

Strategy For The Affirmative

Edited by

University of Tokyo E.S.S. Debate Section
(UTYO Falcons)

0. Introduction

■Caseを作り始める前に、まずできるだけ詳しい「地図」を作ろう

山に登った時のことを考えて下さい。山頂からの眺めは本当にいいものです。青空と緑のコントラスト。眼下に広がる町並。でも、その道中には危険がいっぱいです。熊やイノシシに襲われるかもしれませんし、ガケから転落してしまうこともあるでしょう。道に迷って体力を消耗し、そのまま帰って来れなくなってしまうかもしれません。

そんな皆さんの安全を保証してくれるのが、「地図」です。これさえあれば、危ない場所を上手に避けて、迷うことなく楽な道をスイスイ登っていくことができます。

もちろん、自分のパワーに自信のある人には、こんなものはいらないかもしれません。頂上の場所がわからなくても、とにかく高い方へ無理にでも歩いていけば、そのうちたどり着くでしょう。野獣だってバズーカ砲があればふっ飛ばせますし、ガケから落ちたって血まみれで這い上がってくればいいわけです。

でも、やっぱり普通の人にとっては、こういう苦勞をしながら登るのはしんどいものです。危険を避けて楽な道を歩けるなら、それに越したことはない。

ディベートもこれと同じで、楽な道を歩きたいなら、最初に「地図」が必要になります。でも、その地図はどこにも売っていません。つまり、自分で作らないといけないのです。

アカデミック・ディベートのスタイルでは、大会前に何週間、何ヶ月もかけて準備をすることが認められています。これだけ時間をかけて戦略を練り込まれては、どんなに頭の回転が速い人でも、試合中のとっさのひらめきだけで全て反論しきろうとすることは不可能です。

このため、確実に勝つためには、事前にあらゆる議論の選択肢を検討し、それに対する反論も想定した上で、もっとも楽に試合を進められそうな道を選ばなければなりません。言い換えれば、**肯定側で勝てるかどうかは、半分以上「最初のプレスト・リサーチの段階でどれくらい頭の中に詳細な地図を描けたか」で決まっていること**になります。

頑張っ準備しているつもりなのに、なかなか勝率が上がらないのは、ほとんどの場合、いちばん最初のこの「地図づくり」をいい加減にしたまま、漠然と原稿を作っている (or 使っている) ことが原因です。モデルに載っているのは、不完全な最低限の地図でしかありません。実際にそのとおりに歩いてみれば、隠れた地雷が大量に埋まっていることはすぐに実感できますし、逆には載っていない、もっと楽な抜け道もたくさんあります。

勝率を上げるためには、とにかく原稿を作り始める前の段階で、徹底的にプレスト・リサーチをして下さい。論題からどんなアクションが導かれ、それによって世界がどう変化するのか。そして、その予想についての議論の応酬はどこまで深められているのか。モデルや先輩に頼らず、自分一人の力で、「やり尽くした」と納得できるような全体の地図を描けるようになることが大切です。我慢して1～2週間もこの作業を続ければ、あなたの目の前には、きっと自然に、自分が歩くべき新しいシナリオが浮かび上がっているはずです。

1. Case

■肯定側が勝つためには？

よほど凝ったロジックをひねくり出さない限り、ディベートで肯定側が勝つシナリオは、以下の1つに絞られています。



しかも厄介なことに、ADとDAが同じ大きさなら、「あえてPlanを採用する必要は無い」ということで、肯定側は負けにされてしまいます。つまり**肯定側には、とにかくCase (AD) を最後まで守りきる以外に、勝つ方法がありません**。これは、否定側にDA、Counterplan、Topicalityといった豊富なオプションが用意されていることとは対称的です。

そのかわり、肯定側にも、

- ・ 論題の枠組みの範囲内なら、Planを自由に設定して、自分たちに有利な土俵を選べる
- ・ 試合の最初と最後にスピーチができる

といった特権が用意されています。これらをいかに活用していくかが、勝敗を左右する大切なポイントとなります。

肯定側が勝つためには、まず守るべき土台であるCaseがしっかりしていなければなりません。この章では、勝ちやすいCaseとはどのようなものか、考えていくことにしましょう。

■「真っ向勝負」よりも「よける」方が簡単

IACは、試合の最初のスピーチです。つまり肯定側は、論題の枠内なら、ゲームの舞台を自由に設定することができます。冒頭にも書いたように、どうせ歩くなら、楽な道を選びたいものです。ブレストやリサーチを徹底すれば、どういうシナリオにすると、どんなアタックが来るのか、だいたいの見当がつくようになります。強力なDAやアタックが潜んでいるとわかっているなら、**あえて真っ向勝負するより、最初からよけてしまった方が簡単**です。Caseを作る際には、まずこの方針を頭に入れておきます^{注1}。

^{注1} 本当は、DAやCase Attackだけではなく、TopicalityやCounterplanがつくかどうか、きちんとチェックしてやる必要があります。ただ、そちらの話までやり始めると時間内に収まりきらなくなるので、今回は一番基本のAD/DAに関する話に絞りました。セオリーに関しては、別に専門の講座があるのでそちらを参照して下さい。

■否定側が一番戦いにくいPlanを選ぼう

多くの場合、論題はやや広めにとっているため、Planにはある程度の選択の余地が生じます。肯定側には、自分たちでPlanを決めてしまえる特権があるので、これを利用しない手はありません。Caseを組み立てるときは、**まず自分たちに最も有利なPlanを選びましょう**。とりあえず辞書あさりやリサーチ・ブレストをしてみて、論題から考えられるPlanの選択肢と、そこから起こりそうなAD、DAを全て書き出します。それぞれの議論の強さを見比べながら、なるべく強いDAがつかず、ADが大きくなるようなPlanを選んで下さい。そのままでは反論の難しいDAやCase Attackも、Plan Spikeを工夫してやることで、随分小さく出来るはずです。

論題：日本政府は原子力発電をやめるべきである。

(ただ廃止するだけだと、強力なDA「電力不足→停電」が出るので
代替発電は？

	よい点	悪い点
水力	比較的クリーン	供給に不安。河川環境の破壊
火力	不足電力を完全に補える	CO2大量排出→温暖化促進
太陽光	環境負荷が小さい	原発分の電力をまかなえない
風力	環境負荷が小さい	原発分の電力をまかなえない

→ 日本単独でのCO2排出量は地球規模で見れば大したことは無い。
停電が頻発することの方が怖いので、火力を採用。

停止した原発は解体する？

	よい点	悪い点
する	跡地利用ができる	解体中に放射能漏れの怖れ
しない	放射能漏れの怖れがない	跡地利用ができない

→ 跡地利用のADより、放射能漏れのDAの方がずっと怖いので、
原発は解体せずに放置。

「原発で働いていた人が失業する」というDAが出そうだけど？

→ あらかじめ「電力を補うために新しく作った火力発電所で再雇用する」というPlan Spikeを打っておく。

■最初から相手の反論を前提としたシナリオにする

IARのスピーチでは、2NC～1NRでの13分にわたるNegative Blockに対して、肯定側はたった5分で反論しきらなければなりません。基本的に、肯定側に余裕があるのは1ACだけで、その後のスピーチ時間は足りなくなっていく一方です。このため、よく出回っている反論に関しては、その対策をあらかじめCaseに組み込んでしまう方が、時間を節約することができます。

また、こうした時間の問題を抜きにしても、どうしても反論できないような強力なAttackが存在する場合には、それを「よける」ようにシナリオを工夫しておく必要があります。それぞれの場合について、具体的な例をいくつか見てみましょう。

a) 相手の反論を「よける」ようなシナリオにする

例：「日本が炭素税を導入してCO2排出量を減らしても、これは世界全体の0.00001%程度にしか相当せず、温暖化防止には全く寄与しない」と言われてしまうので・・・

→日本単独の削減量の大小は問題ではない。炭素税を導入すれば、日本は少なくとも京都議定書での公約は守れる。議長国である日本がきちんと約束を守るかどうか、発展途上国やアメリカを今後CO2削減に踏み切らせるかどうかの重大な鍵になる。

b) 相手の反論より何らかの点で「優れた」分析を入れる

例：「教科書検定が学力を低下させているなら、副教材で補えば十分」と言われてしまうので
→コストが親の負担になるので、学校は簡単に副教材を導入できる状況に無い

c) 「全部ひっくるめて考慮しても、けっきょく事態は良い方向に向かった」という実例を入れる

例：「炭素税を導入しても国民の環境意識は変わらない」「運送部門での削減は難しい」etcの反論は来るものの・・・
→スウェーデンは数年で19%のCO2削減を実現した

d) 将来に逃げ道を作っておく

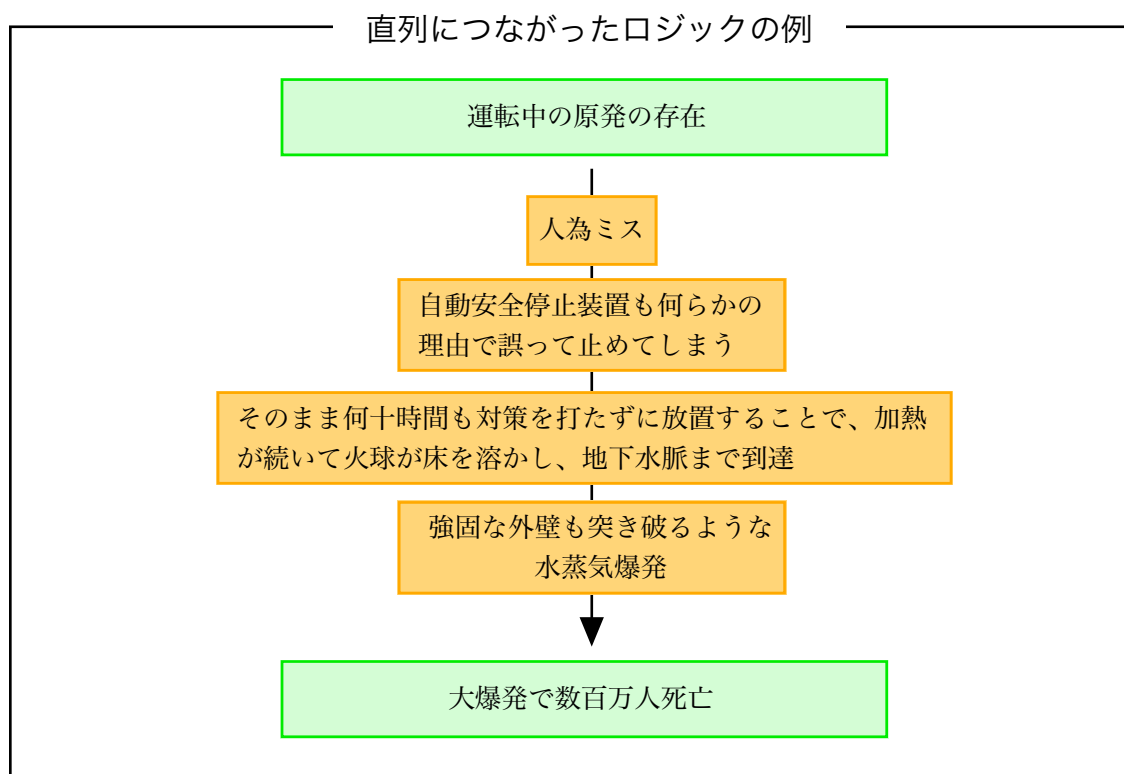
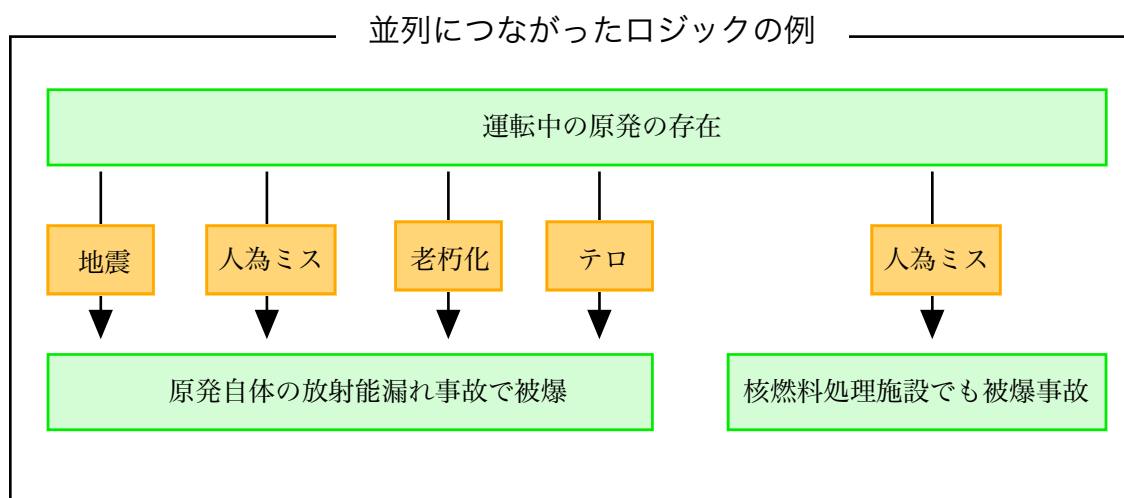
例：「ES細胞にまつわる技術は未成熟な点が多い」と言われてしまうので
→集中的な研究により、技術は劇的に進歩しつつある

一方で、あまり対策を組み込みすぎると、想定していた反論が来なかった場合に、逆に無駄な時間を使ってしまったことになるので、ある程度バランスを考えることも必要です。

■シナリオは「直列」ではなく「並列」にする

「A→B→C→D」というような、ある一本のロジックの線がつながっているとき、これを完全に破壊してやるには、どこか1か所Linkを切つてやれば、それで十分です。逆に、自分たちの議論を守るためには、長くつながったLinkを全て守り切る必要があります。

Caseを残さなければ勝ち目の無い肯定側にとって、「どこか1か所でも反論し損ねたら負け」というのでは、あまりにも大変です。このため、直列につながった長い長い一本道の壮大なシナリオを描くよりも、**並列にならんだ独立したシナリオを何本か作っておいて、いくつかのLinkが切られてもADが残るようにしておく方が、安心して試合を進められること**になります。



■役割の異なるADを組み合わせる

先ほど見たように、一本道の大きなAD 1つだけに全ての時間を注ぎ込む戦略は、リスクを伴います。「新しいビジネスチャンスが生まれる」「△△の権利が守られる」「××の精神的な負担が小さくなる」といった小さいものも含めれば、たいていの論題では、ADはたくさん思い付くものです。ただ、時間的にもこういったADを全部Caseに詰め込むことは困難ですし、あまり数が増えると、1つ1つの証明も薄くなってしまいます。このため、それぞれのADが勝敗にどのような役割を果たすのかを考えて、厳選した最小限の数のADを組み合わせることが大切になってきます。

以下に、よく使われるADのタイプと、その役割を簡単に示します。

a) Impact は大きいけれど、証明が難しいAD

例：原発を全廃すれば、大爆発（数百万人？が死亡）に至る可能性を未然に防げる。

これさえ守り切れば、DAが多少残っても勝ってしまうので、特にシーズン初期は、このタイプのADが、肯定側にとってメインの議論となることがよくあります。ただし、Impactが大きいに証明に多くのステップが必要になることも多く、対策が進むシーズン後半になると、相手からも徹底的なAttackを受けることになります。

b) Impact は小さいけれど、確実に発生するAD

例：原発を全廃すれば、核燃料処理施設での被爆事故（ex. 東海村で3人死亡）を防げる。

このタイプのADは、いわゆる「ごちゃった」試合で威力を発揮します。普通は、a)かc)のタイプのADとセットで使い、「ADもDAもアタックが飛び交ってどちらが大きいかわからず、ほとんど相殺（offset）されるが、少なくとも最後の小さなADが確実に残るので、これが決め手（Tie Breaker）となってAffの勝ち」とジャッジが判定してくれるのを狙います。Impactが小さいので、これ単独で勝つためには、ちょっと工夫が必要です。

c) よくあるDAの、裏返しになっているもの

例：（DA「炭素税を導入すると、企業が海外移転したり、倒産が相次いで経済に悪影響を与える」に対して）

→炭素税を導入すれば、環境に配慮した新たな産業が生まれ、経済はむしろ成長する

要するに、DAに対するT/Aを、そのままCaseに組み込んでしまったものです。単独で使うことはほとんどなく、たいていはa)かb)のタイプのADと組み合わせて使います。DAアタックに割く時間を減らすと同時に、最後に相打ちさせてDAを消してしまい、残るa)かb)のタイプのADで逃げ切ることを狙います。

■ラウンドを見渡す「価値観」を埋め込んでおく

可能であれば、相手が出してきそうなDAを見越した上で、ADを上手く差別化できるように、自分たちが何を最も大切だと考えているかを示す「価値観」を埋め込んでおきましょう。詳細はLast Rebuttalの章で述べます。

2. Refutation

■時間配分にはメリハリをつける

前述したように、1ARのスピーチでは、13分にわたるNegative Blockに対して、肯定側はたった5分で反論しきらなければなりません。このため、とにかく肯定側の反論には時間が足りません。必然的に、大事な部分とそうでない部分を見分けて、時間配分にはメリハリをつける必要があります。この章では、こうした2AC / 1ARでの時間の使い方について考えていきましょう。

■Partialな反論とAbsoluteな反論

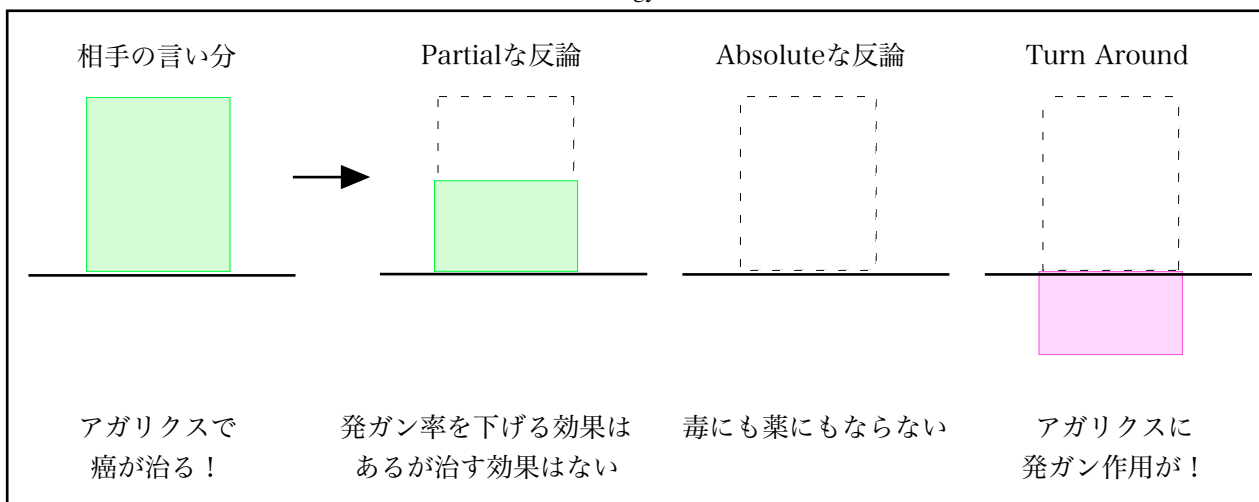
「部屋にほこりがたまっていて、ぜんそくの子が苦しんでるから、一度大掃除をしようと思うの」
「どうでもいいと思ってる奴も多いと思うぞ」
「でも、全員じゃないでしょ」
「別に、ぜん息の原因は、部屋のほこりだけじゃないだろ？」
「でも、全く関係ないってわけでもないでしょ」
「大掃除で完全にほこりを追い払えるとも思えないけど」
「でも、全く無駄ってこともないでしょ」
「だけど・・・」
「とにかく、掃除すれば今より少しは良くなるのよ。さあ、はじめるわよ」

AD・DAに対する反論は、その強さによって**Absolute Issue**と**Partial Issue**の2種類に分けられます。相手のシナリオを根こそぎ（ほぼ100%）否定できるのがAbsoluteな反論、そうではなく、相手のシナリオをいくらか削るだけのものがPartialな反論です。

冒頭のケースで見たように、Partialな反論だけでは、いくら数をぶつけても、結局「少なくとも、ある程度はAD（DA）が残るよね」という形で逃げられてしまいます。このため、AD・DAを攻撃しようとするときには必ず、いくつかAbsoluteな反論を混ぜておかなければなりません。

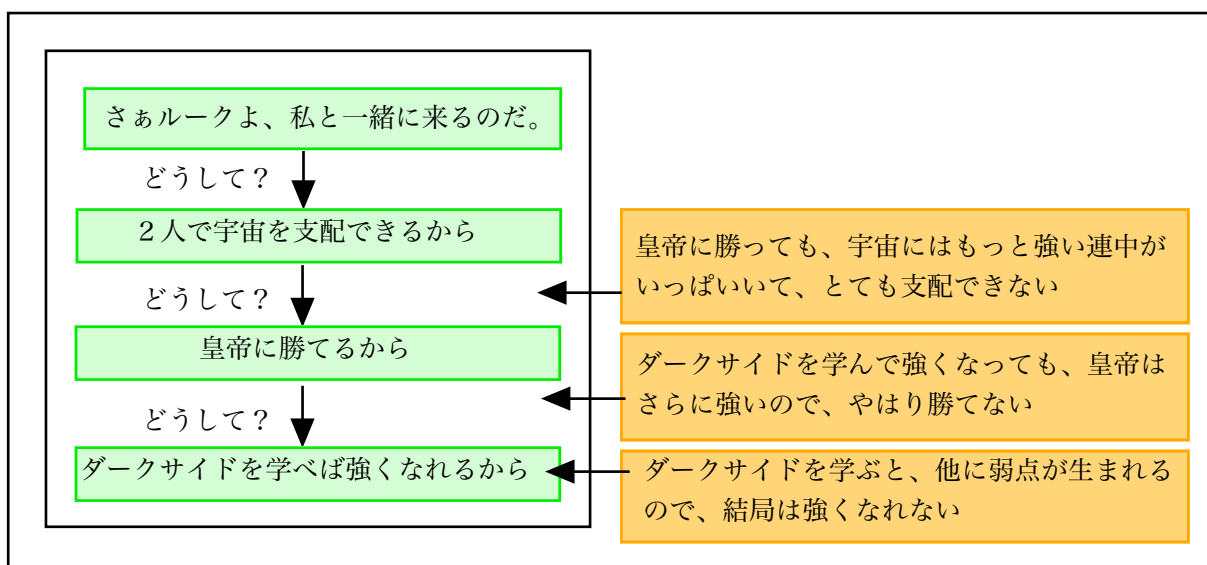
ただ、実際にはAbsoluteな反論を出したつもりでも、多少の不安は残ります。本当に相手のシナリオを「完璧に100%」否定できる反論は、そう簡単には見つかりませんし、ジャッジもこちらの議論を何割か差し引いて受け取る場合が多いからです。そこで、さらに強力な反論として、「**ターンアラウンド (Turn Around)**」をいくつか出しておけば、より確実に相手の議論を潰してしまいうことができます。

後述するように、バランスの良い時間配分は、まずそれぞれの議論がPartial Issue、Absolute Issue、T/Aのいずれに属しているのか見極めるところから始まります。日頃から、ラウンド上に出ている個別の反論がどの程度の威力があるものなのか、常に意識する習慣をつけましょう。



■ 「攻める」場合と「守る」場合の違い

次に、議論を「攻める」場合と「守る」場合の違いについて考えてみましょう。たとえば、次のようなロジックの流れに対し、いくつか反論を加えてみます。攻めきるには、どの反論があれば十分でしょうか。また、守りきるには、どの反論に返せばいいでしょうか。



ここからわかるように、議論を「攻める」場合にはどこか1か所でも致命傷を与えてしまえばOKであるのに対して、議論を「守る」場合には、全てのAttackにもれなく反論し切らなければなりません。このため、CaseサイトとDAサイトで、おのずと反論の方針も変わってきます。肯定側の場合、普通はCaseを守る方がずっと大変で、より時間をかけて慎重に対応する必要があります。

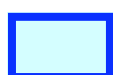
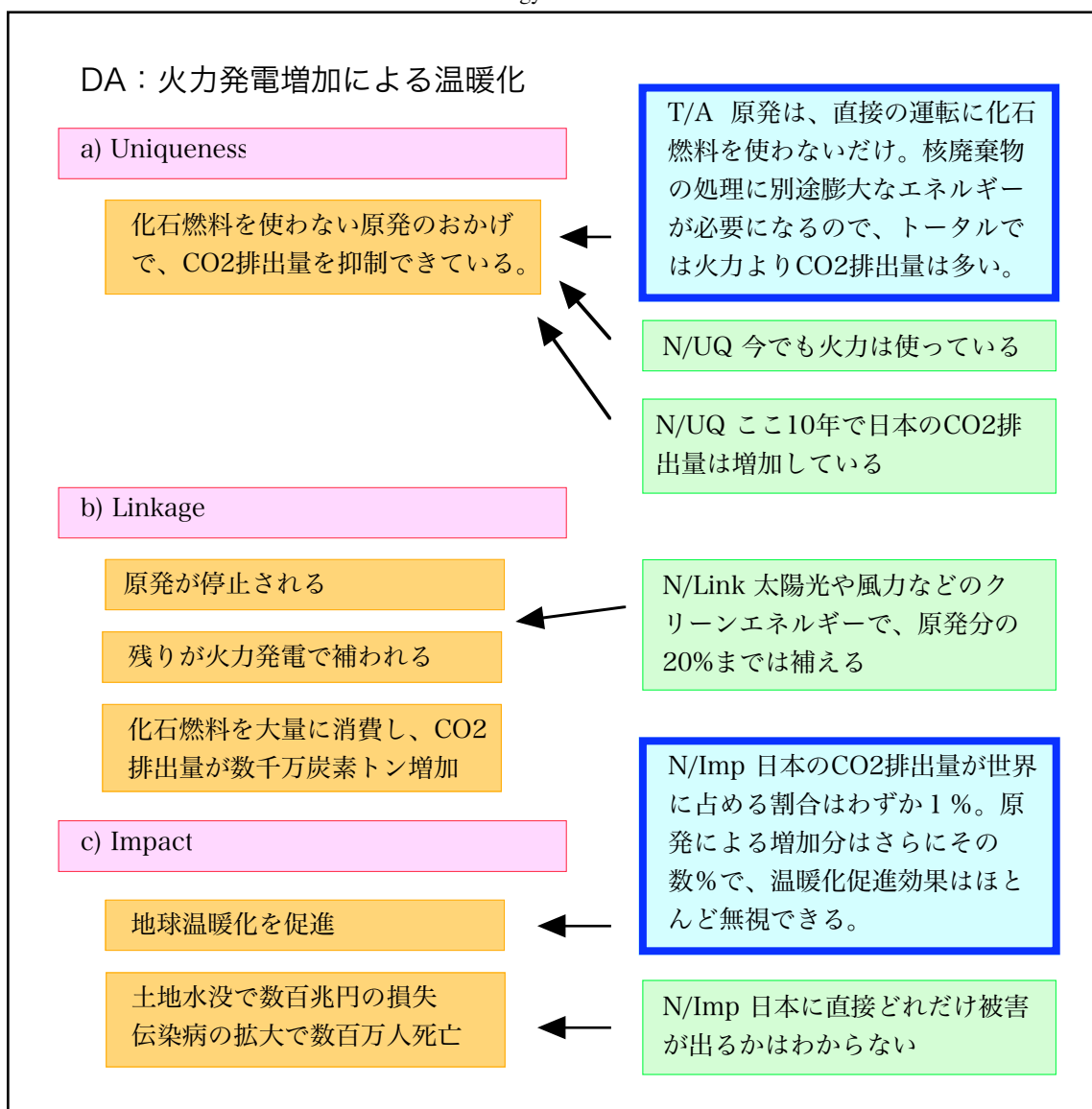
■攻める場合：致命傷になりうるAttack以外は出さない

ここから、DAを叩きにかかる場合を考えましょう。前節で触れたとおり、相手の議論を攻める場合は、どこか1か所でもつながりを完全に断ち切ってしまえば、それで十分です。このため、相手がどんなに壮大なストーリーを発展させようと、普通はあまりDAサイドに多くの時間を割く必要はなく、Absoluteな反論とT/Aを合わせて2～3個も立ててしまえば、きちんと完璧に反論しきったこととなります。

逆に、Partialな反論の場合は、特別な工夫をしない限り、いくらぶつけても「少し削られるだけでやっぱり残るよね」と逃げられてしまうので、結局勝敗には関係しないまま終わってしまうことがほとんどです。こうした議論は伸ばさずに全て捨ててしまっても問題ありません。

まとめると、時間を節約しながら最も有効にDAを潰すには、**みがき抜いた必殺の（有効な反論がほとんどないような）Absolute IssueやT/Aだけを、安全のために2～3個ぶつけるのが良い、ということになります。**逆に、Dropされても相手に致命傷を与えられないようなPartialな反論なら、乱発しても無意味なので、いっそ最初から出さない方が賢明です。

以上のことはCounterplanやTopicalityへの反論に関しても言えることで、特に相手から議論をたくさん出された（Spreadされた）場合には、いかに致命的な反論だけをぶつけて、無意味な反論をしないかが勝負になります。



相手にとって致命傷になりうる反論



伸ばしてもほとんど意味が無く、勝ちに全くつながらない反論

なお、独立したいくつかのシナリオが並列にたてられている場合は、それぞれのLinkを個別に切ってやらないといけないので注意して下さい。

■ 守る場合：最終的なシナリオに必要な箇所のみ絞って守り抜く

次に、Caseを守る場合のことを考えましょう。攻める場合と違って、自分たちの議論を守るためには、全ての反論に返し切る必要があります。特に、比較的余裕のある2ACの段階では、この作業は必須です。

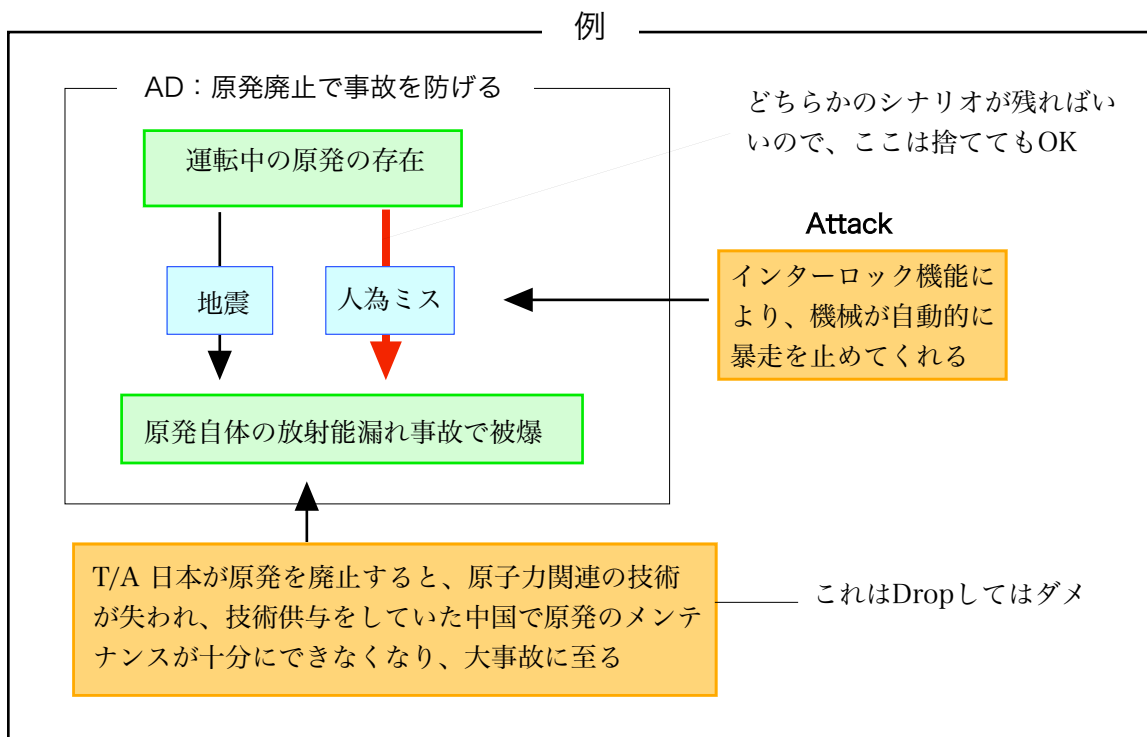
ただし、相手の攻撃が増えてくるIARの段階になると、Caseの全てを守り切るには、時間が足りない場合も少なくありません。この場合は、以下の方法を使って無理矢理時間を短縮します。

a) 相手の反論のうち、Dropしても伸びてこなさそうなものは、無視する

例1：「Planで実際に何人救われるのか明確な数字が示されておらず、シナリオも不透明だ」

例2：「ES細胞を使わなくても、薬で患者の40%は救える」

b) 最終的なストーリーに必要な無い箇所を切り捨てて、わざとDropする



逆に、絶対落としてはいけないのがT/AとDecision Rule（「日本政府は日本人の利益を最優先すべきだ」といった類のもの）です。ADの一部を切り捨てたつもりでも、そこについての相手のT/Aはそのまま残ってしまうので、これは忘れずに処理しておく必要があります。また、Decision Ruleに反論し忘れると、この価値観を認めたことになってしまい、最後の比較の際に非常に困ることになります。必ず、

- ・相手とは逆のCounter Decision Ruleを出す（例：同じ人間なので国境に関係なく救うべき）
- ・相手のDecision RuleにこちらもMeetしてしまう
- ・相手のDecision Ruleを潰しにかかる

のいずれかの対策を取りましょう。

■想定外のDA・Counterplanが出てきたら

ときには、全く想定しなかったような突拍子もないDA・Counterplanに出くわすこともあります。最初はびっくりするものですが、たいていの場合、実はこうした議論は大したことありません。本当に深刻な問題（あるいは有望な代替案）であれば、識者の間でももっと検討されて、自分たちのリサーチにも引っかかっているはずです。そうでないということは、必ずどこかにおかしな弱点があるはずで、そこさえ突いてやれば、手もとに対策用の証拠資料が全くなくても、きちんと反論しきってしまうことが可能です。

とりあえず、即席でいいのでT/Aを連発しましょう。次に論理の飛躍（たとえば、突然戦争に発展する等）を見つけて、はっきり「どう考えても飛びすぎ」と主張します。Counterplanの場合は、無理矢理topicalにするか、permuteすることも考えて下さい。

3. Last Rebuttal

■最後のスピーチでは、ジャッジの信頼を最優先に

多くのジャッジは、最後のスピーチで触れられた内容をもとに、判定を行います。特に、ごちゃごちゃになった試合では、1ARが終わった時点でのジャッジの理解は、ディベーターが期待しているレベルの半分にも満たない場合がほとんどです。このため、最後のスピーチにジャッジが求めているのは、「自分のかわりに、相手も納得するようなバロツトの中身を書いて下さい」ということになります。

この際に大切なのは、スピーチ中に「ジャッジの信頼を失わない」ということです。ジャッジは、どちらの選手からも文句を言われないうために、ラウンド上の全ての議論を客観的に評価して判定を下さなければなりません。このため、相手からの反論を見て見ぬ振りをして無理矢理まとめようとしたり、試合の途中経過を無視した作文を読みはじめたりすると、ジャッジは「あー、この人のまとめは聴いても判定には使えないな」と判断し、残りのスピーチをまともに聞いてくれなくなります。

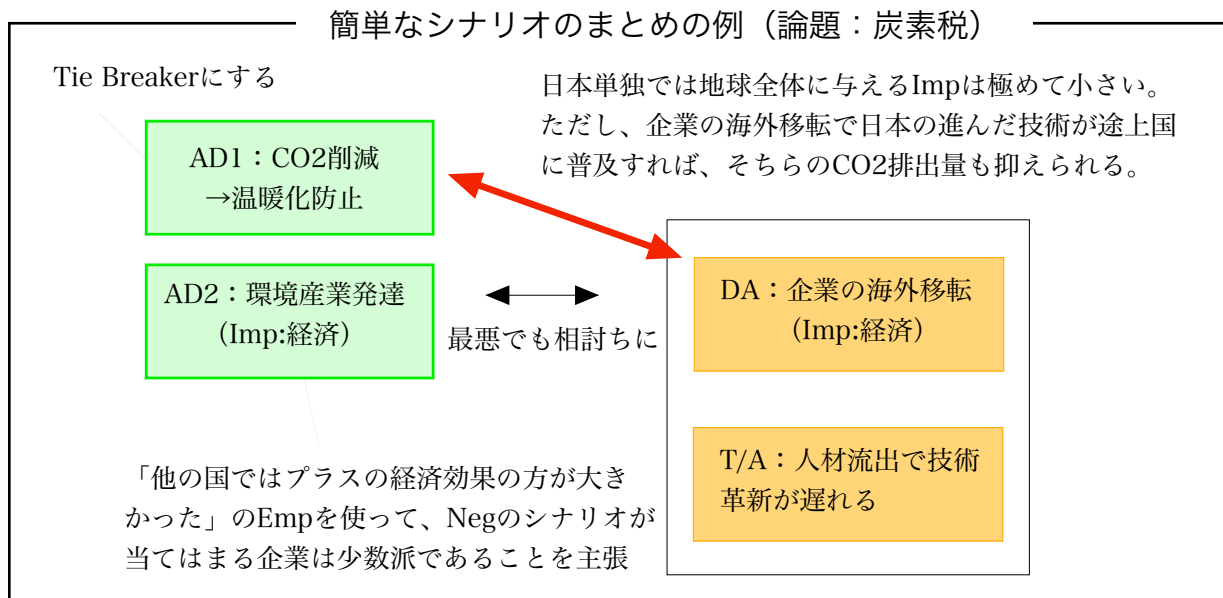
自分たちの主張をきちんと判定に組み込んでもらうため、**最後のスピーチでは、ダメな部分は素直に認め、無理なく勝てる道筋を示す**ことが大切です。この章では、上手な試合のまとめ方と、最後の比較 (Comparison) について考えていきます。

■まず、勝つための道筋を浮かべよう

正直なところ、7割くらいの試合では、1ARまでの段階で勝負の大勢が決まっています。この場合は、残念ながら最後のスピーチで奇跡の大逆転を演じることはほとんど不可能です。2ARで勝つ道筋が頭に浮かばずいつも困っている人は、Last Rebuttalの練習をするよりも、ここまで紹介してきたことを参考に、まず大会前のプレストをもっと徹底的にやって、各チームへの対策やCaseの戦略をより深く練り直して下さい。そちらの方が、ずっと楽に勝率を上げられるはずです。

最後のスピーチ直前の準備時間では、まず勝つための道筋をしっかりと頭に浮かべましょう。競った試合では、2NRが終わった段階で、ジャッジは否定側の勝ちだと思っています。これを覆そうという気にさせるには、まずあなた自身が勝利を確信できる道を見つけなければ始まりません。

予想外のアタックが来たり、時間が足りなくてミスをしたりして、試合前の想定とは随分ずれている場合も多いはず。図のような簡単な表を作ったりして、だいたいのまとめ方の方針を整理して下さい。



■相手の反論も考慮して試合をまとめる

悩めるジャッジたちを導くため、まずは試合の総括をしてあげましょう。先にCaseサイドを考えます。ここで大切なのは、**求められているのは1ACのCaseの繰り返しではなく、あくまで試合の流れのまとめだ**、ということです。相手があきらめていない反論が残っていたら、これをきちんと処理しておき、**再反論が難しいようなら、これもストーリーに組み込んで、それでも何とかADが残ることをアピールしなければなりません**。もちろん、決して全てのADをそのまま残す必要はありません。DAの残り具合を勘案して、それを上回る大きさで残せば十分です。

潰しきれなかった相手の反論から逃げ切って、ADを残すためによく使われる方法の例を、以下にいくつか示します。

a) 過去の実例を引っぱり、「全てのマイナス要因をひっくるめても結局OKだった」と主張する

例：炭素税の導入により、多少は企業の海外流出もあるかもしれない。ただ少なくとも××国ではその前後で経済成長率はむしろ増加しており、マイナス要因は小さいと考えられる。

b) 特定のターゲットに絞って逃げ切る

例：ES細胞を用いた治療法は、技術的に確立されていない点も確かに多い。ただし、それは大ざっぱに見た場合の一般論で、××病に限って見れば成功率は90%を超えている。

c) 将来的には問題は解決し、ADが拡大していくことを示す

例：ガソリンに重税をかけると、最初は自動車産業や家庭が打撃を受けるかもしれないが、燃費改善のための技術革新が進み、痛みは緩和されていく。さらに、燃費改善のペースが上があれば日本車の海外での売れ行きも増加し、CO2削減効果はどんどん拡大していく。

d) 相手の反論がPartialでしかないと主張する

例：迎撃ミサイルが敵国の核弾頭を正確に撃墜できる確率は、確かに20%しかない。ただ、少なくともこの20%分のメリットは残るはずだ。

DAサイドも、同様にまとめます。こちら、明らかにADを下回りさえすれば、無理にDAをゼロにする必要はありません。

■ 「百歩譲っても勝てる」ことをアピールする

最後まで争点になっていて、ジャッジが判断に迷っていそうな場所では、何とか理屈をつけて、自分たちの主張を押し通してしまいたくなるものです。2ARは、試合の最後のスピーチなので、もう否定側から反論されることはありません。いわば「言いたい放題」なわけで、このチャンスを活用しない手はありません。

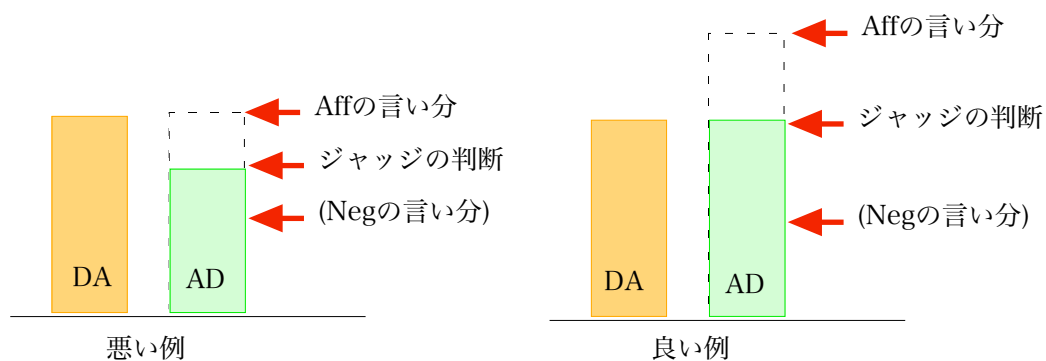
ただし、最後まで争点になっているということは、相手の言い分にも一理あることも多く、あまり調子に乗って自分勝手な論理を展開すると、ジャッジの信用を失ってしまいます。このため、「少し危ないかな」と思うポイントでは、ちょっと無理をして自分たちの言い分が通ったように見せるスピーチをしたあとで、必ず「百歩譲って相手の言い分が正しくても、まだ自分たちは勝てる (even if～とか at least ～)」というスピーチをします。こうすることで、最初のちょっと無理なスピーチが万一ジャッジのお気に召さなかった場合にも、「あ、まだいけるかな」と続きを聞いてくれるようになります。

一般に、選手がどんなにもっともなことを言っても、ジャッジはこちらの話を額面どおりには受け取らず、2～3割は差し引いて考えているものです。大事なところでは、まずわざとちょっと^{注2}大げさな主張をしておいて、あとで「at least～」と落としどころを示してやることで、だいたいこちらの狙いどおりの判定を下してもらえます。

参考：あるADとDA (T/A) を相討ちにしたい場合

DAと1つ目のADを相討ちにして、残りのADで逃げ切りたい、という状況は頻繁に現れます。このとき、自分からいきなり「AD1=DAで相討ちにして下さい」と言うのはお薦めしません。ジャッジはその主張から勝手に何割か差し引いて、 $AD1 < DA$ と判断してしまうからです。

相討ちに持っていきたいときは、まずちょっとハッターをかまして「 $AD1 > DA$ 」のスピーチをした後、「At least, please offset. (最悪でも相討ちでお願いします)」と予防線を張ります。これで、割引後の落としどころが丁度 $AD1=DA$ くらいになるはずですが。



^{注2} あくまで「ちょっと」です。

■比較でごちゃごちゃにしないためには「価値観」が必要

試合をまとめたら、最後にADとDAの比較をしましょう。この際、最後まで残った相手の反論もきちんと考慮することを忘れないようにします。何かを比べるためには、必ずその基準 (standard) が必要です。一般に、よく用いられるのは次の4つであるとされています。

1、確率 (Risk, Possibility)

例) 原発廃止：電力不足は確実に起こるが、原発爆発の確率は極めて低い。

2、Impactの量 (Quantity)

例) 過度な社会福祉：わずかな人を救うため、全国民が迷惑する。

3、Impactの質 (Quality)

例) ES細胞の研究には膨大な金がかかるかもしれないが、これでヒトの命が救えるなら安いものだ。

4、時間 (Term)

例) 銀行に公的資金を投入すると、一時的には国民の税負担は増えるかもしれないが、長期的に見て景気の回復につながり、利益の方が大きい。

もっとも、この基準に素直に従って勝てるケースはあまり多くありません。実際の試合では、「QualityとTermについては肯定側が勝ってるんだけど、QuantityとRiskでは否定側が勝っている」などというややこしい事態になって、結局よくわからなくなってしまふ、ということが頻繁に起こるためです。これでは、ジャッジも混乱してしまいますし、せっかくADとDAを比較した意味がほとんどありません。

実際のAD・DAの大きさは、この4つのかけ算「Risk × Quality × Quantity × Term」で決まります。最後の比較でごちゃごちゃになってしまう事態を防ぐためには、単にQuantity、Termといった基準の中から自分に都合のいいものだけを単発で選ぶのではなく、すべての価値を一貫して評価するための価値観 (Values) を示してやるのが有効になります。

たとえば、論題が「原発全廃」で、

AD：原発が爆発する心配がなくなる (Risk小、Impact大)

DA：電力不足→経済被害 (Risk大、Impact小)

という状況を考えてみましょう。Riskでは否定側が上回っていますが、Impactは肯定側が上回っており、このままではどちらが優勢なのかわかりません。ここで、ちょっと長いですが、否定側からこんな価値観を出してみます。

「たしかに、原発は大爆発するととんでもない被害を引き起こすかもしれない。しかし、工学の安全評価では『人間は不完全なのだから、事故の可能性を完全にゼロにすることは初めから不可能だ。事故の確率が一定以上ゼロに近くなれば、もうそれは十分に信頼性があるとしてよい』という考え方が一般的になっている。ほんのわずかな事故のリスクも許されないのなら、国内で毎年1万人近くの人を殺している自動車なんて、とても乗ってられないだろう。これまで原発は十分過ぎ

るくらい安全にやってきたし、見えない影におびえて社会に大きな経済被害を与えるより、もっと現実に目を向けた選択をすべきだ」

この価値観に従えば、原発の爆発を食い止めるADの大きさは、

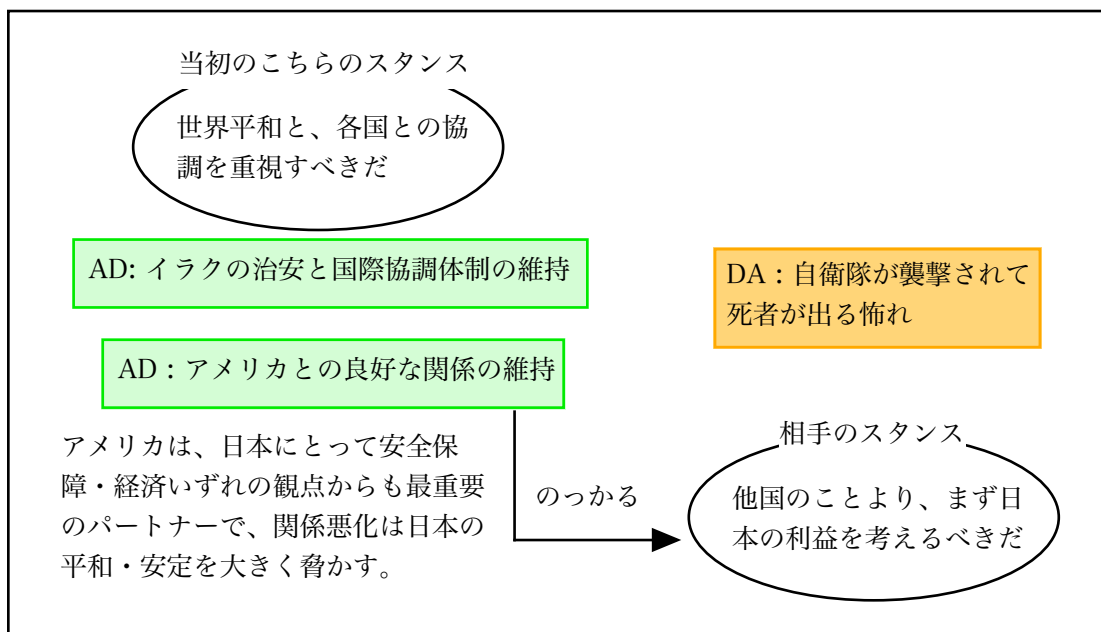
(無限小のRisk) × (巨大なImpact) ≒ 0 ≪ 少しは確実に発生するDA

となり、おそらく否定側が勝つことができるはずですが。こうした価値観は、最後のスピーチでいきなり出すと唐突な (New Argument っぽい) 感じがしてしまうので、あらかじめ結末を予想して最初からCaseの中に組み込んでしまった方が効果的です。これを引っ張る形で試合を締めくくれば、余裕をもって奇麗にまとめた印象を与えることができます。

■相手の比較を破壊する

ここまでの段階では、否定側の比較に対して、肯定側も対抗して比較を試みたに過ぎません。つまり、どちらかにミスが無い限り、両者はまだ対等で、ジャッジはどちらの意見を採用するか判断に困っているはずですが。

そこで、試合を締めくくる2ARの特権として、相手の比較を叩きにかかることが有効になります。いつもできるとは限りませんが、最も良いのは、相手の価値観に乗っかってもお、こちらが勝てる道筋を示すことです。自衛隊のイラク派遣を例にとると、次のようになります。



ここまでやれば、おそらくジャッジは、かなり気楽にこちらに一票を投じようと思ってくれるはずですが。

この他、相手が2NRでこちらの逃げ道をふさぎにかかるようなスピーチをしてくることもあります。時間が許せば、こちらもしっかりと反論しておくようにしましょう。

今日のレクチャーは以上です。お疲れ様でした。

制作者

UTYO Falcons Chief '03 関 真一郎

今年から物理工学専攻の大学院生になります。
ご意見・質問は遠慮なくどうぞ。

再配布について

このテキストは、2006年春のNAFAセミナーのために作られたものです。出典とURL (<http://e-nafa.net/>) を明示していただける限り、テキストの改変・再配布は自由です。ただし、非営利目的に限ります。また、事後で結構ですので、その旨をご一報頂ければ幸いです。

連絡先

- | | |
|---------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> E-mail | sekishinichiro@yahoo.co.jp |
| <input type="checkbox"/> ホームページ | |
| • e-NAFA ^{注3} | http://e-nafa.net/ |
| • Falcons Library | http://falcons.misudo.com/ |

^{注3} この講義で触れなかった、もっとミクロな反論の仕方や、「地図」の作り方については、e-NAFAのダウンロードコーナーに置いてある「Debate Manual for NAFA」を参考にして下さい。