

<目次>

1. テーブルメンバーと順位
2. 議論の総評
3. 選定理由と個人の総評
4. おまけ

<1.テーブルメンバーと順位>

- 1 位 宮尾(青学 3)
- 2 位 石田(武蔵 3)
- 3 位 沖田(慶應 2)
- 4 位 柴田(早稲田 2)
- 5 位 櫻田(青学 3)
- 6 位 李(慶應 2)
- 7 位 加藤(青学 2)

<2.議論の総評>

このテーブルにおいて主に時間が費やされた話は 3 つ。一つめが **Problem** に入る前から李（慶應 2）によって提示された「精神的苦痛（s/m）と教育論題（educational issue）のつながり（linkage）とは？」という問い、二つめが SOH で沖田（慶應 2）が提示した「体罰（C/P）は幼少期の出来事（childhood event）だから、良い教育効果をもたらす（leads good education）」という反論、三つめも SOH で、加藤（青学 2）が提示した「体罰（C/P）を受けたのに学校に行く生徒は、学校に行く理由が学校に行きたくない気持ちを上回っている、深刻でないのではないか？（reason for warrant には rsn>will と記述）」という反論であった。

NFC でディスカッション終了後、テーブルメンバーに述べたが、このテーブルでは、3 時間費やして得られたものは何もなかった。厳しいようだが、以下で確認していくとする。

一つめの「s/m と educational issue の linkage とは？」という問いは、教育論題を精神的苦痛に基づいて議論する根拠に対するダウトであったが、この話は、宮尾（青学 3）の質問を中心に意見が明らかになってゆき、精神的苦痛(s/m)は Harm に関わる話なので Harm で話そうという提案が宮尾（青学 3）によってなされ、流れて行った。そして、流れて行っ

た先でも李（慶應 2）の問いは、宮尾（青学 3）が多少掘ったものの、深められることなく、石田（武蔵 3）の提案によって **Comparison** エリアへと流されていった。時間切れでコンパリをしていない以上、この話の結論は何も出ていないことになる。

二つめの「C/P は **childhood event** だから、**leads good education**」という反論は、石田（武蔵 3）が「**good education** とは **skill** や **moral**」であることを明らかにしたうえで、宮尾（青学 3）が体罰以外にそれらを向上させることはできないのかという問いで踏み込もうとしたが、そこから議論は深化することなく、石田（武蔵 3）が「a/I/1 で十分」と主張し、この反論を流そうとしたが、停滞した。見兼ねた柴田（早稲田 2）の問いと提案、宮尾（青学 3）のカンファメーションによって沖田（慶應 2）の意図やアイディアは明らかになり、石田（武蔵 3）の **talk later** の提案が通った。NFC でディスカッションが終わったので、やはりこの話も何の結論も得られていない。

三つめの「C/P を受けたのに学校に行く生徒は、学校に行く理由が学校に行きたくない気持ちを上回っているので、深刻でないのではないか？（rsn>will）」という反論は、質問が入り乱れ、**reason for warrant** で停滞したのだが、沖田（慶應 2）のカンファメーションにより石田（武蔵 3）や宮尾（青学 3）が抱いていたダウトが **direct** なものと判明し、宮尾（青学 3）の提案で **Comparison** へと流れた。このアイディアは、**reason>will** の **reason** を「義務（**obligation**）」に着目して多少掘られていったが、やはり **T/PLAN or not** に結びつくような部分まで意見が深掘られることはなかったうえ、誰もが結び付けようとせず流してしまったので、結論は何もない。

おまけで書くが、「コンクル」とは何であろうか？なんのために議論をしていて、何をもって結論が得られたと言え、どのような介入ひいては議論が評価に値するのであるか？

コンクルには、その場の議論に対するミクロなものと、ディスカッション全体へのマクロなコンクルがある。どちらかでもコンクル意識があれば、誰もが 1 位を狙えたテーブルであったと考える。

このテーブルでもこの代に流行りの「**I give you a burden!**」が何度も見られたが、沖田（慶應 2）や加藤（青学 2）の対応やアイディアは、それが通用しない場合の練習に丁度良いものであった。パンツ各位はアッセンに向けてケースをしてみしてほしい。

2 年生に向けて、あそこで入っていくアプローチ例を出しておく。沖田（慶應 2）の話には、話そうと思えば三つの論点を設置できる。1.効果を基にどんな教育方法をも採用して良いのか（効果があればどのような教育方法も採られるべきか否か）2.child は（adult に比べて）判断力があるかないか 3.（ないのであれば）**childhood** で恐怖や肉体的苦痛によって価値基準を植え付ける方法での教育をなすべきか否か（体罰の要素が恐怖や肉体的苦痛だけかも確認が要る）などである。これがすべてというわけではないので、これを足掛かりに思考してほしい。

<3.選定理由と個人の総評>

堅苦しいの嫌なので、こっからですます調で書きますね。

1 位 宮尾 (青学 3)

比較的コンスタントだった **QCS** を評価してこの順位とします。議論を進めようとするガッツが見えたのも良かったです。惜しむらくは、議論を進めていたパンプスの一人として、内容面、特にコンクルに対する意識が薄かったのが残念でした。試ジャッジではボトムで苦しみ、本番ではランクを逃して苦しい中、よく頑張ったと思います。アッセンに向けて、コンクル意識、自分だけのユニークな介入を磨けば、ランクを取ることも可能です。諦めないでください。今一度、ナローからセオリ理解を進めると道が開けるかもしれません。

2 位 石田 (武蔵 3)

1 位との差は、**S** の浸透度です。数では負けていませんが、一発で通らなかつたりそもそも通らなかつたりしたことが災いしました。タスクで押し通すにはオーソリが必要になります。今回であれば、やはり最初の李の介入を一人で迅速明瞭に処理できていれば、そのためのオーソリを築くことができていたでしょう。アッセンに向けて、セオリ理解を深めるか、タスク以外のアプローチも身につけましょう。リベンジを狙うなら自大の先輩、他大の先輩をためらうことなく活用してください。

3 位 沖田 (慶應 2)

アーギュメントや、停滞時の **C** を評価してこの順位としました。上級生相手に怯むことなくアーギュメントを展開したり「それはこうでしょ？」とカンファメができていたりしたのは非常に好ましかったです。やはり 1 位を取るためには **S** がないと難しいものがあります。光る **C** ができる以上、そこに **S** がほしかったですね。議論を進める介入とは、**obj** や **S** です。アッセンに向けて、コンクル意識もですが、着地点を見据えた「線的な」介入ができるのもっと良くなると思います。期待しています、頑張ってください。

4 位 柴田 (早稲田 2)

発言量は少ないものの、議論を進める質の高い介入がいくつかあったことを評価し、この順位としました。……おつかれちゃん！やっぱ 3 位との差は量！ぶっちゃけ、量さえあれば、もっと上いける。主要 3 争点、あそこで入っていきかけたね。あとは、コンクル意識をテーブルに浸透させる役とか空いていたんだから、役割に対する意識とそれを実行する力もあれば行けたぞ！しばちゃんは力もあつたし一番優しい介入をしていたから、それでテーブル引っ張ってほしかった。勿体ない。アッセンで磨いて勝ってこい！

5 位 櫻田(青学 3)

ちょくちょく他者の会話をサポートしていた点を評価してこの順位としました。よくぞ試ジャッジ期間のボトム生活から上がってきました。しかし介入量が少ないです。残念ながらどんなアイデアを持っていようと、たとえそれが素晴らしいものであっても、テーブルに現れてこない限り誰も評価することができません。理解力はなくはないと思うので、もっと入ってくると良かったです。アッセンでは臆さずに介入してってください。

6位 李(慶應2)

ダウトや Q の介入量を評価してこの順位とします。介入量は多かったです。しかし、回答が得られなかったりダウトが議論されなかったりと、議論に影響を与えないことが多かったです。PDD は政策「決定」会議である以上、なんらかの決定がなされたか否か、そこへどのような根拠でもって至ったのかという成果で判断されます。議論への影響力を意識した介入ができると、量も評価へとつながっていくでしょう。今回、ディスは話せない酷い競技と感じたかもしれませんが、その先を求めて腐らずに続けて行ってほしいです。

7位 加藤(青学2)

介入量が少なく、アーギュメントも結論に結び付けられていたとは言い難いためこの順位となりました。ボトムで見た、完地蔵ノート係スタイルから、しゃべるようになったことは嬉しく思います。ただ本当に量が少ない。あと、アーギュはしっかりプロシーディングしましょう。アーギュメンターとしての責任ですし、うまみを捨て去る行為です。それはオプレから発言権やターンを奪える手段でしかありません。そこからどうするかが大事。

<4.おまけ>

ここからはくだけた口調でいきます。読みたい人はどうぞのコーナーで一す、いえーい。

書くのは、ぼくのディス観です。現役に比較的役立ちそうなのは、「コンクルとは何か？」ですかね、あとは「ディスの楽しさ、この先どう役に立つか」なんかを書きます。

なんでこれ書くかという、ぼくはセオリーやらタスクを嫌い、それらを使わないディス、アイデアの新規さや面白さを誰より追求したと思うし、卒業控えながらジャッジした人間(就活やら卒論やらを経験し、4月現在、お仕事してます)はそういないからですね。

御託はさておき、では行ってみましょう！

・「コンクル」とは？

ぼくはディスって自由だけどこれだけは自由じゃない絶対になきゃダメなものが、コンクルってやつだと思うんですね。それがなきゃ政策決定という「意思」の「決定」がなされていないことになりますし。で、当然、他者に影響を及ぼすような「意思決定」を為す以上、他者を説得することも大事だと思うんです。ロジックこそが他者説得に不可欠なものです。それはディスにおいて T/PLAN or not の reason だと考えます。(ちなみにそれを

ぼくはナローで言えば、コンパリのことだと解釈しています)

つまり、ぼく的に「コンクル」とは「T/PLAN (or not)」と「その根拠」のことで、それが無いと議論をしたとは言えないのではないかと考えます。ディスにおいて大事なことは、「何を話せば」、「どうすれば」T/PLAN (or not) になるのかだと考えると、ニュープロの作り方や、幅広いSの打ち方も思い浮かびやすくなるのではないのでしょうか。

あまり長々書くのもどうかと思うのでこの辺にしときます。ぼくより優秀な同期はいくらでもいるので、現役のみなさんは自分で考えてみて分からないことが出てきたら、ぼくでもいいし、ぼくの同期に聞いてみてください。

・ディスの楽しさや、どう役に立ってくるか

ディスの楽しさって、自分が思いつかなかった視点や思考、方法論に出会えること、切磋琢磨（あるいは自己修練）ができることなどがあると思うんですね。

だからぼくは、型をなぞるだけのディスはつまらないと思うし、話すか話さないかでもめるディスも嫌いでした。ただ、当然、方法論なんかも大事で、むしろ自分が嫌いだったディスを退けるには超大事だと気づいてからは、その辺のプレパもしました。今、「ディスつまんない」と感じている人は、話すためのプレパやセオリー理解をしてみてください。自分のつまらないと思うディスを退けるためにも、何より、後々役に立ってきます。

なぜ後々役に立つかは、春セミアッセン以外の大会で社会人CPの方がお話ししてくださることがあるけど、ディスは社会生活で生きてくるからです。

ぼくは、ディスも人生も、ある主張を持った自分という人間と、別の主張を持った他者がぶつかりあうことはザラで、お互いが気持ちよく生きていくには合意点を見つけ出し作り出す必要があると思うんですね。仕事は特にそれが顕著で、お互いに譲れない一線がある中で交渉を進めなければならないので、時に競技ディスより強靱性や論理性、正当性が求められ（と思い）ます。そんな中、ディスで培える能力はまんま使えます。

就活はかなりそれを感じさせてくれるいい機会ですね。就活の選考過程でよくあるグループディスカッションというものは、仕事でプロジェクトを進めていく演習みたいなものなんですけど、ディスをやっている人は、プロソルというフレームワークを知っているので、その枠内で議事進行をしていれば楽勝です。ただ、ディスでは意識しないとフレームワーク作りの能力は磨かれません。枠作りもしなきゃいけない場面に遭遇すると、思考停止してプロソル、タスク、セオリーを振りかざしてるだけのプレーヤーだと、ディス界から引退した後のことを考えると、困ることになるし、勿体ないです。

実際のところ、プロソルでだいたいなんとなかってしましますが、仕事においてフレームワーク作りからできないと使えないこともあります。

みなさん何故ディスをやっていますか？理由はなんでもいいですけど、どうせなら先を見据えてディスしてみましょうよ！（議論に直結するのはobjかS、これが大事でしたね）

ディスでも Goal や Effect が見えていた方が効果的に議論できますよね？ディスが楽しいならそりゃ重畳。楽しくないなら、楽しみを見つけるとか上手くなるとかすればいいし、上手くなるには、信念を持つとかディス観を持つとかいろいろあるけど、「社会でも生きる能力を磨こう！」とか目的を持つてみるのも悪くないんじゃないでしょうか？

ディス真面目にやれば、就活やら卒論やらサクサク進んだし、マジで引退した後にディスは人生を助けてくれるし、やってきて良かったと思わせてくれるよ。文系の仕事なんてコミュニケーションで成り立ってますからね、ほんと生きてくる。(レポートに真面目に取り組んだり長期インターンに参加したりしても同様の能力磨けちゃうのは秘密)

アッセンでジャッジできれば、続報を書きますし、みなさんのさらに成長した姿を見たものです。皆の楽しく実りあるディスカッションライフを願って。