

Magic Words Used by Debaters

Vocabulary list

訳：佐々木翼

もしディベートを正しく行いたいのなら、ディベートの専門用語を学ぶことはとても重要です。ほとんどの専門用語はディベートに特有な概念というわけではなく、自分の考えや主張を評価するのに広く応用できる概念です。

これから挙げていく専門用語は必ずしも決まったものや完全なものではなく、最初に覚えるとよいと思われるものにすぎません。これらの用語が実際に使われる時に、他にどのような意味があるのか調べてみてください。これらの単語はここで書かれていることをそのまま意味するわけではないかもしれません。結局、言葉の意味とは単語そのものにあるのではなく、人が実際に使って決まるものですから。

これからアルファベット順にディベートの専門用語をリストアップしていきます。

【A】

Add on Advantage

2AC で示される新しい AD のこと。

Affirmative/肯定側

試合中に論題を指示するサイドのこと。

Affirmative cases

通常、肯定側が変化が必要だと述べるために示すスタンスの一部を示す。何か重大な問題が存在し(Need)、現状の政策では解決不可能だが(Inherency)自分たちのスタンスで解決可能だ(Solvency)と述べるのである。

Affirmative plan

① 肯定側によって示される政策のこと かつ② 論題を具体化するために存在しうる多くの政策の一つのこと。

Agent of the resolution (or Agent of Change)

論題に充当した政策を採るために存在している権力機構のこと。

Agent counterplans/カウンターエージェントカウンタープラン

論題中のある主体が政策を実行する代わりに、別の主体が政策を実行すべきと論じる Counter plan の一種。

A priori

正しくは prior to である。通常、他の全ての議論を考慮する前に、ある議論で勝敗を決めるべきだと論ずるために用いられる。しばしば使われる方法としては、AD や DA といった議論を考える前に Topicality といった議論を考慮すべきだという議論に用いられる。

Attitudinal inherency

現状の政策で放置されている問題を解決するために肯定側から示されたしかるべき政策を採択する必要があるという Inherency の示し方の一種。

【B】

Best definition/ベタースタANDARD

通常否定側によって論じられる Topicality の Standard の一つ。プランが論題に充当するか判断されるために最も妥当な定義を使うべきだと論ずるのである。逆に肯定側は、ベストな定義を選ぶ必要は無く、ディベートを行うためにある程度合理的な定義を用いれば十分であると論ずるのである。

Blow up

1NC で示した議論を一つピックアップしてそれを 2NC で数分間ひたすら論ずること。
(*訳注：日本では 2 Con(2nd constructive development)と呼ばれることが多い。)

Brief/ブリーフ

証拠資料及び議論がすでに整理されて印刷されている原稿のこと。

Brink/ブリンク

DA がまさに起きようとしている点のこと。これは現状では DA は発生していないが、Plan によって発生してしまうことを説明することに使われる。現状はある問題がまさに発生している点にいるのだが、その点は超えたわけでない論ずるのである。

Burden of proof/証明責任

ある議論を提出したディベーターはその議論を証明する義務を負うこと。

Burden of rebuttal

ディベートでは相手の議論に常に反論していかなければならないこと。

【C】

Card/カード

ある議論を証明するために使われる証拠資料のこと。かつては、証拠資料はカードとして編集され使われていた名残。

Case

通常 1AC で示される論題を肯定するための議論。

Circumvention

肯定側の政策が解決性が無いと論ずる否定側の議論の一つ。人々がプランに対し反対する意思(motive)を持ち、プランをうまく避ける方法を見つけ出し、(mechanism)その結果、プランの解決性が有効でなくなってしまうもの。(impact)

(*訳注: 例を挙げると、飲酒・喫煙は未成年では禁止されているが、実際は未成年でも行っている。)

Cite

証拠資料がどこから引用されているか記されているもの。通常、著者、題名、出版日、ページ、出版会社等を必要とする。他のディベーターがその証拠資料を再び見つけられるように書くべきである。

Clash

ある議論に対し相手チームと反論をしあってぶつかること。

Comparative advantage case

現状にはそんな深刻な問題があると論ずる必要はないが、そのかわり肯定側のプランをとることによって現状よりも問題が若干良くなると論ずるタイプの Case のこと。

Competition/競合性

否定側がカウンタープランを提出するにあたって、カウンタープランは肯定側のプランと同時に採用することができないと示さなければならないこと。もしカウンタープランが肯定側の政策と同時に採択不可能であり、かつ肯定側の政策の代わりに問題を解決できるのであれば、肯定側の政策の必要性を否定することで否定側に対する投票理由になる。カウンタープランと肯定側の政策を同時に採択するよりも、カウンタープランのみを採択する方が良いと示すことが出来れば競合性を示したことになる。

Conditional

自分たちの議論を好きな時に捨てることが可能な状況のことをさす。（*訳注：日本では Conditional は二つの議論が両立しない、もしくは両立しない二つのスタンスのことをさす場合が多い。）

Conditional counter plan

ためしに試合中に提出して、もし不利な状況になったら捨てることが可能な Counter plan のこと。よく使われる用法は “conditional and counter plan”

Constructive/立論

ディベートで前半に行う計四回のスピーチのこと。立論では試合で争う政策や議論が示される。

Contention

Affirmative Case を構築するに当たって、重要な点を一つの Contention にまとめて論ずるために用いられる。

Context/文脈

- ① 引用した証拠資料と原版の間にある関係のこと。ディベートの試合において引用される証拠資料は、原本に書かれている意味と一貫した意味を持つことが期待される。（*訳注：もし引用が原本から離れている場合 Distortion といって、証拠資料として認められなくなる。また、原本から意味が離れすぎている場合、悪質なものであったら罰則として大会成績を取り消されることもある。）
- ② Topicality の Standard でよく用いられる。試合中に提示された定義が論題と関係ある資料中の用語と一貫した意味を持つか、（*訳注：Field context と呼ばれる。）もしくは試合中に提示された定義が論題の他の用語と一貫した意味を持つか決めるために用いられる。（*訳注：Field Context に対し、文脈といういみでの Context である。）

形容詞は Contextual である。

Contradiction/矛盾

二つの議論が互いに矛盾しており両立しないこと。もしくは二つの考え方が全く異なる考え方であること。ディベートをするにあたって、自分の議論が自分もしくはパートナーの議論と矛盾することは避けるべきである。

Counter plan/代替案

肯定側のプランに対して否定側によって提出されるより良い代替政策のこと。Counter plan にはプラン、肯定側の Inherency と Impact を解決する Solvency,そして競合性が必要となる。

Counter plan advantages

カウンタープランを採用することによって得られる AD のこと。

Counter plan non topicality

論題を否定するために、カウンタープランが論題の範囲外にあること。

Co-option

論題とは関係ない勢力が、プランを実行しようとするのを妨げようとする事。

Criteria

どちらのチームがディベートに勝っているか決めるために用いられるディビジョンルールや概念的な議論のこと。Criteria と呼ばれる議論は決して無視してはいけない。そのCriteria のために他の議論と関係なく勝敗が決まってしまうことがあるからである。

Critique、Kritik/クリティーク

相手側の議論に隠されている前提を指摘し、それを重大な誤りである、非難されるべきと攻撃することによって相手側の議論を否定する議論のこと。

Cross Ex/反対尋問

あるチームのディベーター1人が相手チームのディベーター1人に議論を質問すること。

Cut evidence

本や雑誌などを直接コピーしたり、書いたり、切り貼りしてブリーフにまとめること。

【D】

Debatability

Topicality やその他のディベートセオリーに関わる議論の一つ。相手側のチームの論題の解釈や、ディベートの競技としての捉え方が、ディベートを行いがたくし質を下げると指摘することで、そのため許されるものではないと論ずる方法。

Decision rule

Criteria を参照

Disadvantage/弊害、デメリット

肯定側もしくは否定側の政策を採用した結果悪いことが起きると述べることで相手側の政策を望ましくないと述べる議論。

Disco

相手の議論の大部分を認めて、その状態から **AD** などの議論を構築していく戦略のこと。こういった戦略をとると、相手の議論にいちいち反論をしていく必要が無くなり、自分のチームにとって好ましい議論に集中できることにある。

Discursive impact

スピーチ中の言葉を引用することで、ディベート中に使われている”言葉”はディベートの”議論そのもの”よりももっと重要であると論ずる議論のこと。この議論は通常”言語クリティークで用いられる。

Dispositional

競合性を認めることによって、議論(通常カウンタープラン)を放棄することが可能なこと。

Double turn/ダブルフリップ

DA 等を処理するために、**Link turn** および **Impact turn** を提出すると起きる状態。相性の悪い **Turn** を二回提出したためにひっくり返って、むしろ **AD** が生じてしまう。

(*訳注：例を挙げると、環境税を導入して **CO2** の排出をへらし温暖化をとめようという **AD** に対し、①炭素税はむしろ **CO2** を増やす(**Link turn**)+②**CO2** が増えることは食料増産につながるのむしろよい(**Impact turn**)という議論を提出すると、**CO2** が増えるため食料が増える(**Double turn**)が残ってしまい、逆に **AD** が発生してしまう。)

【E】

Effects topicality

プランそのもの自体は論題外であるが、プランの結果や行動によってプランが論題の範囲内に収まってしまうもの。

(※訳注：陪審制制度を導入すべきという論題のときに、日本がアメリカに編入されるといいうプラン自体は論題外であるが、日本がアメリカの一部になるとアメリカは陪審員制度が存在するため、プランの行為の結果は論題の範囲内になってしまう。)

Emory switch

否定側の戦略の一種。1NC では DA 等の Plan attack を行い、2NC では AD に対して Case attack を行っていくというもの。

(※訳注：NDT の強豪校である Emory 大学が始めたからこの名前がついた。1AR に膨大なプレッシャーがかかるが、Case attack が有効にしにくい、1NR で DA は立てにくい、2NR がまとめにくいという欠点もある。)

Enforcement plank

肯定側のプランのうち、プランがどのように施行されるのか説明する部分のこと。通常ある政策主体がどのように施行するのか説明する。

Evidence/証拠資料

ディベートで行われる議論をサポートするために、ある程度の社会的信用のある書物からの引用のこと。

Extension

同じ議論を内容を深めるために、ディベート中に何回かのスピーチにわたって説明すること。

Existential inherency

Inherency の示し方の一種。現状に非常に重大な問題が存在していると証明した後に、現状の政策ではそれを解決できないと示すことによって Inherency を示すやり方のこと。

Extra topicality

一部のプランが論題外のものであるプランから生じた AD のことをさす。

【F】

Fiat/ファイアット、フィアット

ある政策を採択するのが望ましいかどうか判断するためには、その政策が実際に採択された状況を仮定して、それを基に考えなければならないということ。そのためディベートにおいてはある政策が”実際に採択される”かどうかは示す必要が無い。

Field context

Topicality のスタンダードの一種。Topicality で使われる用語は論題について専門的に書かれた定義から持ってくるべきだというもの。

Flip

Turn を参照。

Flow/フロー

ディベート中にディベーターによってとられるノートのこと。ディベーターはこのノートを参考にしながらスピーチを行う。フローを取ることはある程度のテクニックを要求される。

Flow judge

ディベート中にフローを沢山とる経験豊かなジャッジのこと。

Flow sheet/フローシート

ディベートでなされた議論を記録しておくための用紙のこと。

Funding plank

プランを採択するのに必要とする費用をどのように捻出するか述べるプランの一部のこと。

【G】

Games theory

ディベートを教育的なゲームであるとみなす考え方。ディベートはゲームである以上、両サイドのチームが均等に勝つチャンスがあるようにルール of 公平性が必要であると考えられる。

Generic arguments

通常否定側によって提出される、ほぼ全ての肯定側のプランに対応する議論のこと。

Generic disadvantage

ほぼ全ての肯定側のプランにつく DA のこと。

Goals case

肯定側の Case の一種。現状で何か目標を達する必要があると示し、肯定側のプランでその目標が達成されると論ずる。

Grammatical context

論題中の他の用語と文法的に一貫性を保って引用された定義のこと。Topicality で用いられる。

Ground

通常、肯定側及び否定側が守らなければならないポジションのことを指す。具体的には”Argumentative ground”のように用いられる。ディベートを公平に行うために、両サイドのチームとも守るべきある領域が必要となる。そのためどんな政策も論題の範囲内になってしまうような論題の解釈は、否定側の Ground がなくなってしまうため(通常 No negative ground と呼ばれる。)不公平であるので斥けられるべきである。

【H】

Hasty generalization

価値ディベートのみならず政策ディベートでもよく見られていた議論の一つ。肯定側から示されたような論題の一部の例だけで、論題が正しいかどうか判断を下すことはできないと論ずるのである。

(*訳注：現在ではこのような議論はほとんどなされていない。)

Hypothesis testing/仮説検証

ディベートをある仮説が正しいかどうか検証するプロセスだとみなす考え方。ディベートの論題を科学的な仮説だとみなし、ディベートの議論で論題が真かどうか判断するというもの。関連のある重要な用語として” paradigms, presumption, policy-making, stock issues”がある。

Hypothetical counter plan

conditional counter plan. を参照。

【I】

Impact/深刻性

ある問題がどうして重要なのか、そしてそれがどうディベートの試合に影響するのか説明すること。Impact は証明を要する議論であり、証拠資料を抜きに議論すべきでない。

Impact turn

Impact で扱っている問題は悪いことでなく、むしろ良いことなのだと論じる議論。DA の項参照。

Independent advantage

他の AD が全てなくなっても、一部の AD が残っていたらプランを採択することを肯定できるということ。

Inherency/内因性

通常肯定側の Case に必要とされる。現状である問題が存在し、それが現状の政策では解決できないと説明する。

Internal link

二つの議論の間にあるつながりのこと。ある議論を構築するための議論と議論の鎖の一部のことである。

.

Intrinsic

DA は肯定側の政策の結果として仕方がないものであり、他に防ぐ手段が無いという状態のこと。肯定側はしばしば、Case の重要性和くらべると DA は肯定側の政策にとって必要悪であり、仕方が無いことであると論ずる。

【J】

Jurisdiction

論題はディベートを行う者に陣地をあたえるものだ。だから肯定側は論題の領域の範囲で何かを主張しなければならないということ。

Justification

肯定側は論題の全ての用語を正当化しなければならないと主張する否定側の議論。最近ではそこまで支持されている考え方ではない。

【L】

Legislative intent

プランがこれから先未来にかけて、望ましいかどうかは主張された議論に基づいてなされるということ。

.

Link

二つの議論の間にある、原因と結果といったつながりのこと。通常否定側は DA と肯定側のプランの間のリンクを探そうとする。

Link turn

肯定側の政策は DA を引き起こすものでなく、むしろそれを解決するものだと論ずる DA へのアタックの一種。DA の Link turn の項参照。

【M】

Minor repair

現状で存在する政策を少し改変することによって、肯定側の扱っている問題を解決するという否定側の議論。法律の大きな変更を必要とせず、現状の政策範囲内にあるべきである。
(*訳注: カウンタープランの一種とみなしてよい。)

Mutual exclusivity

カウンタープランの競合性の一種。もし肯定側のプランとカウンタープランが同時に存在し得ないものであったならば、肯定側のプランとカウンタープランは競合的になる。

【N】

Need

肯定側が解決しようとした問題のこと。
(*訳注: Significance と同義語)

Negative block

2 NC と 1 NR の間にあって、否定側のスピーチが連続して行われること。1 AR にプレッシャーを与えるためにそれぞれ異なった議論が行われる。

Net benefits

カウンタープランの競合性の一種。カウンタープランのみを採択する方が、肯定側のプランとカウンタープランの同時採択よりも望ましいのであれば、カウンタープランと肯定側のプランは競合的であるというもの。

【P】

Permutation

カウンタープランが肯定側の政策と競合的であるか吟味するための議論。カウンタープランと肯定側のプランがどのようにして同時採択できるか説明をする。

Philosophical competition

カウンタープランの競合性の一種。吟味されている肯定側のプランとカウンタープランが異なった考え方をしているため、政策的に両立しないとするもの。

Plan

肯定側から提出される一連の政策のこと。通常：政策主体、行動、範囲、資金、施行などが必要となる。

Plan attack

肯定側の政策そのものに関係のある議論のこと。(例：PMN, DA, Workability など)

Plan mandates

肯定側のプランで明らかにされる論題を具体化した政策のこと。

Plan-meet-need (PMN)/Plan-meet-Advantage (*訳注：PMA は付け加えました。)

プランが Need(=inherency)を解決できないと論ずる議論。通常 2 NC で提出されることが多い。

(*訳注：当然 1 NC でも多く提出される。)

Plan-side

プランについての議論が欠かれるフロウシートの部分のこと。

Plan spike

DA 等を回避するためにプランに組み込まれる論題とは関係の無い政策のこと。

Policy-making

ディベートを政策決定のシミュレーションであるとみなす考え方。肯定側と否定側の政策の各 AD,DA がどのくらいあるか評価することで、政策を評価する。

Political disads

DA の項を参照。プランを採択した政治的な結果のために、DA が Case を上回るであろうと論ずる議論。

Political capital

政治家が政策を採択するに当たって必要とする政治的な資源の量のこと。ディベート中では、プランを採択することによって政治的な資源が消費されてしまい、他の重要な問題に関する政策を採択するのに必要な政治的な資源が犠牲になると論じるのである。

Political focus

政治的指導者たちがある問題に対し集中して取り組むことが出来る能力のこと。ディベートでは肯定側のプランを採択することはお金や人手を要するために、他の重要な問題について取り込むことが出来なくなると論ずる。

Political popularity

政治家の支持率のこと。ディベートではプランが支持されているかどうかについて議論をする。もしプランがあまり支持されていないものの場合、そのせいで政治家が人気を落としてしまい、もっと重要なプランを採択できなくなってしまうと論ずる。逆にそのプランが人気のあるものであったら、政治家の人気上がるので、他の重要なプランを簡単に採択できるようになると論ずる。

(※訳注:いわゆる小泉 DA と呼ばれるものがこれにあたる。あまり教育的な議論ではない。)

Preemption or preempt

まだ提出はされていないが、予想される反論に対しあらかじめ手を打っておくこと。

Prep time

各スピーチの途中にある準備時間のこと。

Presumption

この言葉は通常肯定側の政策が望ましいと示されない限り、現状の政策に留まるべきだという前提のことをさす。

(*訳注：Presumption とは肯定側も否定側もある争点に対し議論を行わなかった場合、その争点をどのようにみなすかという取り決めの意味もある。)

Prima faciae/プリマ・ファキエ

ラテン語で初見という意味である。ディベートで初めて提出される議論は論理的に完結していることが求められる。決して完璧であることは求められていないが。

【R】

Reasonability

Topicality のスタンダードの一種。論題を解釈するにあたって、肯定側は極端に広くなく、一見して合理的であると思われる定義さえ示せばよいとする考え方。

Rebuttal/反駁

ディベートの試合で後半に行われる短いスピーチのこと。立論で提出された議論を内容を深めてもう一度議論しなおす。

Redundancy

カウンタープランの競合性の一つ。もしカウンタープランが肯定側と等しく AD を解決することができたならば、肯定側は AD が論題に本質的であると示せなかったため、否定側の勝利になるとみなす考え方。

Refutation/反論

相手側の議論に対し、解答を示したり、批判を加えること。

Reify

詭弁。間違っていることをあたかも正しいことであるように見えるようスピーチをすること。例えば、マイノリティーを助けることは、人種についての考え方を正当化するため、人種差別を肯定すると主張するかもしれない。「人種に対しては生物学的な証拠が無いのであるから、特定の人種層の人を助けることは人種について誤った考え方を広めることになる。(ここが reify)だから人種主義を肯定する。」のようにいいながら。このような議論のことをさす。

Resolution/論題

ディベートをするために存在するあるトピックのこと。

Retrench

現状の政策を補強してあげること。通常クリティークを議論するにあたって行う。例えば「(肯定側の)政策の効果は現状に広まっている考え方を強化するものである。そのため、現存している問題は解決せず、むしろ悪くなる」と論ずるのである。

Reverse voting issue/RVI

あるチームが何かを”voting issue”と論じる時に用いられる。それに対し、もしそれが”voting issue”にあるのであれば、そう論じること自体が”voting issue”だと対戦チームは説明もできる。

Risk analysis

政策を決定するにあたって、問題が起こりうる確率は100%である必要は無く、その問題が起こりうる確率を吟味することによって政策を判断すべきだという理論。

【S】

Sandbag

自分たちの最高の証拠資料を Rebuttal まで隠しておいて、後になってその議論の Impact として提出すること。

Scenario

AD や DA といった議論の話の流れのストーリーのこと。通常、誰が、何を、いつ、どこで、今か、そしてなぜ行うのか示すと良い。

Shift

ディベートに対する見解を別のスタンスに変えてあげる議論のこと。

Should-would

肯定側の政策が採択されるべきだと示すにあたって、政策が実際に採択されると示さなくても構わないこと。

(※訳注：例を挙げると、郵政民営化は自民党が反対するから実現しないと論じても、依然郵政民営化を**するべき**という部分は否定されていない。)

Significance/深刻性

Impact と同義語。通常肯定側の Case で用いられる。なんで現状で深刻な問題が存在するのか説明する部分のこと。

Solvency/解決性

通常肯定側の Case で用いられる。肯定側の政策が、なぜ現状の問題を解決するか吟味する部分のこと。

Spread

相手チームが全ての議論に物理的に反論できないように、膨大な量の議論を提出すること。

Squirrel case

論題を肯定するために、論題のあいまいな部分から Case を持ってくること。

Standards/スタンダード

通常は Topicality の議論に用いられる。論題の正しい解釈や評価をするために設定される基準のこと。論題中の単語や文章の解釈がなぜ優れているか Standard を用いて説明をする。
(* 訳注：通常否定側から提出される。)

Status quo/現状

いわゆる現在の状況のこと。(* 訳注：正確には肯定側のプランが採択されていない状況のこと。)

Stock issues

論争になっている政策が望ましいか判断するためにかつて(訳注：1980 年代以前)使われていた方法。政策を harm, Inherency, solvency, plan, disadvantages の各項目を満たしているかどうかで望ましいか判断する。

Sub points

議論まとめるために使う。Contention や Observation といった大きい項目から一つ下の議論をまとめる。

【T】

Threshold/変局点

Brink を参照。

Time frame

AD や DA がいつ、どのくらいの期間で起きるのか説明すること。

Topicality/トピカルティー、論題充当性

肯定側のプランは論題の範囲内に、否定側のカウンタープランは論題の範囲外に無ければならないとする考え方。Topicality の議論は肯定側のプランが論題の範囲内にあるかどうかチェックするのである。

Turn or turn around or flip/ターンアラウンド、反転

相手の議論をひっくり返すこと。問題を引き起こしているのは自分たちの政策で無く、むしろ相手側の政策なんだと論じてやることで、相手側の議論を逆転させてやる。(Turn)。

【U】

Uniqueness/固有性

あるシナリオがある問題の本質的な原因であるということ。もし DA が肯定側の政策を採択してもしなくても起きてしまうものであるならば、それは“Not Unique”となってしまう。そのために否定側の DA の Impact は肯定側の政策を採用することのみで起きるのだと論じよう。DA の Impact は肯定側の政策が無ければ起きないと論じるのである。

【V】

Value objection

通常 Non Policy ディベートで用いられる。肯定側の価値に対し、カウンターとなる価値があると論じる議論のこと。自分たちの価値が肯定側の価値に比べて重要であると示さなければならない。

Voting issue/voter, 投票理由

それ自体のみでディベートの勝敗を決めてしまう議論のことをさす。よく Topicality の議論で用いられる。

【W】

Whole resolution or (whole res)

一般に Non policy ディベートを行うにあたって、論題が真実であろうかどうか決めるために、論題を総論的にディベートすべきだという議論。論題が真実かどうか決定することができるなら、通常否定側はある基準を提案しなければならない。