

～カンファメ&ハンドリング～

～ダウトを起点に～

明治大学 鈴木侃太

目次

1. はじめに
2. ダウトの汎用性
3. ダウトとカンファメ
4. ダウトを解消するためのハンドリング
5. おわりに

1. はじめに

はじめまして(▽)この度レクチャーをすることになりました明治大学の鈴木侃太(なおた)です。まだまだ人に教えられるほどではないですが、未熟なりに今回レクチャーをするにあたって何を書こうか悩みました(汗) 去年先輩方が行ってくれたBSJは後期のディスカッション活動をする上で大きな支えとなったので、自分もそんなレクチャーができればなーと考えました。それで何がいいかなーと考えたときに、やっぱりディスカッションをやり始めた初心を忘れないで、それをうまくテーブルに落としていくのができるようになると、自然と介入量も増えるし、どんな人とテーブルを組んでも臆することなく参加して、ディスカッションの楽しさを味わえるのではないかって！なので、今回のレクチャーはみんながディスカッションをしていて度々浮かぶ「ダウト」を軸にして、それをテーブルに落とし込むためのカンファメと話を収束させるハンドリングについてレクチャーしたいと思います。対象としては議論をしている途中に何をしたらいいのかわからなくなってしまう人やロジックが出る場面で一步引いてしまう人なんかにはオススメです。

2. ダウトの汎用性

まず初めにダウトってそこまで使えるのか、っていうことに関して話していきたいと思います。ここでの「ダウト」は「懐疑的視点」って感じに広く捉えて読んでね。はっきりいうとダウトの影響力は強くて、うまく昇華させられればコンクルへの影響力も非常に強くなります。ここで一つ漠然としたことですが、ダウトが生まれるのはなぜなのかって考えてみるといいかもしれないですね。簡潔にいうと、価値観の相違がダウトをもたらしているのですが、もう一步進んでみるとトピックに関する総意の衝突ともいえます。みんながディスカッションをする際に予めリサーチしたり、プレバをある程度すると知識量が増えます。そしてトピックに関して自分なりの立ち位置がなんとなくできてきます。これをしっかりと自分で把握している人は、オピメであろうとパンツであろうと自他の境界線を見極めようと議論に参加してきます。これが後にオブジェクションやリフュート、コンパリのアイデアにつながっていると思っています。

また価値観の相違だと思っていたものが実は同意できたものは、純粹にロジックジャンプが起きているだけなの

で、そこを保管してあげるプロシを引くことで補助し、スムーズな議論の手助けが可能になります。

要するに、ダウトはディスカッションを進めていくうえで介入のスイッチみたいになって、ここを起点にすることで議論の中心になる、または中心を取り返すことが可能になると考えられるんです。たぶん(笑)

※ポイント

- ・ダウトがロジックジャンプであったなら → プロシーディングや Q で引き出す
- ・ダウトが価値観の相違であったなら → オブジェクション・リフュート・コンパリ

3. ダウトとカンファメ

次に、ダウトをうまく議論に落としていくために必要なカンファメについて。はじめにも書いたけど、ディスカッションをしていて純粋な気持ちで考えた際「おかしいな」と思うことは、はじめの頃ほどあったかのように感じるかな？ けど、実際にディスカッションを知れば知るほどその純粋な疑問を議論に落とせなくなるなんてことが往々にしてあってもどかしくて。その一つの原因としてダウトをしっかりとテーブルメンバーに浸透させきれていないことがあると思います。そもそも浸透しなければ議論されることはありませんし、自分がしたかった議論が必ず行われるということにはなりません。なので、ここではダウトをしっかりと浸透させるためのカンファメについて書きたいと思います。

例えば死刑問題に対して、そもそも死刑囚って助けるに値するの？ っていうダウトを持っていたとします。オピメは死刑囚を助けたいと思っている人ですから、当然価値観が異なる(無理やり異なるようにしている)ことになります。ではどこがオピメと自分とで違うのかを SQ から明確にする必要があります。いくつか Q を並べてみると

- ・死刑が死刑囚を苦しめている要因は？
- ・死刑囚は殺されることが嫌なのか自由を奪われることが嫌なのか？
- ・死刑囚は死刑を言い渡されていて因果関係が明確なのになぜ助けるのか？
- ・死刑囚の M/S と他の M/S は全く一緒なのか？

とまあ主に理由を聞く質問が多くなってしまいましたが、自他の相違点を見定めるので理由を聞く質問はどうしても多くなります。ただ、重要なことは質問をして終わりにしないということです。しっかりとカンファメをしてテーブルメンバーに自分の価値観もアピールし理解してもらう必要があります。そのためにカンファメとして必要な要素は

- ・エフェクトとダウトのつながり
- ・ダウトとコンクル(コンパリアイデアなど)とのつながり

この2つがテーブルメンバーに伝わらなければせっかくのダウトはただのQAで終わってしまいます。カンファメが単に QA をまとめたものだとカンファメとしての機能を活かしきれていないと思います。カンファメは

- ・何が話され、何が残っているか
- ・その話が及ぼす今後の展開

これらがあってはじめてダウトを活かそうとするカンファメです。前者はできている人が多いと思います。後者は自然と話す内容をナローしているようなものであり、CにSの要素が少し入っていると思ってください。ここがしっかり伝わるか伝わらないかで、起点であるダウトの話ができるかできないかが決まってきます。しっかり伝わると文字通り $Q \rightarrow C \rightarrow S$ の流れがスムーズにいきますし、伝わらない場合 $Q \rightarrow C$ 止まりで議論には発展しません。ですから、ダウトを活かすためにもしっかり上記の2点をカンファメすることが大切です。

これは自分がダウトを持っていない点で他のテーブルメンバーが話を振ってきた際も有効です。第三者視点でエフェクトとダウト、ダウトとコンクルを意識しながら理解を深めていき、最終的にまとめあげることで今後の議論をスムーズにするだけでなく、オーソリティも築けるので是非普段のディスカッションから意識してもらいたいです。

具体的には、懐疑的な目線から探っていくので common, crash がわかりやすいと思います。もちろん clear, unclear でも大丈夫です。常にここを意識してテーブルに明示できるのとそうでないのでは、カンファメの質が大きく異なると思います。

※ポイント

- ・ダウトを明確にするための Q は SQ から仕掛ける
- ・カンファメを行う際には、話された内容とそのエフェクト、コンクルのつながりもまとめる
- ・議論中頻繁に起こる QA はすべてこのサイクルだと思って介入し、カンファメする。
- ・common, crash や clear, unclear を意識して crash, unclear はどこで話されるのかイメージを共有する。

4. ダウトを解消するためのハンドリング

はい、では恐らくメインであるハンドリングのお話です。ダウトとそれを解消するためのハンドリングと書きましたが、簡潔にいうとただのハンドリングです。議論における舵取に何ら変わりはありません。じゃあなぜダウトを解消と書いたのか。単純にイメージしやすいからです。ただこのイメージは議論中、喪失しやすいイメージとなっております。なので、常にこの意識を持ってもらいたく「ダウトを解消するための」とつけました。

ハンドリングの中でも特別ロジック関係におけるハンドリングであると思ってください。アイデアは必ず出発点があってそこから派生したものがオブジェクションやコンパリアイデアであるわけです。つまりはその出発点がダウトであることはオブジェクションの場合はほとんど、コンパリアイデアにおいても多少なりともありうるわけです。そんなわけでその出発点であるダウトを解消するように進めれば議論は自ずと進むわけであり、このハンドリングができるか否かは議論の深度と進捗ともにキーファクターになってきます。

では、具体的にどうやってハンドリングしていけばいいのか説明します。まず、ロジックにおいて大切なことは前提です。何も Data だけが前提ではないと思ってください。Data はあくまで根拠、客観的に見ても問題のない事実です。それを使って Warrant を組み立てていますが、根幹となっていることはその RSN for Warrant となります。ここがダウトから派生したものであるならば、まず V/P はその人のみと考えるのが妥当です。もしそれも客観的に見られるのであればもとの Data と UQ はあるのか否かが第一に見るべき点と言えます。

RSN for Warrant が

- ・ダウトから派生したもの(主観が強い) → V/P を主張者と考えたうえで def を詰め、相違点を見出す
- ・客観的事象 → もとの Data との UQ はあるのか。

UQ があるのであれば、タスクへの妥当性はあるのか(エリアやプライオリティ)

このようにまず前提を明確に捉えることが最優先事項です。いくら Data が正しくてもそこから先は主観となっています。主観の前提が Data としっかり結びついているのか、それともこじつけとなっているのか見定められれば、あとはそこをつついていくだけです。

大まかな流れとしては

①Data は客観的事象として成り立っているか。

(Data の def は客観性が認められるか)

②RSN for Warrant は主観が前面に出ているか客観的に見えるものか → Data との UQ はあるか。

③RSN for Warrant は Warrant との関係性を補えているか。

(V/P=主張者の def によってのみ成り立つものなのか、客観的に見ても成り立つのか)



def の範囲次第で逆ロジックも成り立つ可能性あり



論理的正当性が成り立つ

とまあ 3 ステップで終了します。

この 3 ステップがどうしてダウトを解消できるかというと

- ・ダウトそのものが主観であり、主観は前提をうまく調節しているのでそこを変えれば崩せる
 - ・ダウトが客観的なものであるならば、それはダウトからコンセンサスになり収束する
- というダウトが包括している範囲が限られているからだと思います。

大抵前者なのですが、前者に関してダウトってある意味ものごとを一方から見ているから生まれるようなものでもあるって思ってください。例えば、死刑無くすと凶悪犯罪増えそうっていうオブジェクションがあったとすると、この場合はあくまで抑止力っていう側面から死刑を見ている。ほかにも死刑は殺人罪において最大の償いって思っていたら、それは死刑囚と遺族のバランスを保つ解決策っていう側面で死刑を見ている。この一側面を一個一個見ていたら議論はなかなか進まなくなるから、オビメの「死刑は M/S を生み出している」っていう側面で話を進めて AD を立論し、そのあとほかの側面をコンパリで見ようってなっているのは、タスクをやっているとなく気が付くかな。それで一側面のロジックをプライオリティとして出すと、def はそれを成立させやすいように調節されるから、結果として前提を主観で操作することになります。そこが見抜ければ、じゃあその def をこうしたらどう？っていう主観的な操作のし合いが始まって offset っていうのはよくあること。こんな感じにダウトから派生すると狭めた範囲内(一側面)で成立するから、逆に他の側面から見るヒントにもなったりしちゃうんです。

ハンドリングとしては結構簡単のように見えますが、実はこのステップそのものよりも前提、根幹を見つける方がはるかに難しいと思います。そしてこれは頭の回転が速い人ほど簡単に見つけられ介入してきます(青笹とか悠太とかね)。だからこそ重要になってくるのが 2 でも書いたカンファメです。ここをしっかりと怠らずやることで、議

論をマクロに見ながらミクロにも理解を深められます。ダウトが次から次へと飛び交うディスカッションで頭の回転が速い人は、チャートなんかには書かなくても頭の中で整理して、結論をすでに出してそこに向かっていきます。自分みたいに頭の回転で勝てないなら勝てないの戦い方があります。1by1 でミクロにもマクロにも議論を進めながら見えてくる結論に向かっていけば十分戦えます。そしてその時にこの3ステップを頭に入れておけば、ある程度指針がわからなくて手探りでも進むことはできます。

※ポイント

RSN for Warrant が

- ・ダウトから派生したもの(主観が強い) → V/P を主張者と考えたうえで def を詰め、相違点を見出す
- ・客観的事象 → もとの Data との UQ はあるのか。
UQ があるのであれば、タスクへの妥当性はあるのか(エリアやプライオリティ)

大まかな流れ

①Data は客観的事象として成り立っているか。

(Data の def は客観性が認められるか)

②RSN for Warrant は主観が前面に出ているか客観的に見えるものか → Data との UQ はあるか。

③RSN for Warrant は Warrant との関係性を補えているか。

(V/P=主張者の def によってのみ成り立つものなのか、客観的に見ても成り立つのか)



def の範囲次第で逆ロジックも成り立つ可能性あり



論理的正当性が成り立つ

5. おわりに

ちょっと偉そうなことを書きましたが、この前提を見つける作業であれ、カンファメをする力であれ、ハンドリングをする力であれ、すべての起点となっているのはダウトです。

最終的収束させることはもちろん可能ですが、懐疑的な目線を使いこなせるようにならない限りはテーブルにおいて瞬発力の高い人や、地頭の良い人にすぐに掌の上で転がされてしまいます。

なんでこのロジックを出したんだろう、この def にこだわるのはおかしいなぁ、この Q が後々コンパリに反映するってどうやってだろう、このプライオリティって逆にも見えるなぁ、などなど懐疑的な目線で見ることこそ、それを確かめる工程が必要になり自ずと介入もできるようになります。そしてそれは、普段のプレパから鍛えることで自然とできるようになって、どんな人とも「議論」をすることが可能になると思います。(自分はそうでした！)なので、ぜひとも純粋におかしいなと思う気持ちと、それをしっかりテーブルメンバーに示しながら進められる、ほかの人のアイデアをコントロールできるようになる努力を大切にしてください。

拙い国語力で読んだだけでは非常にわかりづかったことと思います。質問やケース、プレパは時間の許す限り受け付けるので気軽に連絡してください。最後までお読みいただきありがとうございました。

LINE ID: be08