見は多様であつていいわけだしそれに伴って枠組みも変化していいはず。だからインプットは意見を作るための知識にまわすべきだしそのフレームワークの学習はある程度一般的なプロソルの構造を知っていれば一つ一つの意見に対してのテーブル経験が物語ると思うんです。

フレームワークは Discussion の中では意見交換を助けるサポーターの役目だと思います。プロソルを議論するために僕たちがいるのではなくて社会問題に対して政策を決定するために僕たちがいるのです。要はプロソルは議論するための一つ的手段でしかないと思います。もっともプロソルのセオリー通りに一線も違わず自分の意見が反映できるならまったく問題はないです。でもそれはいつも同じではないですよ。ディスカッションの態度として目的をしっかり達成できる手段を使いましょうってことです。

2 Comparison

意見形成についてああだこうだ言ってきたけれど具体的にはどうやって反映していくのですかって思うかもしれませんがそれが最も現れるのが個人的にコンパソンだと思います。どうコンパソンを考えアイデア提示していくのかを話していきたいです。(具体的な中身はレクチャーで話し合しましょう)

① Comparison とは

Narrowing で最も重要なのが「政策決定は AD・DA の比較検討によって行われる」という部分だと思います。本来議論の核になる部分は政策決定に直接的に関与するこの Comparison です。

ではいくつか comparison に対しての意見の作り方としてのフレームワークと中身に質問があります。

①政策決定に必要な要素は Comparison だけですか？

②Take Plan するのに $AD > DA$ は絶対条件ですか？ならばそれを決めるのは優位性の個数だけですか？

③ 1 AD・1 DA の定義ってなんですか？

④ 3 impact 以外の比較基準ってコンパリにくみこんでいいのですか？

⑤ 3 impact (TG・QL・QT) ってどうやって比較すればいいのですか？

⑥ comparison ってどうやったら終わるのですか？

3 おわりに

こんな長い文章をよんでいただきありがとうございます。(>-<) なかなか短くできず読みづらかったら申し訳ないです。ですが自分なりの Dis 観はもっていていいはずだしそれについて語れたら僕は本望だし Dis 界はより繁栄してゆくのだと思います。僕がこの PDD というコミュニティーに関わっている間はなるべく意見交換の多い Dis が展開されて自分もみんなもよいといえる議論を作れるように貢献しようと思うのでこれからもよろしくね！☺ 質問や反論などありましたら気兼ねなく意見よろしくお願ひします。

青山学院大学 E.S.S. Discussion Section 2015 年度チーフ

江尻宗也

squall.pb4@gmail.com