

JIDM 秋フォーラム 2015

こんにちは、UT3 年生の馬場と申します！このレクチャーでは僕が今までディスをしてきて、そしてチェアパを少し経験してきて感じたこと思ったことを書いていきます。

僕がこのレクチャーを書くにあたって、既存のレクチャーブックと内容面であまりに重複しているところがあると僕がやる意味ないなって思ったので既存のものを 2, 3 個読んでみたのですが、なかなか面白いなと感じました（現役の頃はそこまで真面目に読んでなかった）。個々人の主張、ディス観などがはっきり表れていたり、ありふれたものとは違うアイデアを提示しているものであったり、基礎的初歩的なことが書かれたものであったり etc... そこまで難解なレクチャーもないし、読んでみて全く参考にならないということもあり得ないと思うので、既存のものも読んでみることをおすすめします。何個か読んでいだけでディスの一般論のようなものを網羅的に感じるができると思います。JIDM2015 とか 2014 のサイトでたくさん見れますよ。

あと、期限ぎりぎりになってしまったのでここに文章の形で何かを伝えるということができませんでした、本当にごめんなさい(笑)。ほとんどレクチャーで僕が口頭によって伝えるのでこの資料はあくまでレジユメ的な使い方をしてくれたらと思います。ごめんね。

このレクチャーを受ける側のレベルは問いません。時が止まろうとロンプレだろうと構わないぜって人の方がいいかもしれないのかな。

以下、僕が主張したいこと、感想などが話せるようなテーマで目次を作ってみました！

・目次

1 ディスの流れに沿って

1-1 ディスが始まる前

1-2 (番外編) ナロー「ぶっこみ」という表現が嫌い

1-3 オピメ選び

1-4 オピメとして

- 1-5 (番外編) RSN for will に何を求めるのか
- 1-6 NFC、Solution でアーギュメントを出す意味って何?(ってことを考えたことある?)
- 1-7 (番外編) オピメの mandate 変えたい…
- 1-8 DA の比重～AD と同じ重さなのか?

2 その他

- 2-1 単語の使い方について
- 2-2 探し合い～関西から学べたこと
- 2-3 ロジックについて

3 おわりに

1 ディスの流れに沿って

1-1 ディスが始まる前

- ▶ 目標設定について

1-2 (番外編) ナロー「ぶっこみ」という表現が嫌い

- ▶ アーギュメントをする側の意図

1-3 オピメ選び

- ▶ 「コア」とは何か?
- ① コンパリアイディア?
- ② オピメの価値観?
- ③ オピメのやりたいこと?

1-4 オピメとして

- ▶ 意見の提示者として主張すべきことの範囲とは?
- ① AD を救う理由
- ② AD>DA
- ③ エリアタスク

1-5 (番外編) RSN for will に何を求めるのか。

- ▶セオリー的には
- ▶感情が発生する原因？

1-6 NFC、Solution でアーギュメントを出す意味って何？(ってことを考えたことある？)

- ▶DA にしたい
- ▶TG 変えたい??
- ▶方法論を変えたい

1-7 (番外編) オピメの mandate 変えたい…

- ▶オピメになる
- ▶DA が無いプラン。Solution の話、TG を増やしてみる

1-8 DA の比重～AD と同じ重さなのか？

- ▶セオリー的には
- ▶実際には
- ▶DA プレゼンターになる意味

2 その他

2-1 単語の使い方について

- ▶core
- ▶consider
- ▶viewpoint
- ▶慣習的に使われている単語を使わないでみる

2-2 探り合い～関西から学べたこと

- ▶why?の連続で得られること
- ▶質問の必要性を考える
- ▶自分の主張と根拠、相手の主張と根拠
- ▶それぞれのスタンスを示してから発言する

2-3 ロジックについて

- ▶形式に関する質問が多い。(What do you compare with?)
- ▶ロジックから見て取れる情報量

- ▶自分で基準を設定する。→妥当な基準かどうか、基準に則ったコンパりに納得できるか
- ▶直観も悪くない

3 おわりに

4 質問会