Lesson3. コンパリ立論への発想

　ようやくコンパリの話に移ります。ここまでやってきたのは、ここで言わんとすることをすんなり理解してもらうための前提確認です。

　ここまでで、ロジックの限界やセオリーの機能を踏まえると、とりあえず「コンパリはSuggestion(的なアプローチ)で通すしかない」ということはなんとなくわかってもらえていると思います。端から「正解」なんてものはなく、言うなれば自分のディスカッション論に他人を巻き込むしかないのです。

・「テーブルが許す限り」自由である

　Lesson2でも示した通り、コンパリの「S(Plan)はP(AD>DA)か？」の答え方というものは明確にされていません。普段のコンパリ方法をコンセンサスとしてとっているわけでもありませんから、個人による方法の提案自体は自由です。

例えば、DAの優先度(大きさ)をVotingという直観に大抵は委ねている以上(関東の多くの人において)[[1]](#footnote-1)、DA同士のコンパリをVotingに委ねているわけですから、ADとDAのコンパリをVotingに委ねたって矛盾はないはずです。それこそ本来の日本(及び民主国)の立法は国会議員の選出という民意のVotingによってDirectionを左右させて政策の詳細はDAをより小さく抑えるだけですから、我々が「本心に基づく」Votingでコンパリを決めたとしても論理的・建前的矛盾はありません。「本心に基づく」ことが現実的に困難だとしても、普通のコンパリにしたって「I am thinkingによる遅延」という手段によって普通にコンパリにも「本心に基づく」保証があるわけでもありません。「論理の完全性」でいえば、普段のコンパリが完全とも言えません。ADはトピックを含めたオピメへのVotingではあるものの、DAをVotingで決めるのは何故かと問われれば「結論のための妥協」か「AD＞DAなら次のDAでもコンパリしよう」としか言えないわけで、前者はもちろん後者も「結論を得る」ことは現実的には困難になります。「DA同士のコンパリもやる」としても時間的に困難です。そもそもNarrowingで「Decide logically」とさえ言っていませんから、「Decide by feeling」が駄目とは決まっていません。別に「間違ってはいない」のです。

しかし、この例や他の変則コンパリ、コンパリに限らず全ての変則、いわゆる「ぶっこみ」が通りにくいのは、「テーブルメンバーにメリットが無い」からです。セオリー同様に慣習的に根付いた方法に基づいてプレパしてきているわけですから、そういう人にとっての大事な局面(特に春セミ・アッセン期)ほど、慣習的方法に「メリットがある」ためそれ以外の方法はまず「デメリット」になります。これは変則を出す側にも言えることで、変則を出す側にとってもそれを持ってきている時点で慣習的方法にメリットは無いので、正直解決しようがありません。[[2]](#footnote-2)

この問題を特に深刻にしているのが、ディス界の「実態的なメリット等の明言を避ける」風潮です。「メリット」を言葉として使う奴ほど「皆の意見を扱える」とか、建前みたいなことを建前だけで言うばかりです[[3]](#footnote-3)し、建前も本当に建前しか言いません。

例えば、今期のようにモデルオピシでの立候補者が多い時に「オピメ立候補したらアーギュ出すなよ」っていうのも「オピメ立候補者はAD＞DAでTake planにしたい」とすればその通りですが実際は違います。当然ながらメリットが無いですし、「いや、検証なので私が議論すべきと思っているところでは出しますよ？」と建前で返されたら終わりです。私がアーギュ(笑)乱立を避けるためにNarrowingで何か言うなら、あえてオピメ立候補して「皆の参加率を上げるために、私がオピメになったらオピメと最初のAD＞DAプレゼンター、コンセを取った人・DAプレゼンターをそれぞれ別にするというルールをとります。もしこのルールを採用してくれる候補者が他にもいるなら私は引いてその人にVoteします。他にも賛同してくれる人がいたらお願いします。」とか言います[[4]](#footnote-4)。こうしたらオピメになれなくてもメリットがありますし、オピメ立候補者が多いほどVoterが少ないので自分の一票でも影響力がありますから合掌までして何が何でもオピメになりたい人は受け入れるでしょう。その人が出たところでVotingに移りつつ「私以外でこの人にしたい人は？」と流動票を誘えば、さっさと決めたい人もそっちに流れます。

「心」を扱うだけでSが強くなるのは明らかです。とはいえ、丸きりメリットだけとか、やたらメリットを口で強調しても出す側も受ける側も心理的な抵抗があるでしょうから、言い過ぎるのも考え物です。先の例では「結局はコンセ争いをさせたくない」だけでも、「皆の参加率・介入量をフェアに」とかそれっぽい建前は先にメインらしく言うのは「受け入れやすさ」のために必要です。こういう心理を扱うことこそディスの醍醐味ではないかと。

『NANA』の幸子も要はお泊り(セックス)がしたいことを最後は白状しますが、それを最初から言うのはダメなのです。最初に言われると建前的否定が先行します。こういう駆け引きのように、提案には心理戦が必要です。

ちなみに便宜上「メリット」と呼びましたが、デメリットを示すことも含みます。例えば「煽り」です、これは心理的に「恥」というデメリットを強調します。遅延行為に対して、「あんた本当はもっと上手いのに、それわざとやっているの？」とか一言かけるだけでかなりの抑止になるのですが、案外こういう事を言う発想が無い人が多いです[[5]](#footnote-5)。但し、煽り系はやりすぎると相手を引くに引けなくさせるので比較的難しいです。

さて、つまりセオリーも(ほぼ)なく、慣習的対処も比較的少ない、コンパリロジックという「提案」にも「建前の明言」と「メリット(心理的アプローチ)の示唆」が必要です。この二つを意識すると、コンパリに限らず臨機応変にディスカッションが出来るようになると思います。

**コンパリアイデアの立論アプローチ**

・数学的アプローチ

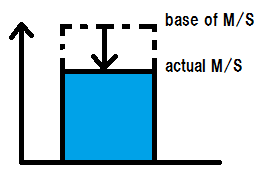
　ただし、ロジック、特にセオリーのような慣習的判断統一が少ないコンパリロジックではSの必要性が高くなるとはいえ、コンパリにも慣習的あるいは必然的に共有されやすい視点があり、ワラントのSをより省略しやすい立論アプローチがあります。それが、数学的観点です。

　QTと、term×degreeとしてのQLから派生したアイデアがこれにあたります。ロジックにしたとき、最終的なデータセンテンスが言語としては「多・少」「大・小」「長・短」「増える・増えない」「減る・減らない」のいずれかの概念に落ち着き、数値・数式・図・グラフといった数学的なチャートで表現できるのでこう呼びます。QTは情報によってはっきりわかる手段があるのに対して、QLをTerm×Degreeとしても、Termだけわかったところで本当の数学的にはわかりませんが「限定的小論点比較」の概念も広く認知されているので成立します。[[6]](#footnote-6)

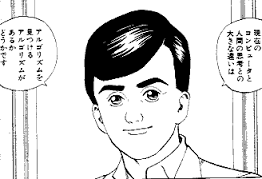
　現代人の数学への信頼や、認知度、セオリーの数学的理解(QT＞0・QL＞0)との類似性などから、数学的アプローチは「正解」に見えやすくワラントが無条件に認められやすいです。つまりは、データセンテンスを上記の数学的表現に落とせるか否かのみが主な争点になります。

中でも、より明確に数値化・数式化ができるQTのEvidence計算や包含関係、termのProblemやC of Mの性質による解決限界(quick impactなど)は特に通りやすい[[7]](#footnote-7)ので、QTとtermしかコンパリは立たないなんて書かれた悲観的なレクチャーもあります。確かに脳波を測れるわけでもなく数値化できないDegreeやその可変性は少なからず胡散臭さがあり、データオブワラント的な部分[[8]](#footnote-8)にちょっと時間を使います。ただし、前者はトピックやオピシによって出せない場合が多く、対して後者はとりあえず出せます。いわば、前者は立証が容易でも立論が難しく、後者は立論が容易な分立証難易度が上がります。

それでも、「限定的小論点比較」の応用で大体出来ます。簡単に言うと、「M/S(嫌さ)の度合」を「付帯状況を範囲限定で取り上げて、数式(グラフ)化」して、「限定的小論点比較によって他の要素を排除」します。恒例の具体例といきましょう。

　例えば、「Way to avoid」は、「成功すればTGにならない」ためQL(Harmの度合)で扱われることはあまりありません。サムカットによってコンセを取って、TGの優先度として話されるのが一般的です。しかし、これも数学的アプローチでQLに繋げることは可能です。「①Way to avoidがあったことを認識している」→「②反省としてHarmを心理的に受け入れやすい」→「③Harmとして実際に受ける印象・反感(Degree)が下がる(図)」

　といった流れで「減る」に繋げます。

exampleとしては、「避けようも無い失敗で叱られる方が、やり方次第でどうにかなった失敗で叱られるよりきついでしょ？」などといった心理を明確にします。まあ色々と反論の余地はあるのですが、③は「母数としてのdegree(D)自体はAD・DAともイコールとする」、②は「他の可変性要因があったとしてもway to avoid(WTA)による変化としてのみで比べる」といった具合に、「限定比較」で他の要素による反論を排除できるわけです。①にしても「Way to avoidの認知が一人でもいれば、全員でなくともDAには無い要素なので、平均値としては算出できる」と「QT×QLとしたときの平均QL」という数学で解決出来ます。[[9]](#footnote-9)

ADQL：＜(D－WTA)＋D＞÷2 ＝ D－1/2WTA

DAQL： D－(WTA×0) ＝ D

の式が成立し、もちろん他の可変性について議論の余地はあるものの、「Way to avoid」によるもの以外は後回しで「とりあえず一個立証」に繋げられます。「Way to avoidによって増える」も割と簡単に言えますが、それが来ても「Way to avoidがdegreeを減らす分」としてさらに可変性から小論点化すれば差別化できるので「とりあえず立証」は可能です。「とりあえず立証」すること自体に点数以外の価値は無いと思いますけれど。

Degreeに限らずTermもquick impact(被害発生・解決速度)や心理的延長余地とかで似たようなことが言えます。QLに限らず、QTでも現在がオフセットでイコールとした上でTendencyから(難しいけど)片方はほぼ一定だけど片方は下がる(増える)から長期的に見て総QTは差が出ると言える場合もあり、包含関係だけではありません。

このように数学的アプローチは「限定的小論点比較」でいくらでも言えて、とりあえず反論を流す事で立証できます。この概念はセオリーに似ています。「At least 1の違い」が「少なくとも優劣をつける」という考え方だからです。

しかし、こんなものはセオリー同様公式のパターンさえ持っていればどんなトピックでも何かしら通せるイージーアイデアです。意見・価値観や○○問題という視点が必要なく、小銭稼ぎとしては確実でしょうが、クライテリアコンパリにでも持ち込まないと楽しい要素がありません。やっていてもすぐに飽きます。

・非数学的アプローチ

　言わずもがな数式にしようがないTGと、数学的に表現できない(あるいはdegree等と差別化したい)QL[[10]](#footnote-10)の「重要性」のアイデアです。ワラントは「JG should put priority」「more important for JG」といった表現になるので、数学的アプローチよりも曖昧な表現になり、単にロジックを出したり繋げたりするだけではテーブルが「認めていいのかわからない」という状況になりやすいです。この非数学的アイデアは、大きく分けて4種類の発想があると思います。これらにそれぞれ有効そうな建前を出していきます。

①日本政府の価値判断基準

　「日本政府は政府としてこれを選ぶのではないか」という発想からくるアイデア。この考え方は、「日本政府的視点」としてNarrowing解釈で補強出来るので、「JG should」と言いやすいです。

　これの説得力を強める建前の例としては、まず「“What policy should the JG adopt?”に答える手段がコンパリならば、我々は日本政府を説得する立場としてコンパリを考えるべきである」などのディスカッション観をある程度示す必要がしばしばあると思います。最近は減りましたが、「Our JGとReal JGは別」というよくわからない観点が流布[[11]](#footnote-11)されていて、この手のアイデアを認めないという輩がいるからです。

その上で、「知識に限界のある我々でも、法律や他の政策から日本政府の持つ判断基準を推察は出来る」という方法論として具体的に法律や政策過程等のexampleから帰納法で推論を出し、「対立するexampleがなければPriorityとしよう」とSを出すなどが簡単です。本格的に政策学やら法思想を説明するのは時間がかかるので、exceptionが思いつかないなら認めよう程度で十分かと思います。

例えば、刑法や民事訴訟法などは広く「被害の度合い」を格付けしています。「殺人罪」は被害の大きさを明らかに区別していますし、「殺人」「傷害致死」「過失致死」と意図によってその人間が受けるべき罰(損失)を区別しています。

他にも、「私企業・個人が手を出せない事業(インフラ等)‘Only JG can help’を日本政府は優先的に手掛ける、鉄道・通信・郵政など私企業でも出来るとわかると手放す。」→「ADもOnly JG can helpで日本政府は優先する」なども言えます。

②一般的・常識的に人間が持つ価値判断

　「印象・直観的に下される判断」からくるアイデア。

　例えば、認知度の高いVoluntary Harm(自業自得)が、「なんでVHだと重要じゃなくなるの？」と言われただけで答えられなくなる人が結構います。「Only JG can help」とかで①の発想にするとか、数学的アプローチの可変余地的発想に変換するとかも可能ですが、それでは結局「自業自得である」必要はないわけです。しかし、おそらく全ての人間は昔から当たり前のように「自業自得」の概念をどこの文化圏でも少なからず持っています。例えば、ハンムラビ法典から続く「死刑＝応報刑」の概念を日本政府が公には否定していようと、やっぱり「死刑＝応報刑論」の観点はそれらの知識に先行するわけです。こういう「人間は誰だって(大抵)そう思う」観点はロジックで説明しようとすると文化人類学とか倫理学の話になってきて難しくなりますが、そんなものはなくても「誰だって自業自得か否かに価値を見出す」のは事実です。

これは「当たり前だから」のロジックと、「日本政府だって人間で構成される」などの理由付けから「誰もがそう感じるならクライテリアにすべき」というディスカッション観で十分論理的に言えると思います。

Exampleとしては「同じくらい仲のいい友達二人が同じ額の借金をしていて、片方は自分の借金、片方は親の借金。片方しか助けられないとして前者を助ける奴なんて存在すると思う？いるならともかく、誰もVHを選ばないならプライオリティにすべきだよ。」とかですかね。

「日本政府も機械でなく人間で構成されている」、「日本政府は国民の代弁者・代表者」などの理由付けで①のようなアプローチにもできますが、まあ直観を採用するのにそれほど難しく考えたくはないのと、発想が①では知識なのに対してこちらは直観先行なので分けました。

③アカデミックな価値判断「○○学的に重要」

　大学で学んでいるような学問・主義・思想を繁栄させたいというディス観を持っている人は少なからずいると思います。まあこれも突き詰めると①や②と被る場合もあるかもしれませんが、現在の日本政府・社会にとって主流の視点・思想ではなくとも、議論に用いる価値はあるはずです。それこそ、宗教はNGという制限にしても「地獄に行く」とか創作的な話をDAとかにされても困るからNGなだけで、世界中で多くの人に支持されるものとしてその根幹にある思想や観点を参考にすることには価値があるのではないかと思います。

「我々が各々大学で学んだ視点を結論に反映させてこそ我々がやる意味がある」とか建前を言って「アカデミックなディスをしよう」なんていうのも心には響くとは思います。特に政府視点や常識で言えないことを通したい時に使えそうです。そういう弱い観点のリーズニングを「偉い人の意見」や「学問」が持つオーソリで補強するという感じです。例えば、儒教の教えなんかで比較的有名な「川で自分の親と子が溺れていたら、子はまた産めばいいけど親は代わりがきかないから親を助ける」といった話のように、現代人ではなかなか出せない発想なんかを提供してくれるわけです。もちろんこれは例であり、子供にしたってその子供本人の代わりはいないとも思いますから個人的には賛成はしかねますが、「代替性」で議論すれば最終的には親の方が勝るのかもしれません。そして、「孔子(という偉い人)の教え」というオーソリが付きます。

ディスに使いやすそうな例としては今まで扱ったアプローチで言えば、「死」は最強のQLでしたが、例えば「マズローの欲求段階説」を用いて、「人間と他の動物との区別」としてむしろ、「生存欲求よりも高次元の欲求、特に自己実現欲求を人間としては重視すべき」なんていうのも、なんとなくそういう見方の説明は出来ていると思います。それと、Donorなら、「臓器の器として扱われる、非人間的に扱われる」などといった極端にネガティブな「捉え方」を補強する場合にも使えそうです。これはいわば、②の常識のような「誰もがそう感じる」とは言えない「一般的とは言えない」捉え方・考え方を、思想家のオーソリやアカデミックさというパッションを借りて出すということです。

ただし、私自身も浅はかな知識しかないのであまり引き出しはありませんし、知識量への依存度が高いためこういった議論に乗るメリットは示しにくいという限界があります。ただ、ここに書いておく価値はあるかと思いました。[[12]](#footnote-12)

④タイトル・トピック的価値判断(「このissue・topicにおいて重視されるか」等)

　例えば、死刑廃止の冤罪者ADとか安楽死許可の社会的圧力DAとかは、問題とは別の制度や社会の欠陥が生み出しているとか、みたいな話です。前者は特に、普通にADを認めてしまうと激強になってしまうのですが、とはいえExistenceを認めずに争うと言うのもなかなかやりづらいし、スパイクとかはセオリーで流されてしまいます。[[13]](#footnote-13)こういう、「それずるくない？」とか感じるAD・DAにおそらく生まれやすい視点です。

賛否両論残る問題にはおそらくそれなりに甲乙つけがたいAD・DAがあるのですが、問題の本質とは別の部分、賛成派も反対派も「それは無くした方がいいだろう」と思うような「ちょっとずるいAD・DA」というのは、おそらく「○○問題の本質」ではないからです。

スパイク(Alternative way)余地の有無とかで①の話にしたり、解決度合の話でdegreeにしたりも出来ますが、まあやはり言わんとすることが少し変わります。あと、AAD・ADAになってしまうタイプのContribution[[14]](#footnote-14)も、「AADの医療発展の方がADAのそれより大きいから一つのCriteriaとしよう」とかならアリです。AAD・ADAの数もきりがないから総量とかはわからないし第二第三と比べていくわけにもいかないが、トピック全体に関わる最重要の物を出して比較して一つの論点とするというのは、昔はよく出たらしいです。要は、AADとADAのコンパリを3インパクト無視で「○○問題」という視点のクライテリアで既存のコンパリと共存させるやり方です。

・アプローチとそのexampleが作るメリット

　ここまでは建前として必要なアプローチを示してきました。ちなみにここで具体例を多用したのは、多分exampleが無いと納得してもらえないからです。Exampleは説得力において非常に重要です。むしろexampleのないコンパリはクソです、何も伝わりません。

しかしそれ以上に、皆さんが「建前」としてここで紹介した非数学的アプローチを「アリかもしれない」と見なしたと同時に、なんとなくアイデアが出せそうな気がしてきませんでしたか？していなかったら私のアイデア不足です、申し訳ない。しかし、していたという人は、「自分も同じアプローチでアイデアが出せるかもしれない」と漠然と感じたかもしれません。これがテーブル中に起きるならそれはいわばメリットです。テーブルでコンパリ観を拡げること、「慣習的アイデアや数学的アプローチ以外のコンパリを認める」ことは「自分の出せる話も増える」というメリットになるのです。少なくとも自分の中で「正解」が無いのに「認めていいのかわからない」なんていう無意味なThinkingに時間をかけるよりは遥かに生産的です。

・コンパリ立論アプローチ選択

　QTとTermは数学的にしか言えませんが、それ以外のアイデアはラベルとしては割と他のアプローチでも言える場合も多いので、立論においては自分として説得しやすいと思うものでやればいいです。まあ発想の分類としてはこのいずれかに入るでしょうが、別に最初に使ったアプローチで上手くいかなくても、ラベルやコンテンツが大きく変わらない分には他のアプローチで再挑戦してみてもいいと思います。私は局面問わず見切り発車ばかりしてきた(というか見切り発車しかしなかった)ので嫌われたけれど、ここに書けるくらいのことは掴めたと思います。皆さんにはそれなりに節度を持って特に後期とか春セミ・アッセン以外で、テーブルでどんなディス観なら統一できるのか、Sと妥協の組み合わせを試していって欲しいです。というか試さないと引き出しは増えません。もちろん無益なSの被せあいにならぬよう、ダウト・Objectionがある人のディス観もしっかり確認しましょう。

・コンパリにおけるObjection・カンファメ

　コンパリロジックを支えるのは観点なので、「AD・DAの定義を間違えて(あるいはアンフェアに)運用している場合」[[15]](#footnote-15)を除き、カットしきるというのは不可能です。「弱いコンパリ」というのはこの「定義に問題がある」ものか「リーズニングが無い」もののいずれかで、前者はそれを示せばいいのですが、後者は「そのコンパリは正しくない」という言い方はできないため「リーズニングを聞く」しか出来ません。

しかし、この「リーズニングが無い」コンパリに対し「質問」は無意味です。大学生は馬鹿ではないので、直観的にコンパリロジックのチャートだけで説明しきるのが難しいことくらいわかっています。というか、それなりにアイデアがある人でロジックだけで説明しようとする人を見たことがありません、大抵とりあえず慣習的にロジックは出しても、すぐに詳細をプレゼンやチャートやトーキングポイントで説明します。そもそもあのコンパリ用三角ロジックはコンパリに合っていません。コンパリを自分からリーズニングやExampleで説明しない時点で、大抵は「自分で説明できない」から「自分から説明しない」のです。だから聞いても、もとから無いけど「それっぽくラベルを言い換えて」とりあえず出してみたか、自分では「うまく言語化出来ない」か、で結局「説明できない」ので聞いても無駄です。

この対処としては、前者なら「Harmの呼び方変えただけでアイデアなんて無いのでは？」と煽るか、自分でアプローチを持ち出してカンファメして「(○○的に)正しくない」と否定するか「(○○的に)正しい」とサポートするかしかありません。例えばQLのアイデアならアイデアを数式とかに変換して「QLを説明できてないよね」とか「これってAD・DA両方に言えることだよね」とか言ってしまうとかという感じです。逆に言えば、観点の引き出しさえあれば都合よくカンファメして切ることも立てることもできるわけです。コンパリがちっとも進まないのはどいつもこいつも観点が無いからです。

「言語化出来ない」だけなら、まあ相手の観点を導き出してやるためにexampleとかを聞きまくるとか親切対応をしてもいいかもしれませんが、いずれにせよ自分のアイデアを早く話したいなら「よくわからんからunclearで後回し」とさっさと終わらせていいかと思います。

・ダウト

　AD・DAの定義と矛盾するアイデアとかでもなく、ディス観にも共感できるなら認めるか平行線かしかありません。いちばんタチが悪いのは(コンパリに限りませんが)ディス観・目的意識の無いダウトです。ダウトはSに繋がってこそ価値があり、自分の中で「どうしたら納得する」が無いような、単なる「これはディス的にOKなの？」みたいな思考停止には妥協さえできない。ダウトにせよObjectionにせよ、ディス観の無い対立は単なる遅延行為です。Burden proofを出さないダウトとはコンパリに限らずクソです。先の例の通り、ただダウトを出しても特にコンパリは進みません、相手が空気に負けるのを待つだけになります。

・オーダー操作

　Lesson2で書いたように、コンパリには心の問題があります。死刑論題のようにある程度コンパリが盛り上がるヴィジョン、自分がその後で活躍できるヴィジョンが無いと、なかなか「最初の一つ」を認めようとしません。オーソリが無い人、オーソリに差が無い場合ほど難しくなります。待ちの姿勢ではいつまで経っても自分に回ってきません。時間が限られている時ほどさっさと自分のアイデアに持っていく工夫が必要です。「オピメが最初にやる」みたいな空気でとりあえずオピメから出したりしますが、最初にお互いが出したいアイデアを見せ合って順番を決めたり、まだ優先権が無いうちに「ダウトを解消できないまま1分経ったらunclearで後回しにしよう」とか、予防線を張ったりした方がいいと思います。それで、TGアイデアが多かったら「QL・QTからやってとりあえずインパクト別には結論つけられるようにしよう」とかそれっぽいこと言って自分のアイデアに持っていく工夫をするとか、ただアイデアを出し合う以外にもやれることは色々あります。心理的に一つ認められるだけでその後から認められるボーダーが下がったりするので、取りやすそうなアイデアからやるというのが定石です。

・クライテリアコンパリ

しかし、議論が活発になるほどアイデアが出やすくなったり、ある程度議論がなされると満足してTake planしやすくなったりするので、単純に「強いアイデア」より、「盛り上がるアイデア」を先に扱った方が良かったりもします。いわば、クライテリアコンパリSによるオーダー操作です。Opposite ideaを出しやすいクライテリアをあえて出し、小コンパリ・大コンパリにあえて持ち込んで幅を拡げると盛り上がるのではないかと。具体例で説明していきます。

CASE1:データセンテンスへの(同質化的)Objection

仮にADは「海外で手術を受ければ助かる」、をデータとしてDA>ADが出たとしましょう[[16]](#footnote-16)。それに対する反論として、DAも「海外で暮らせば助かる」という反論が出たとしましょう。これで「way to avoid」が終わるかというとそうでもなく、ここで両者の「way to avoidの難易度」とかで「比べる」ことで差をつけることは出来ます。

例えば、ADは海外に行って帰ってくればいいわけですから、回避のために死ぬまで帰って来られない「海外に行く」と「海外で暮らす」で回避の難易度に差をつけ、DAの方が難しいのでDA>ADに持っていけます。

逆に、ADの方は「短期間で巨額の資金を集める必要がある」などのミクロな比較を反論側から出して、結局ADの方が難しくAD＞DAとできれば、反論からそのまま、AD>DA→DA>AD→AD>DA…の基本の検証順を無視して自分のアイデアをテーブルにとらせることが出来るわけです[[17]](#footnote-17)。

　このミクロなコンパリが両方立証されてもまだ議論の余地はあります。「資金集めの困難」→「実現可能性に限界あり」、「海外で暮らす」→「実現自体は誰にでもできる」、として「実現可能性でAD(資金)>DA(移住)」とすることもできます。逆に、「海外で暮らす」は「嫌なら日本から出ていけばいい」という考え方で、「日本政府が最も認めてはならない回避方法」であるとし、「DA(移住)>AD(資金)」ともできます。

さらに、「実現性的困難度」と「政府方針的困難度」で比べることもできる。「実現性的困難も政府方針的困難に含まれるからAD＞DA」とか「スパイクによって実現性的困難度は解消できるからDA＞AD」とかです。

「立証」できるかはさて置き、このように「立論」自体はアイデア次第でできるわけで、掘り下げようと思えば、思いつく限りいくらでも掘り下げられます。発想勝負が出来ると元のアイデアに新規性がなくとも面白くできます。

CASE2：Warrantへの(対立観点的)Objection

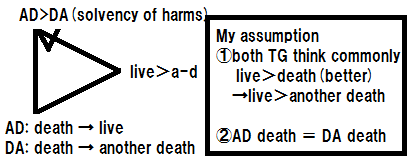
　Way to avoidを認めても、「Way to avoid＝degree↑」という話も出来ます。「あの時ああしていればよかったという認識」⇒「後悔度↑」などです。これを「×Way to avoid＝degree↑(回避不可能認識⇒理不尽感による憤り↑)」と対立させて、「後悔」と「憤り」では、「憤りは突発的な感情でそのうち慣れてしまうが、後悔は長く続く感情である」とか、「後悔はseriousnessが分散されるためproblemとの直結が下がる」とか、これもいくらでも比べられます。

CASE3：類似性・対照性のあるクライテリアとの比較

例えば、×way to avoidと×way to recoverを中論点「可変性余地」などとカテゴライズすると比較がしやすいです[[18]](#footnote-18)。「事前回避は被害予測可能時点から被害発生までと期間が限定的、事後回復は期間的制約がなく実現可能性が高い。有無による差分としては×Avoid＜×Recover」、「事後回復でMSが落ち着いたとしても反感としてゼロにはならない、回避は成功すればゼロになる。可変期待値としてはAvoidの方が大きく、×Avoid＞×Recover」と比較できます。「似ているもの」はむしろ比較しやすいのです。「可能性」と「期待値」でも「可能性が低いほど平均可変性の期待値は下がる、よって可変期待値は可能性の従属変数なため可変可能性の方が重要」とか、「可能性は誰にでもあり特定の条件を要さないが期待値変動は本人の個人的状況などに依存するため、排除性(不公平性)のある期待値の方が重要」とか、まあ色々と言えます。

TermとImpactとかQLとQTみたいな「対照的なクライテリア」同士は一見オフセット色が強いのですが、「日本政府は客観性を持って行動しなければならない。三権分立や地方→高等→最高裁判所とセカンドオピニオンいわば客観性を重視している。Term・QTのような客観性の高いクライテリアこそ重視すべきだ。」とか「俺たちは散々Impact・QLに議論を費やした。俺たちの結論として優先されるべきはQLだ。」とか言おうと思えば言えます。ただ、対照的なものというのは「比較」というより「一番重要なものは何か」という感じの考え方になり難しいです。

CASE4：自分で小コンパリを含むアイデアを出す

　これが一番手っ取り早いと思います。自分のアイデア最初から小コンパリを必要とすることを示してしまうのです。例えば、臓器移植のPatientとDonorのDegreeの解決度合のアイデアに小コンパリを入れます。

　まずこのアイデアは、ADもDAもHarmは「死」として、ADは「Planをとれば生きる」けれど、DAは「Planをとらなくても死ぬ(脳死しているから数日後には死ぬ)」。DATGにしたって、「もともと死なずに済むなら死なない方が良い(assumption①)」として、ADのAPA－SQはDAのSQ－APAよりも絶対に大きいという数学的アプローチです。Exampleとして数値を代入するなら、

Death = 0

AD(100－0 = 100)

DA(X－0 = X、かつ、X＜100)

よってAD＞DA

という感じです。より簡単に言うと「Planの影響としては脳死の奴が死ぬだけのDAとかしょぼいよね」という直観的に誰もが感じるADとDAのQLの違いを数学的に説明した話です。

ここで反論余地を自分から示します。Assumption①は反論しようがなく、Assumption②も大体正しいとは思いますが、あえて自分から譲歩し、「ADのHarmとしてのDeathと、DAのAPA HarmとしてのDeathがイコールとは限らない(assumption②)」、いわば「DAのDeathがAD(Harm)のDeathよりもSeriousなら数式が成立しない」という数学的反論余地を出し[[19]](#footnote-19)、このDeath同士を比べようというSを出すわけです。

このDeath同士のコンパリは、まあ「各Deathに付随する要素を出す」という形で、常識(印象)論アプローチを使っていくと簡単に成立させられます。例えば、「臓器が奪われる状態で死ぬ」と「臓器が奪われていない状態で死ぬ」という限界的な状況で比べれば当然ながら前者の方が嫌です。つまり、「臓器の数」を踏まえると「DAのDeathの方が嫌」という印象は誰でも抱くというわけです。あとは「死ぬタイミングを他人に左右される」とかもよく出ると思います。AD側は「Sufferingがある」とか「DAには名誉が残る」とか、どちらも簡単に言えます。フォーマットとしては「Death with ○○ or not」を出し(Data)、「Death with ○○」が誰にとっても嫌ならPriority(Warrant)とします。こうやって見るとコンパリもセオリーと近い考え方で出来ますね、「少なくとも嫌な要素」を出し合うわけですから。但し、元から脳死者というDATGが失っている物は「その死に付随している」として排除しますが、それを差し引いても簡単に出せます。

逆に際限が無くなりますが、その際限の無さはクライテリアコンパリできるかで抑止します。純粋な印象論的アプローチのクライテリアコンパリというのは、考え方としては割と簡単です。例えば「臓器を失う死」と「痛みを伴う死」という条件を比べてみましょう。これを印象論で議論するには「いずれにせよすぐに死ぬけれど、死後臓器を失うことを条件として安らかに死ねる(臓器を守るには苦しまなければならない)状況」を想定すればいいのです。いざその状況になったら大抵の人は「死後臓器を失ってもいい」と思うのではないかと思います。もちろん、そう本気でそう思わない人がいると微妙なので(まあMajority ideaとしてもいいとは思いますが)、そういう場合は諦めるしかありません。オフセットで他のアイデアでクライテリアコンパリします。でも最終的にクライテリアコンパリが成立しなくてもいいのです。オフセットでも最初のアイデアが通るだけなので、それはそれでテーブルが満足するのを待てばいいだけです。

ちなみに、DAがDonorの家族でも、Assumption③として「Own death ≧ Family death」を追加して「自分の死と家族の死」で似たような小コンパリエリアを追加すれば可能です。

このS自体のReasoningとしては、建前としては「死についてのコンパリを成立させる一つの方法である」と格好いい事が言えます。口では「死についてのコンパリをしよう」とか言っても結局方法を示せない連中に対し、これは実際に「出来る」わけです。メリットとしては、このコンパリが簡単に出来ること(ヴィジョン)を示せば、それなりにメリットと見なしてもらえるでしょうし、AD側にはAD＞DA権の奪い合いで停滞するよりはまあいい、どうせとりあえずobjectionするつもりの連中にはむしろメリットです。DA側には、むしろDAをQLで出せばいずれにせよSolvencyの話がネックになるので、QLアイデアを活かしやすくなります。ここら辺をしっかり説明すれば説得できるのではないかと思います。心理戦的には、あえて自分から「妥協」している分もあって、心理学で言う「返報性の原理」[[20]](#footnote-20)が発生しやすいです。

そして、結果的にここでいくつかアイデアを出し合って時間を使えば、「満足感」が生まれるので、ここでの小コンパリ結論から最初のSolvencyコンパリ結論を出し、これをそのままAD＞DAの結論にしようというのも通る可能性はあります。囚人のジレンマみたいなコンパリの無駄な対立で終わるよりは、この方が盛りあがるのではないでしょうか。

CASE5：大論点導出

　結局のところ、クライテリアの数に頼る限り、「アイデアが思いつく限り続く」ので、コンパリというのは明確な「終わり」がないため、全員が「満足」か「妥協」をするまで終わりません。しかしながら、そうそう特殊な発想からのコンパリというのは出ませんから、多分アイデアを出し切ってから見ると、Termとか数学的アプローチのような周辺的で意見の無いアイデア以外は大抵「topicのテーマ」的な部分を出発点としたものになると思います。臓器移植ならメリット主義的な視点でADが重要で、マイノリティの権利みたいな視点でDAが重要という話になります。死刑なら「命は重要」と「殺人者には死を」みたいな話になります。大体そういうTopicが持つ特徴に、発想が左右されるからです。こういう正義感の対立を最初から出してもいいのですが、実際のところはそれが難しいから、その対立の代理戦争が基本のコンパリというわけです。しかし数だけでやろうとするとどうせラベルを変えて「テーマの言い直し」的アイデアが出続けるので、折を見てこの対立そのものに決着をつけに行くのも一つの方法ということです。まあそれをある程度解決するのがCASE3とかのクライテリアコンパリなのですが、それとは少し違う方法として出しました。とはいえこれは完全に倫理観の対立なので一番難しいのですが、メインテーマA vs Bで片方がA・Bを両方含んでいたり、片方がメインテーマを示せていなかったりしたらまあ結論を出せると思います。それができなければ、メインに限らず種類を問わず大論点導出で導出された論点の数で比べるとかで、最終手段としてはメインテーマを比べるアイデアを絞り出すわけですが、まあこれは一番難しいです。というのも、一般の学生が感じている本音では、多分答えが最初から統一されてしまっているからです。多分クライテリアをいくつ出されても「連続殺人犯は許せない」し、「脳死の人の臓器くらいとってもいい」と皆本音では最初から最後まで思っているからです。

・コンパリの言い方・やり方

　ここまでコンパリについてだけで、1万5千字以上で言い方(アプローチ)、やり方(オーダー・クライテリアコンパリ)について説明してきました。実際のところ理由や具体例、一部脱線を含めると長いだけで、私よりずっと頭のいい人には「私がそれほど複雑なことは言っていない」という事が伝わっていると思います。長すぎて混乱している人には本当に申し訳ないと思います。私はリーズニングへの執着故にご覧の通り話が長くなるので、天性の胡散臭さも相まって非常に胡散臭く見られるので、私のようにリーズニングを並べすぎても私同様多分大事なところで躓きます。ただ、私としては、言葉少なに纏めようとする事が憚れたので、ここでもこういうことになりました。



理由の一つは、抑止力です。中途半端に模倣されると余計にディス界が混乱する[[21]](#footnote-21)ので、これぐらい長い話でも読んで納得してもらえる人にだけ扱ってほしかったからです。

もう一つは、読んだだけでなるべく理解してもらうためです。なるべくディス界の誰にとっても不足なく説明しようとしているので、個人による過分は度外視しています。

さて、また話が脱線しましたが、ここでコンパリの言い方、出し方についてまとめておきます。

コンパリ(本来なら議論自体)は要するに「言い方・出し方」です。コンパリを教えているとしばしば「コンパリって結局言い方ですね」と意外そうな顔で返されます。私としては「むしろなんだと思っていたの？」と思うところです。これはおそらく「セオリー重視」の弊害としての「正解を見つけようとする思考」を作っているのでしょう。Lesson2で示した通り、セオリーは「コンパリまで議論しないため」の「AD・DA」の「言い方」でしかありません。しかし、この「QT>0・QL>0 can be AD」の一言だけで済む説明を、セオリーばかりに頼ってきたせいで「言い方の工夫」という本来の議論では当たり前に必要なこと[[22]](#footnote-22)をしてこなかったディス界は、セオリー100問とかでいちいち難しく見せるせいで、さも「セオリーにあらゆるディスの答えがある」とか「ディスには絶対的なルールがある」とか無駄な期待をさせるわけです。もともとセオリーが無くたって当たり前の裁量でディスカッションは成立し得るし、そういう常識をあえて無視できる人はどうせセオリーも無視できるのです。ただ、その反論者達の質が低かったせいもあってセオリーが完璧だと思い込まれ、「論理は完璧なもの」という誤解や「語感の軽視」など、議論に邪魔な考え方をさせやすい傾向が広く根付いてしまっています。だからこそ、本当ならもっと簡単に説明できることを私としても注意深く説明しなければいけないのです。

繰り返します、「議論は言い方・出し方」です。

　これをより強調するために、ついでにコンパリを妨げているディス界に蔓延する誤解や視野の狭さについて最後のレッスンで触れておきましょう。

Lesson4

・コンパリ(議論)の幅を狭めている誤解や一元的な思い込み

　「正解」があるという想い込み

　先にも触れましたが、「言い方である」にまだ納得していない人がいるかもしれないのでもう少し触れておきます。例えば、コンパリで「皆納得して結論を得る」という状況自体ディス界では少ないですが、得たとしても、「ディスカッションという行為」の「経過」に満足しただけで、「他の人の観点を取り入れた」ことはあっても、ディスカッションの結論を通じて心から「意見が変わった」という人はいないでしょう、断言します。何故なら、特に慣習的な数学的なアプローチほど「心に響かない」からです。おそらく「通りやすい話」ほど、「テーブルの誰もが最初から認めていること」なので、「結論は印象を変えない」のです。

これの何が問題なのかと言うと、私たちはNarrowの建前に基づいて議論していますが、内容としては、例えば死刑論題では「死刑囚(凶悪犯罪者)」と「被害者家族」を比較しています。おそらくオピメでさえ大抵の人が本音では「凶悪犯罪者を助けたい」なんて思っていません。これがコンパリの結果ではAD＞DAでTake planになったとして、「ああ、凶悪犯罪者でも許してあげないといけないな」と本心から感じるような結果を、ディス界のディスから想像できますか？こう思わせる「言い方」をしてくれそうな人を見たことがありますか？

　別に、この問題自体が必ずしも悪い事だとは私は思っていません。やろうとして出来ることではなく、それこそ「競技」として感情を排除しても別にいいとは思います。ただし、大会のOC・CCアドレスやコンセプト説明などでよく「議論によって意見をぶつけて交換してどうたらこうたら」と綺麗事が並べられる割に、これを本気でやろうとしている人がどれだけいるのか？ということです。そういう「議論についての理想論」を多くの人が持っている割に、多くの人が「正解と感じている議論」であるほど答えられていないのです。ほら、「正解」なんてあってないようなものでしょう。完全に「点取りゲーム」としてやりたいならそれでいいと思いますし、それならLesson3の「数学的アプローチ」のところだけ読めば十分です。また「理想論的ディス」を目指すなら、ここに載せたことでも足りません。需要に答えるために「コンパリの幅を拡げる」ために書いた物でしかなく、私自身もそういった議論は目指していましたが到底届かなかったからです。

　こうやって書かれるだけで「理想論的ディスを目指すべき」とは言っていないのに「目指さなければならない」気がしませんか？「主張」しなくても「説得」はできる、主張ロジックを使う事さえ必ずしも「正解」ではないのです。強いて言うなら、「導きたい結果」を「導けたもの」は全て「正解」であり、「Want」がまず先にあるのです。逆に目的意識・ディス観の無い人間に「正解」なんてありません。

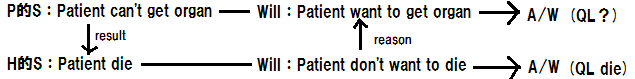
・A/W=M/Sという誤解・思い込み (議論の幅を狭める誤解)

　この同一視が、当たり前に言えるはずの事を言えなくさせています。私が入セクした頃はまだ完全には同一視されていませんでしたが、毎年誰かが中途半端なセオリー理解を非論理的に教えてきたせいか今では大抵の人に同一視されています。

まず、「A/WだからM/S」という誤解があります。Lesson2で示した通り、「A/W」はセオリーのための一時的ラベリングであり、QLそのものではありません。「QL＞0」を示す機能しかありません。まず「M/S」という「被害」が先にあって、それを「A/W」と呼ぶことでSOHをセオリー的に「QL＞0」で終わらせるだけです。「A/W」はそれだけの存在です。

また、それをM/Sと呼んでも、M/S同士でコンパリすることになれば比較に用いられるのは具体的なSituationの方であり、Willを比較するわけではありません。DegreeをWillの大きさと判断されている方もいらっしゃると思いますが、結局そのWillの大きさもSituationから判断するはずです、コンパリの経験がある人は振り返ってみてください。というのも、WillというのはSituationに対してのWill、いわばSituationありきの概念だからです。つまり、「QLを測るのはSituation」です。一部Willがコンパリに活かされる場合もありますが、それは必ず「そういう○○的意思を持つ人」と人間的評価の考え方になるので、TG色が強くなります。極端な話「M/S」という呼び方にもそれでHarmを統一すると意味が無いのです。もともとは「Death」に対しDeathでないQLとしての「M/S」だったのだと思います。だから、「A/Wであること」はQLのコンパリに何の影響も与えません。本当にセオリー的SOH解釈にしか必要のない視点です。そして、そのために「Will」が確認されるだけです。

ちなみに、過度なセオリー重視であまりにも「A/Wにする」だけで「QLがわからん」傾向が出てきたためReason of will(ROW)を聞く風潮が生まれましたが、ROWは「死にたくない」とか、結局「死ぬ」というsituationに対するwillです。構造的にはProblem的Situation(S①)の結果として発生するHarm的Situation(S②)があって、それを確認すればいいものの、A/Wを意識しすぎてS①のA/WのROW(S②のA/W)から対応するS②を判断するというややこしいやり取りが生まれました。わかりにくいせいで形式化して、最初からS②の形でHarm・DAを出している人にまで、ROWを聞く(必要ないはずのS③を聞く)という無駄なやり取りが生まれました。ディス界って馬鹿でしょう？

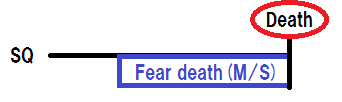


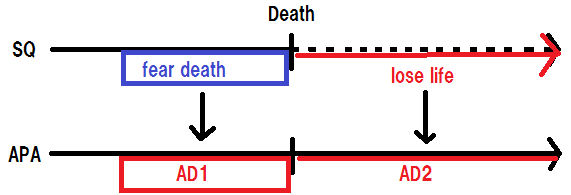
　P的SだけでM/Sにすると、単に「Problemに反対の人＝Planに賛成の人」とQLが区別できなくなってしまいます。そうすると、ADを「Planに賛成の国民全員」にまで広げた方がQT分強くなるのですが、それでDAを「Planに反対の国民」とするとQTでしか比べようがなくなり、「QTがわからん」。だからH的Sが必要ということです。

さて、ではこの「A/WだからM/S」という誤解がどう悪影響を与えているのかというと、これが「M/SしかA/Wにならない」となり、ついには「M/SしかHarmにできない」という誤解が生まれてしまったことです。

以上の事を踏まえて、当たり前のことをあえて言うと「Deathに対する恐怖」を除いた「Deathそのもの」もA/Wにはできるのです。なぜなら「Deathそのもの」もTGが抱えるSituationであり、当然ながら「意思に反するもの」だからです。M/Sというラベルを使わなくてもA/Wにはでき、「QL＞0」としてSeriousと言えるはずです。というか、私がディス界入りするよりも前のレクチャーまで遡ればそのようにしており、QLとSOH立証としてのA/Wは明確に区別されています。QLをDeathとしてロジックの方にA/Wを用いることは当たり前でした。

ただ、私の時代もやっぱりディス界は馬鹿なので、Deathを使う場合はHarmを「Moment」で捉えて、「Term最弱・degree最強」という考え方でやっている人がしばしばいました。

つまり、M/Sと区別するためにいちいち「Fear DeathのTerm」と「Moment of Death」で分けたのです。確かに、これでは本末転倒です。M/SのQLとしてもまあまあ強い「Death」をわざわざTermを犠牲にしてまでラベルに拘るのは無意味です。その結果として「Death」も「M/S」として扱われるようになり、Harmが全てM/Sになり、確かにA/Wが無ければM/Sが起きないため順序も逆転し、「A/W＝M/S論」が生まれたのかもしれません。

ただ、それはわざわざDeathをM/Sと区別することばかり意識しただけで、普通に考えて人は「死ぬ瞬間」自体が嫌だから「死にたくない」わけではありません。それに、死にたくない人は「死の恐怖を取り除きたい」がために「死にたくない」わけでもありません。どう考えても「生きたい」から死にたくないのであって、Harmが「死ぬ」ならADは「生きる」ことです。こんなことを見失っているままなのがディス界です。

普通に考えて、M/S自体でないDeathの概念をADとして表現すれば、この図のAD2がADで、HarmはLose lifeです。

しかし、ディス界は「全Harm＝M/S論」のせいでAD1だけをADにし、Momentほど短くは無くとも、結局Quick impact(発生速度)[[23]](#footnote-23)とかでTermという弱点を抱えるのです。「現在進行形に出来ない被害」は、M/Sで表現するには「事前的被害」としか出来ません。ならば当然、「発生速度」に違いが出ます。しかしAD2ならTermでは負けません。そもそもRPGで言えば、Deathを食らえばHPはゼロ。Termなんてもともと小手先の概念です。

・Harmが何でもM/S

　先の「A/W＝M/S」の思い込みから生まれる「Harmを何でもM/S」とする傾向の弊害は、DeathのQLが弱くなる程度の問題だけではありません。そもそもM/Sなんてものもラベリングで、「言い方」として区別するためのものなのですから、「M/S」で統一したらもう「M/S」であることにも意味は無くなります。だから「M/Sにすること」自体に意味はありません。そして単なるラベルが意味を支配し、言えることを少なくします。だから、TGにとって「現在進行形で表現できない被害」はM/Sにするには「その予測としての被害」になってしまいます。死に限らず、例えば、「Donor」のDAは結局「死後の被害」です。しかしディス界はM/Sで説明するために、「現在進行形のものしかHarmにできない」なんていう捻じ曲がった考え方をするので、「国民が(もし脳死になった時)臓器をとられたら嫌だなあと思う」なんて意味の分からないDAで「Donor」を表現するのです。普通、生きているうちに自分が脳死になったときの想像なんてそうしません(笑)。それこそ私たちのように「臓器移植」の議論をしている時くらいしか発生しませんし、大抵の脳死は突発的になるもので、実感的なM/Sで表現するのは困難です[[24]](#footnote-24)。どう考えたってそんな漠然とした「嫌だなあ、怖いなあ」なんて稲川順二みたいな被害がコンパリでまともに使えないことは辛うじて多くの人がわかるため、「Donorの家族」をDATGにするというまた安易な発想をする。それなら「Patientの家族」をADTGにしてしまえば考えるまでもなく圧勝です[[25]](#footnote-25)。

　そして、Donorの被害をそういう現在進行形M/S以外で表現するならば「脳死後に臓器を強制的に奪われること」の価値を表現することになり、QLを「Term×Degree」で測るのは困難になります。しかし、そもそも「Term×Degree」なんていう考え方を基本にすること自体がおかしいのです。こういう中身が無い基準を本当に使えるのは似通ったSituation同士を比べるときだけです。普通、例えば「痴漢されること」と「ホームレスの異臭」という丸きり違う被害を最初に「時間と程度」で比べるなんていう考え方はしないのです。「一号車の痴漢」と「二号車の痴漢」とでどっちが嫌かとなったときに「一号車の痴漢は触ってくる時間が長い」とかのTerm的考えが出てくるのです。「一号車のホームレス」と「二号車のホームレス」で「どっちがより臭いか」というDegree的考えが出てくるのです。丸きり種類の違うSituationに「Term×Degree」で比べようとするから、Lesson3の数学的アプローチのように「どうとでも屁理屈で言えてしまう」ことになるのです。

　難しいと思うかもしれませんが、3時間を8人テーブルで平等に分割すれば一人当たり20分以上喋れるのです。似たようなPHCSフォーマットで話すスピセクの2倍以上喋れるのに、スピセクの足元にも及ばない表現しか出来ないなんていうのはやっぱりおかしいのです。しかも実際には一部の人がもっと多くの時間を使って、それでも数学的アプローチでしかADやDAを表現出来ないなんていうのはどうかと思います。

・セオリー的にもA/WだけがSOHの手段ではない。

　これは単についでなのですが一応考え方を柔軟にするために書きます。結局のところ、セオリーは「QL＞0」と言いたいだけなのです。そして、コンパリでやることは一見するとADとDAで比較していますが、「ADには○○要素がある」・「DAには○○要素がない」という「ある・なし」の形の単体でのQLのコンパリアイデアは「○○ならばQL＞0」とまた言っているだけなのです。これはつまり、ADで言えてDAで言えない/DAで言えてADで言えないSOHを出し合っているに過ぎません。「A/W」はどのHarmでも大抵言える「DegreeとしてのQL＞0」と言っているだけです。ならば、QLコンパリで通るアプローチなら当然A/Wに限らず、AD立証のタスクを満たせるはずなのです。単にA/Wを使うのはどの被害でも大抵はA/Wにできるという便利さです。「A/WでしかSOHを説明できない」なんていうのは、セオリー的に見ても浅い考えです。まあ、別にここは大抵A/Wでも特に問題ないし、A/Wの方が簡単なのでそれでいいのですが、一応ついでに触れました。

・NFCが「Solution cut・DA宣言エリア」という誤解など、目的が無い介入全般

　まあここも一応書いておきますと、「後で出すつもり」で、特にコンセンサスを取らずアピールのためだけにNFCでObjectionをするなんていうのは、テーブルに「内容的には何も残していない」のですから、せいぜい「空気的に同じ話を他の人がしづらくなる」程度の効果しかありません。確かにそういったものも「心理戦」のうちではあるのかもしれませんが、それだけが目的ならオピメが決まった瞬間に「俺はプラカに違憲として反論あるからね」とでも言っておけばいいのです。そうしたら違憲で他の人がNFCにObjectionを出すのも抑制できます。介入に対して「目的意識」がない、あるいは目的に対して非効率なやり方をする人が多すぎます。コンセンサスを取るにしても取る必要の薄いものや、わざわざObjectionにしなくてもASQのQの方が早いものばかりです。

そもそもセオリー的には全く意味の無いコンセンサスという概念が、どうして生まれたのか。これを立論側として「DAとかをスムーズに立証するため」とかテーブルでの価値的に「効率的に議論の時間を配分するため」とか説明する人がいるのですが、少し説明が甘いです。まず、「立論」としては、例えばDAならDAプレゼンターになってから「流すか否か」のやり取りをせずに立論する方が「かかる時間」としては早いです。一つのロジックとしたとき、ロジックを出すのを二回に分け無駄な勘ぐり合いでデータだけとって、残りは後で話しますみたいなやり取りをするなんていうのは時間的には「非効率」です。しかし、DAを出したい人にとってそもそも無条件で「DAプレゼンターになる」こと自体が困難です。つまり、もともとこの「DAプレゼンターになる」ために必要と考えられているのがコンセンサスです。特に関西では考え方がはっきりしていて、本当はなんとなく皆わかっていても「コンパリするまでDAの大きさはわからない」として、時間をいくらかけようが「コンセンサスをとった」＝「DA立証が容易になった」ことから、場当たり的とはいえ客観的に「DAになる理由がある」とするのです。そして、関東も昔は同じようにやっていたのですが、アイデアの蓄積とかが多い分むしろこっちのやり方をやり通す精神が上手く育たず、関西の方が徹底している分強いという時期が、私が入るまでは続いていたそうです。関西の方は関西の方で、コンパリとかのアイデアに幅は無くとも(それこそTermとQTくらいしか話せなくとも)、明確な「ディス観」に支えられたより強い「目的意識」があり、ASQで強かったのです。しかし、私の同期の黒田君あたりが「アンチセオリー」「語感重視」のディス観を徹底して「ディス観」の勝負に持ち込むと、「セオリー」以外のディス観が無かった関西が話についていけなくなって勝てなくなったということで立場が逆転したわけです[[26]](#footnote-26)。とはいえそういう上位層を除けばそういう話は関東の人もできなかったので、色んな観点を中途半端に取り入れた結果Reason of willを聞く意味が無い時にも聞くとか、無意味なやり取りが増えるようになって余計に目的意識が浅くなったようには思います。Objectionとして徹底するなら、セオリーの「時間効率」と戦わなければなりませんし[[27]](#footnote-27)、コンセンサスをとるならそれを何かしらに活かさなければなりません。

関西のような「コンセ＝DAプレゼンター」という文化が定着していない以上、関東はコンセンサスをとってもFeelingで他のDAが選ばれてしまいます。コンセンサスをとったなら、DA立候補の際にオピメアピールのような「DAアピール」をしなければ意味がありません。目的意識を持っていれば、この「DAアピール」[[28]](#footnote-28)の発想は生まれるはずですが、コンセンサスを取る事自体を目的にしてしまっているから思いつかないのです。ちなみに小銭稼ぎとしても、DAのコンセはDAが立証されるまで点数としても見てもらえませんよ。

よく、「Qが思いつかない」とかいう人がいますが、それは当たり前のことです。よくプレパしているオピメほど「QL＞0・QT＞0」しか言うつもりがないのですから、そんな内容の無いオピシにQをする余地など無いに決まっているのです。そもそも、「疑問」を抱かせてしまわないようにプレゼンするのですから、素直に「疑問」を探しても出ません。最初からQが出来る人は「疑問に感じている」からQをしているわけではありません。「To understand clearly」なんて嘘っぱちです。ディス界は嘘つきなのです。DAを出すとかコンパリアイデアを出すとか、あるいは後で出そうな反論に備えるとか、そういう「先の視点」や「QL>0・QT>0以外の事を必要とする視点」がなければ最初から介入など出来ないようになっているのです。とはいえ、介入しないとクソみたいな介入に時間を使われてしまうという囚人のジレンマこそディスカッションです。「自分のやろうとしているディス」のヴィジョンがより明確にある者が、その目的に沿って、それに余分な介入を潰すための方法・自分のやりたいことを通すための方法が思いつき他の人の話にもコンスタントに介入できるようになるのです。ここまで考えてようやく「アーギュメント」です。

・最後に

　結局のところ、コンパリを踏まえてディスを見なければセオリー以上のことは言えませんから、セオリーに沿ったオピメの話に介入の余地などなく、話してもただ流されるだけです。それなのにコンパリ以外にばかり時間をかけているからコンパリを教えられない人ばかりで、そうするとASQでも何もできなくなってという非効率なのです。

そして、カウンターテーブルとかランカーテーブルとかで経験によって磨かれている人(上位層)とモブテーブルばかりの人とでは経験値に大きく差が開いています。

しかし先輩から教えてもらえるのはその経験値の搾りカス程度です。教えてもらおうなんて思わず、もっと自分で妄想でもなんでもいいので少しでもヴィジョンを持ってください。それに、その経験値の差なんて些細なことです、ディス界で経験されることのほとんどは今のところ「QL>0・QT>0」と言うためだけのものです。重要そうに言われていることだから騙されてしまいがちですが、幸いディス界の連中はこのどうでもいいことにばかり時間をかけてくれているおかげで簡単に追いつけます。ディス界の大抵の人はむしろディスのせいで少し頭が悪くなっている人が多い[[29]](#footnote-29)ので、たまに丸きり勝ち目がない頭のいい人もいますが、私含め、上の下くらいまでは本当に微妙連中です。「やりたいディス」が明確にあって「それを実現する方法」をちゃんと考えて、ディス界がどう反応するか、どうすれば認めてくれるかを考えていけばディスカッションなんてそれなりに出来るようになると思います。ここに書いたコンパリの「言い方・出し方」は手段であり、それ以外のことはそれをどう活用するかのために書いた物です。



随分長くなりましたが、ここら辺にしておきます。

多分長すぎて余計にわかりにくい部分も多々ありますが、まあお暇なら読んでください。遠回りに見えても近道かもしれません。何かわからないところがあれば、具体的に質問して頂けると答えます。青学の誰かにLINEとかを聞いてください。

ちなみに聞く際はより具体的に聞いてくれないと長文になるので気を付けてください。質問をくれた人が女子だった場合は速攻で返しますし、男子だと気分によって遅れるので、男子は女の子のフリをして聞いてみてください。以上！

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　吉村　勇哉

1. 関西はDAプレゼンターをコンセの数(立証の容易さ)から時間効率という観点ロジックによって選びます。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 出す側が「メリット(他のメンバーの活躍余地)」を提示できなければ論外ですし、出来ていても本人の方が準備してきていますから、特に「まだ誰もパフォーマンスを発揮していない状態」のNarrowでの変則提案は「それに乗っても勝つ自信がある人」か「勝ち自体に関心が薄い人」しか認めません。後者の比率は時期・状況・オーソリで変動しますが、正直後者相手にやってもオナニーにしかならなくて多分面白くなりませんよ(笑)。私は一年の時から散々やったのですがそのうち飽きました。 [↑](#footnote-ref-2)
3. もちろん私自身話が長い事への忍びなさもあって「Thanks to ○○’s idea」とかの言い回しを多用しますが、メリットと明言するときはそれなりに具体的に言ってきたつもりです。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 私はモデルオピシでオピメ立候補自体しませんしTake planにはさほど拘っていませんでしたし、アーギュ(笑)が出るくらい構わなかったのでそんなことしませんでしたが。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 「三年が寄って集って、せっかくアッパーまで登ってきた二年のアーギュの内容見もせずに流そうって、俺は恥ずかしくてできないよ。俺は切る自信あるし見たいなあ。」と小セミの時に言ったらそれ以降三年全員沈黙でした(笑) [↑](#footnote-ref-5)
6. T×Dとして、ADT＞DATとしてもADD≧DADでなければQLとしての結論は明確には言えませんが、「比較できなかったところはイコールと見なす」が「そう見なさないと結論が出ないし小論点のアイデアも出せない」として前提になって成立しています。 [↑](#footnote-ref-6)
7. ASQ等でのQによってコンセをとりやすいことも相まって数学的アプローチは長きに渡りMajority ideaとしての地位を確立してきました。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 「ユニークネスによるM/Sへの影響」として、印象値的degree(How serious for TG)、あるいはdegreeの可変性の有無や優劣(限定的比較方法の応用)に繋げられるので、大抵のアイデアはこれに繋げようと思えば繋げられます。 [↑](#footnote-ref-8)
9. QL・TGのコンパリは別にALL同士にしなくてもALLとSome、あるいはQTオフセット(イコールと見なす)でexceptionの割合を比較できるなら問題ありません。Exceptionなんて実は些細な問題です。 [↑](#footnote-ref-9)
10. QLとTGの線引きで「数学的アプローチ以外はTG」という人と「どんな人かがTGでどんな被害かならQL」という人(私は後者)がいますが、コンパリを純粋にアイデアの数で決めるとかならQL・TGはラベルでしかないのでどっちでもいいです。インパクトコンパリやクライテリアコンパリをやるとき初めて意味があります。 [↑](#footnote-ref-10)
11. おそらく、反論力のない人たち(ディスカッション観の議論が出来ない人たち)が「JG have not taken plan → DA＞AD」みたいなクソアーギュに返せなくて作った概念だと思います。こんなものは「その前提では全ての論題の結論が議論なしでとれてしまうので一切のメリットが無い。議論の余地を示せないなら私たちは私たちの能力で日本政府の見解を再検証する立場としよう。」で終わりです。それでも認めないようなら「議論するつもりが無い人とは議論できない、シカトして進めます」でいいのです。Narrowingで「俺たちは独自の日本政府だ！」など一言も言っておらず、明らかにweとthe JGは別々の主体として書かれています。「私たちの日本政府と実際の日本政府」ってイミフすぎる(笑)。セオリーの変な語感とかと同じく、ディスの「変な概念」は大体反論力が無い連中が作った微妙なクソアーギュ対策です。 [↑](#footnote-ref-11)
12. 小難しい話(功利主義批判とか)によるNarrowぶっこみとかも、普通のディスにこのアカデミックアプローチを採用すれば大体は共存できる気がします。 [↑](#footnote-ref-12)
13. まあriskで立ててこっちもriskの「死刑廃止で殺人増加」とかの立てにくい最強DAを立てさせるとかもできますが。 [↑](#footnote-ref-13)
14. ちなみに本来のContributionは「TG had been contributed」への補償的価値観。「貢献してくれた分優遇されるべき」って感じです。①と②の発想で、「高齢世代は日本を豊かにしてきてくれた人たちだから労わる」とかですかね。死刑囚を「VH」とは別に「犯罪者」として語るときはこのcontributionの逆の概念ということです。 [↑](#footnote-ref-14)
15. AD(harm→solve)とDA(no harm→harm)であることから、ADのSQと対比されるのはDAのAPA、ADのAPAと対比されるのはDAのSQなのですが、ADのSQとDAのSQを比べてしまっているとかそういう間違いがありがちです。 [↑](#footnote-ref-15)
16. 実際はWHOの意向で臓器移植は自国で賄うようになったので今は無理です、レクチャーのアイデアをまんま使われても困るのであえて使えないクソアイデアを例に使います [↑](#footnote-ref-16)
17. AD>DAアイデアばかりなら、逆にDA>ADは心理的には認めてもらいやすいです。認めるとまた喋れるからです。 [↑](#footnote-ref-17)
18. あくまで例示で、臓器移植ADとDAでは出来ない話も含まれる。単なるMS同士のコンパリとして見てね。 [↑](#footnote-ref-18)
19. 浅利くんが屁理屈過ぎるこのしょぼい反論を出したのですが、私はそれをあえて小コンパリに持ち込むという親切ぶりを発揮しました。実際のところ、ここでの「AD Death(臓器移植待ちの患者にとっての死)」と「DA Death(もう脳死はしている奴にとっての自然死)」ならどう見ても前者の死の方がSeriousです。でも、こういうところであえて戦わせてあげるのです。 [↑](#footnote-ref-19)
20. 「1万円貸して！…いや最悪1000円！」と言われると、「1000円貸して！」と言われるより貸してしまいやすくみたいな話。詳しくはぐぐれ。 [↑](#footnote-ref-20)
21. ディス界のタチの悪いところは、クソみたいな模倣とかで変な文化が根付いてきてしまったことだと思います。実際のところ私の「説明」が長いだけで、それほど複雑なことは言っていないのですが、変に複雑に捉えられて複雑な話をされると困るからです。 [↑](#footnote-ref-21)
22. スピーチ・ディベート(特にパーラメンタリーディベート)しかり、実生活しかり、明確に「説得」を意識している時に言い方を工夫しない人間などいません。 [↑](#footnote-ref-22)
23. 「Planが全Patientを救えない限りADには絶対に病気になってから手術を受けるまでの「死への恐怖期間」が残る。HarmとしてのTermとDAのTermが同じ(差がつかない)なら、TermではDA＞ADになる。」など [↑](#footnote-ref-23)
24. 脳死の9割は救急センターで発生(あるいは判定)しているそうです。脳梗塞とかでなるからです。 [↑](#footnote-ref-24)
25. PatientとDonorではDonor一人から複数の臓器を提供できることから、従属変数としてのFamilyを平均人数で算出すればQTで勝る。Termでも「Patientの生前・死後」と「Donorの脳死後」で勝る。Degreeでも「家族の命が奪われる」と「家族の臓器が奪われる」で勝る。まあこんな簡単な発想をAD＞DAにしたいオピメが誰も思いつかないというのも、それはそれで問題です。 [↑](#footnote-ref-25)
26. 去年のアッセンファイナルは、関西側からも歩み寄りが見られ、そういう議論にも対応できるようになってきたのかもしれませんが、さすがに今の関西事情までは、私は知り得ません。 [↑](#footnote-ref-26)
27. 例えばNFCで、ASQのコンセから「ADが取れたら絶対にDAも発生する」ことを示し、「わからないから後でやろう」という流しを潰しつつ、「AD>DA」がないとPurpose達成できないから「非効率」とセオリーと同じリーズニングをもとにコンパリアイデアを一つ出させるとか、あるいは「効率」よりも大事な物を説明するとかしないといけません。 [↑](#footnote-ref-27)
28. 関西のような「コンセンサス=時間効率」や、DA＞ADのアイデアを示して大きさをアピールするとか、AD＞DAがその後あれば出せるからDA＞ADが多い方が皆話せるとか、建前でもメリットでもなんでもいいです。 [↑](#footnote-ref-28)
29. それなりに学力の高い大学に入っているはずなのに「バカかコイツ？」と思うようなことを平気で言います。 [↑](#footnote-ref-29)