



Debate Manual

For NAFA

Edited by

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

2005

はじめに

どんな名画も、最初は必ず1本の線から始まります。試行錯誤をしながら何度もデッサンを繰り返していくうちに、だんだんと形が定まってくる、やがて、目の覚めるような鮮やかなイメージが完成する。

ディベートも同じことです。最初はどこから手をつけていいのか、戸惑ってしまうかもしれません。けれど、何度も悩み、いろいろなことを試すうちに、ゆっくと、しかし確実にその全体像が浮かび上がってきます。

この冊子が、これからディベートを学ぼうとする皆さんの助けになることを願って。

UTYO Falcons Chief '03 関 真一郎

Index

Debate Manual

For NAFA

University of Tokyo E.S.S. Debate Section

>> UTYO Falcons <<

Chief '03 Shinichiro Seki

I N D E X

理論編

Chapter 01 : What is Debate?	4
Chapter 02 : AD & DA	7
Chapter 03 : Claim & Reason	11
Chapter 04 : Evidence	14
Chapter 05 : Refutation	20
Chapter 06 : Comparison	28

実践編

Chapter 07 : Preparation	31
Chapter 08 : Research	34
Chapter 09 : Brain Storming	42
Chapter 10 : Speech	49
Chapter 11 : Flow Sheet	53

用語集

Invitation

Summary

0.Introduction

■ディベートって何？

ディベートって何でしょう？

みんなで集まって話し合うこと？ 言いたい放題の口げんか？ なんとなく「議論を戦わせるんだな」とわかっていても、具体的なイメージを持っている人は少ないかもしれません。ディベートは、一言で表すと「**第三者を説得するゲーム**」です。ゲームなので、サッカーや将棋と同様、きちんとしたルールがあり、勝ち負けがあります。

実際の試合では、ある与えられたテーマについて、賛成と反対に分かれて議論を戦わせ、聞き役である審判を説得することになります。

たとえば、「日本の首都を岐阜県に移すべきだ」というテーマを与えられたとしましょう。このとき、賛成派は

- ・東京の過密が解消され、新しい都市が育つ
- ・重要な機能を分散させることで、地震などの災害時にも安心できる

といったメリットを、反対派は

- ・移転に大きな費用が必要になる
- ・国の機能が分散すると、政治・経済活動の効率が下がる

といったデメリットをそれぞれ示し、資料を駆使しながら、互いに意見を戦わせます。

正式なディベートでは、話す順番や時間があらかじめルールで決められているので、一部の討論番組のようにメチャメチャな言い合いになることはありません。また、試合が終わった後には、聞き役であるジャッジが、客観的な立場から勝ち負けを判定してくれるので、ゲームとして議論を楽しむことが出来ます。

欧米生まれのディベートは、これまで日本人が苦手としてきた様々な能力を身に付けるのに効果的であるとして、近年、国内でも大きな注目を浴びています。この競技が人をひきつける具体的な魅力とは、いったい何なのでしょう。



■ どうしてディベートなの？

かつて日本では、衝突を避けるために「あうんの呼吸」で相手の気持ちを押し量り、自分の主張をあまり表に出さないことが、一種の美德とされてきました。しかし、これから私たちが日本という枠を飛び出し、国際社会の一員として活躍しようとするなら、こうした旧来のやり方は通用しません。

通常、ディベートでは政策論題をテーマとして扱い、賛成・反対のどちらの担当になるかは、試合の直前にランダムに決められます。このため、確実に相手に勝利するためには、自分の固定観念をいったん横において、問題の背景について十分なりサーチ・考察を行い、ジャッジにわかりやすく内容を伝える工夫をすることが求められます。

こうした一連の議論のプロセスを通じて、一般に

- ・ コミュニケーション能力（英語力を含む）の向上。
- ・ 客観的・批判的・多角的な視点が身に付く。
- ・ 論理だった思考ができるようになる。
- ・ 情報収集/整理/処理能力が身に付く。



といった効果が得られる、とされています。相手に勝とうと努力していく中で、ゲームの緊張感を楽しみながら、自然とこうした能力を身につけられるのが、ディベートの大きな特徴です。

また、こうした実用面でのメリットに加えて、大会や練習活動を通じて、日本各地の大学に数多くの友人を作れることも魅力です。フェアプレーを交えた仲間たちと、遠征先で語り明かした一夜は、きっとあなたの青春のかけがえのない1ページとなるはずです。

そして何よりも、ディベートは純粋に、ゲームとして最高に楽しい。しばしばディベートは「言葉の格闘技」と形容されますが、これほど戦略に富み、打ち込みがいがあり、そして興奮させられるスポーツは他にありません。

英語ディベートを始めるには、何の予備知識もいりません。最初はみんな、英語も議論も苦手ですし、ステップさえ踏めば、誰にでもこの競技を楽しむことができます。必要なのはやる気だけです。

このテキストは、ディベートを始めたばかりの皆さんが、ディベーターとして一人立ちするお手伝いをするを目的として作られました。文章だけではなかなか伝わりにくいこともあるかもしれませんが、この冊子が、皆さんの疑問点を解消し、ディベートの楽しさをより深く理解することに少しでも役立つなら、それは筆者にとって何よりの喜びです。

理論編



1. What is Debate?

■ディベートにおける目標

ディベートの試合は、肯定側・否定側の選手と、試合の勝敗を決めるジャッジ（審判）の3者から成り立ちます。ジャッジは聞き役なので、試合中に発言することはありませんし、互いに判定について協議することはせず、多数決で勝敗を決めます。

試合での選手の目的は、決して「対戦相手を言い負かす」ことではありません。議論を通じて「**第三者であるジャッジ（審判）を説得する**」こと、これが最大にして唯一の目標となります。

■試合の流れ

1、まず、話し合うテーマ（**論題：Resolution**）を与えられます。

（例：「日本は原発を廃止すべきである」「野比家はドラえもんを22世紀へ返品すべきである」）

2、この論題について、**肯定側(Aff "あふぁ": Affirmative Side)**と**否定側(Neg "ねが": Negative Side)**に分かれて議論を行い、それぞれがジャッジの説得を試みます。

3、試合後、両者の議論を踏まえて、論題を肯定すべきかどうかをジャッジが判断し、勝敗が決まります。

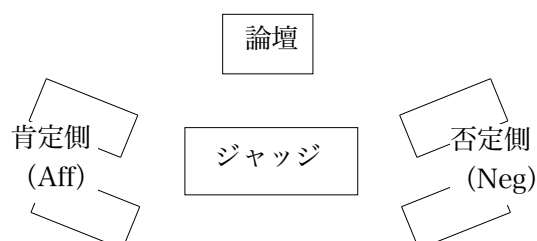
■議論の原則

- ・2人1組で**パンツ**（Participantsの略で、チームのこと）を組み、試合にのぞみます。
- ・肯定（Aff）・否定（Neg）のどちらになるかは、試合の直前にランダムに決まります。
- ・スピーチの順番・時間はあらかじめ決められています。
- ・Cross Examination (Q&A)の時間以外は、一人の人間のスピーチ中に他の人間が話すことはできません。

■Debaterとジャッジの配置

Q&Aも含め、全てのスピーチはジャッジの真正面の論壇に立って、ジャッジの方を向いて行います。

説得の対象は対戦相手ではなく、ジャッジなんだということを心に留めておいてください。



■スピーチの順番と時間

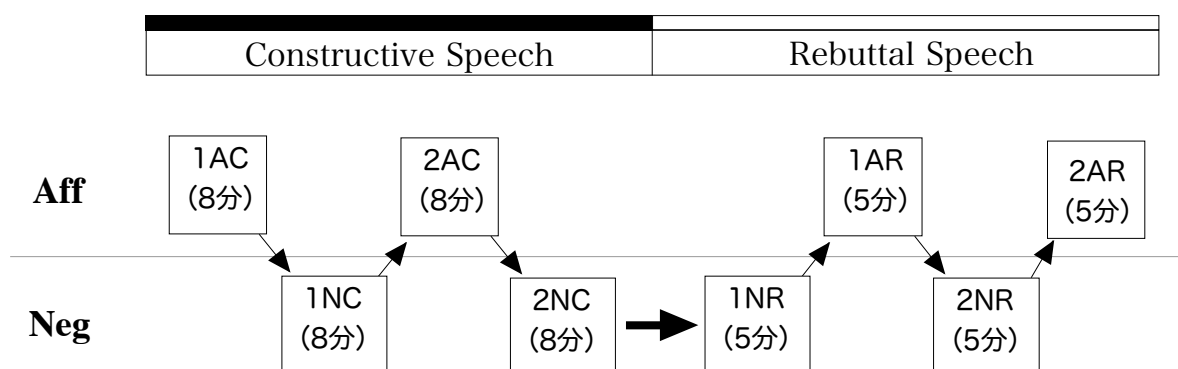
ディベートの試合におけるスピーチは、主に前半の立論 (Con "こんすと" : Constructive Speech) と、後半の反駁 (Reb "れば" : Rebuttal Speech) から成り立ちます。基本的に、ジャッジはこの2つのスピーチの内容から判定を行います。

また、補助的なものとして、立論の直後^{注1}に質疑 (Q&A : Cross Examination) の時間が用意されており、相手はこの時間を利用して、疑問点や聞き取れなかった部分を、スピーチした人間に直接問いただすことができます。

このほか、肯定側・否定側ともに一定の準備時間 ("プレパタイム" : Preparation Time) が与えられており、スピーチの合間に自由に使うことができます。

基本的に、スピーチは4回ずつ、Aff → Neg → Aff → Neg...と交互に行います。ただし、2NCと1NRだけは、Negが続けてスピーチを行います^{注2}。

分担は、たとえばAffなら、1人目 (1st Speaker) が1AC・1AR、2人目 (2nd Speaker) が2AC・2ARを受け持つ、という形になります。



※各Constructive Speechの後に、Q&Aの時間が4分ずつとられます。

※Aff・Negとも、10分間ずつ準備時間が与えられており、自分たちのスピーチの前に自由に使うことができます。

^{注1} 反駁 (Rebuttal Speech) の後には、Q&Aの時間はありません。

^{注2} 欧米の議会における「法律の審議は、提案者のスピーチから始まり、提案者のスピーチで終わる」という原則を反映するため、このようなルールになったと言われています。

■各スピーチの役割

各スピーチのおおまかな役割を、以下に記します。

◇立論 (Constructive Speech)

「議論の材料を出す」

あとあと後々の議論のたたき台にするため、とにかく思いつく限りのたくさんの議論（次の章で触れるAD・DAや、それに対する反論など）を出します。

◇反駁 (Rebuttal Speech)

「材料をまとめて、シナリオを組み立てる」

新しい議論を出すことよりも、それまで出した議論をもとに、もう一度試合を整理してシナリオを組み立て、ジャッジに論題の採否をアピールすることが主な目的となります。

※Rebuttal Speechでは、直前のスピーチで相手から出された議論への反論は認められますが、それ以外の**新しい議論 (New Argument)**：新しいAD・DA、試合の最初の方で出された議論への新たな反論などは反則となり、ジャッジにとってもられません。これは、試合の終盤のRebuttal Speechからでは相手に反論の機会がほとんどなく不公平、という理由からの慣習です。

◇質疑 (Q&A ; Cross Examination)

「疑問点を突く」

直接相手に質問を行い、疑問点を解消したり、聞き取れなかった部分を確認したりします。また、相手の弱点をうまく引き出し、ジャッジに対して強調するために使うこともできます。質問は、直前にスピーチをした人が行います^{注3}。



Copyright © United Feature Syndicate, Inc.
Redistribution in whole or in part prohibited.

^{注3} IACに対しては2NCの人、INCに対してはIACの人、2ACに対してはINCの人、2NCに対しては2ACの人。

2. AD & DA

■ディベートは「なんでもあり」

ディベートには、話す順番や時間以外のルールがありません。つまり、ジャッジが納得しさえすれば、どんな方法で説得しても構いません。たとえば、それでジャッジが説得されるなら、歌ったり踊ったりしたって全然構わないわけです。

ただし、やはりディベートはゲームですから、選手はなるべく勝率の高い、万人が納得してくれる方法を選びたい。そうして長い時間をかけて多くの試合が行われるうちに、だんだん「経験的にこういう方法をとると説得しやすい」という定石のようなものができあがっていきました^{注4}。

ここからは、その中でも最も重要で基本的な方法を、いくつか学んでいくことにしましょう。

■Advantage と Disadvantage

ある政策をとるべきかどうか論じたいとき、どうすれば最もわかりやすく人を説得できるでしょうか。

たとえば、テレビショッピングでの健康食品の宣伝を考えてみましょう。販売係は、「病気がよくなる」「美容にいい」「精力増強」など、その商品を買えばいかに素晴らしいことがおこるかを、言葉巧みにあなたに訴えます。一方、テレビの前のあなたは、「そうはいつでも、1パック2万円じゃ他に何も買えなくなるわ」「変な副作用でも起こったらどうするのかしら」「家族に馬鹿にされるかも」と色々なマイナス面も考え、両方を比べて「やっぱり買う必要はないわね」との結論に至ります。

ディベートにおける説得の基本も、これとほとんど同じです。ある政策を人に納得させたいときには、その政策から予想される「良いこと（メリット）」を示してやるのが、もっともわかりやすい方法になります。逆に、ある政策を否定したいときには、その政策から予想される「悪いこと（デメリット）」を示してやればいいのです。

この、政策を認めることで起こる「良いこと」を**Advantage (AD)**、「悪いこと」を**Disadvantage (DA)**と呼びます。ディベートの試合では、このADとDAのどちらが大きいのかを比べることで、論題を肯定すべきかどうか判断されます。

なお、ディベートには「引き分け」という判定はありません。仮にADとDAの大きさが同じだった場合、「あえてその政策を導入する意味はない」とみなされ、否定側の勝ちになります。

^{注4} 歌ったり踊ったりする方法は、なかなか人を説得するには効率が悪い、ということで、ディベートの歴史の中で廃れてしまった、と考えることもできます。

■まず、Planを出そう

「決めたぞ、俺は消費税を増税する！お前たち、消費税を増税しろ」
 「お言葉ですが、首相。いきなりそれだけ言われても我々は困ってしまいます」
 「何だと」
 「まず、何パーセント増税するのか言っていないと」
 「なるほど」
 「次に、いつ増税するのも重要です」
 「ふむふむ」
 「それに、増税すれば国民の負担は増えますから、他の方法で何とかその負担を軽くしてやるのも一つの策かと・・・」
 「そうか、政策ひとつ考えるのでも、なかなか簡単にはいかないのだな」

ディベートの試合での肯定側の仕事は、与えられた論題（Resolution）を肯定することです。
 ふつう、論題は

Resolved : That the Japanese government should abandon all nuclear power plants.
 （日本政府は原子力発電所を全廃すべきである。）

のような形で与えられますが、多くの場合、そのままでは抽象的すぎて実行に移せないことがほとんどです。このため、肯定側は「**プラン（Plan）**」という形で、論題を実現するための具体的な政策を補ってやる必要があります。たとえば「原発全廃」であれば、何年後に廃止するのか、代替りの電力は何で補うのか、といった具合です。

通常は、**肯定側は、最初のスピーチ（1AC）で必ずプランを提示しなければなりません。**この場合だと、

Plan : The Japanese government shall abandon all nuclear power plants.

- a) Shall abandon within the next 10 years.
- b) Shall encourage energy saving.
- c) Shall attach solar battery in each family....

といった具合になります。なお、**否定側のスタンスは、基本的に「現状維持」となるので、否定側はプランを示す必要はありません**^{注5}。

^{注5} この本では詳しく解説しませんが、肯定側のプランの代替案を「**カウンタープラン（Counterplan）**」として示すことで、否定側は現状維持以外のスタンスを取ることも出来ます。たとえば、肯定側が「原発を全廃する」と言ってきたとき、「いきなり全廃すると、電力をまかない切れなくなって大変なことになる。東海大地震で壊れそうな浜岡原発だけを止めて、あとはそのまま使い続けよう」という代替案を示せば、これがカウンタープランになります。

■AD (Advantage) を出そう

次に、このプランから生まれる「良いこと」＝Advantage(AD)を考えましょう。

一般に、次の3点を示す必要がある、とされています。

1、Inherency (いんへれんしー)：現状分析 (内因性)

まず、現状にどんな問題があるのかを示します。これをInherencyといいます。現状にこのような問題があるから、Planで解決しよう、と主張するわけです。

2、Significance (しぐにふいかんす)：重要性

その問題がどのくらい深刻であるかを示します。つまらない問題がちよっとくらい消えるだけでは、政策を取る意味が小さくなってしまいます。これをSignificanceといいます。

3、Solvency (そるべんしー)：解決性

最後に、本当にPlanをとることでその問題が解決するのかどうかを論じます。これをSolvencyといいます。Solvencyは将来に関する分析を含むので、特にしっかりした論証が必要になってきます。逆に反論する際には、一番の目の付け所になります。

■DA (Disadvantage) を出そう

肯定側のプランに対し、通常、否定側のスタンスは**現状維持**となります。否定側はPlanを採ると、現状と比べてどんな「悪いこと」＝Disadvantage (DA) が起こるのかを示しましょう。ADと同様、一般にDAも以下の3点を示す必要がある、とされています。

1、Uniqueness (ゆにーくねす)：固有性

そのDAがPlanを採らなければ起こらない、つまり現状に問題がないことを示します。これをUniquenessといいます。

2、Linkage (りんけーじ)：発生過程

Planをとると、まずこーなって、あーなって・・・といった、一つ一つの出来事のつながりのことをLinkage (もしくは単に Link) といいます。基本的にDAはいくつかのLinkがつながって発生します。一番最初のLinkのことを特にInitial Linkといいます。ここが切れれば以下のLinkがすべて切れるので、反論する場合には、まずInitial Linkに注目しましょう。

3、Impact (いんぱくと)：深刻性

最後に、結果として起こる問題がどれくらい深刻なのか、ということを論じます。これをDAのImpactといいます。ADにおけるSignificanceと同じです。

□練習問題 その1

- A. 次のADには何が欠けているのかを指摘して下さい。
1. 宇宙人による侵略を防ぐため、火星に地球防衛軍を置こう。
 2. プロレスファンを喜ばせるため、猪木を日本の首相にしよう。
 3. SARSを防ぐため、正露丸を全国に配布しよう。
 4. 日本の景気を回復させるため、皆で全力で祈ろう。
- B. 「原子力発電所を全廃すると安全になる」というADについて、その3要素を示して下さい。
- C. 次のDAには何が欠けているのかを指摘して下さい。
1. のび太に新しいラジコンを買い与えると、勉強しなくなる。
 2. スピッツが解散すると、ファンが暴動を起こして内戦が勃発する。
 3. 小泉総理を辞めさせると、彼の母親が悲しむ。
- D. 「原発を全廃すると電力が不足する」というDAについて、その3要素を示して下さい。



□解答 その1

- A)
1. Inherency (本当に宇宙人が攻めてくるのか、めっちゃめっちゃ怪しい)
 2. Significance (プロレスファンを喜ばせるのがそんなに大事なのか)
 3. Solvency (正露丸で本当にSARSが治るのか)
 4. Solvency (祈って景気が回復するなら苦労しない)
- B)
1. Inherency (今日本には原発があって、事故のリスクがある)
 2. Significance (爆発した場合、最悪数十万人の人が放射線・衝撃で死ぬ)
 3. Solvency (原発自体を取り除いてしまえば、事故のリスクはゼロになる)
- C)
1. Uniqueness (ラジコンを与えようが与えまいが、どうせのび太は勉強しない)
 2. Linkage (ファンは悲しむだろうが、暴動→内戦までいくとは考えにくい)
 3. Impact (所詮、1人の人間の個人的な悲しみにすぎず、深刻な問題ではない)
- D)
1. Uniqueness (今、電力は足りている)
 2. Linkage (原発がなくなると、電力が不足する)
 3. Impact (昼間に数時間停電ただけで、産業界に1兆円の損害。病院で停電すれば人も死ぬ)

3. Claim & Reason

■あらゆる主張には根拠がある

「ねえ、結婚しよ」
 「どうしたんだ、急に？」
 「実は・・・」

あらゆる主張には、必ず根拠・理由が必要です。

このケースでは、たとえば「赤ちゃんができた」と続ければ、彼氏はきっと真剣に結婚を考えてくれるでしょう。

適切な根拠は、主張の信憑性・説得力を一気に高めます。

ここでは、ロジックの底辺を支える、主張と根拠の関係について学ぶことにしましょう^{注6}。

■議論の3要素

あらゆる議論は、突き詰めると以下の3つの要素からなっている、とされています。

1、主張 (Claim)

相手に一番訴えたい、結論のことを指します。これをClaimといいます。

主張 (Claim)

「私と結婚しろ」

2、根拠 (Reason)

主張を支える理由のことを指します。
 because〜で与えられる部分にあたります。

根拠 (Reason)

「お前の子が出来た」

推論 (Warrant)

「子供を作らせて
 おいて責任を取ら
 ないなんて論外」

3、推論 (Warrant)

理由として出したReasonがどれくらい強くClaimを支えているのか。このつながりの部分をWarrantといいます。理由は、つけさえすれば何でもいいというわけではありません。その理由が主張をきちんと支えていて、はじめてまっとうな議論として成立するのです。

通常、議論を展開するうえで最も重要になるのはReasonです。適切な根拠のない主張は、著しく説得力を欠くことになります。**何か大事なことを主張する際には、必ず「because〜」と理由をつけて、そのClaimを強く支えるReasonを探すようにしましょう。**

^{注6} なお、この章の内容はかなり抽象的なので、いきなり読むとイマイチ理解できない部分が出てくるかもしれません。そんなときには、ざっと流して先に第5章の「Refutation」を読んで下さい。

□練習問題 その2

A. 次の議論には何が欠けているのか指摘してください。

- 1、「だって、好きなんだもん」
- 2、「おまえはもう、死んでいる」
- 3、「明日は雨だから、小泉内閣は総辞職するべきだ。」

B. 次の議論を、3つの要素に分解して下さい。

「東北大学は田中耕一氏を育て上げた。この大学は素晴らしい。」

□解答 その2

- A) 1、Claim (好きなのはわかったけど、それを理由に何を主張したいのかわからない)
2、Reason (何で死んでいるといえるのか、理由がない)
3、Warrant (「明日は雨だから」という理由が、全く「総辞職すべき」という主張を支えていない)
- B) 1、Claim (東北大学は素晴らしい)
2、Reason (田中耕一氏を育て上げたから)
3、Warrant (田中耕一氏は偉大である・偉大な人を育てる大学は素晴らしいに違いない)

■根拠にも根拠がある

たいていの場合、あるClaimのReasonには、さらにもう一段深いReasonが潜んでいることがほとんどです。例を見てみましょう。

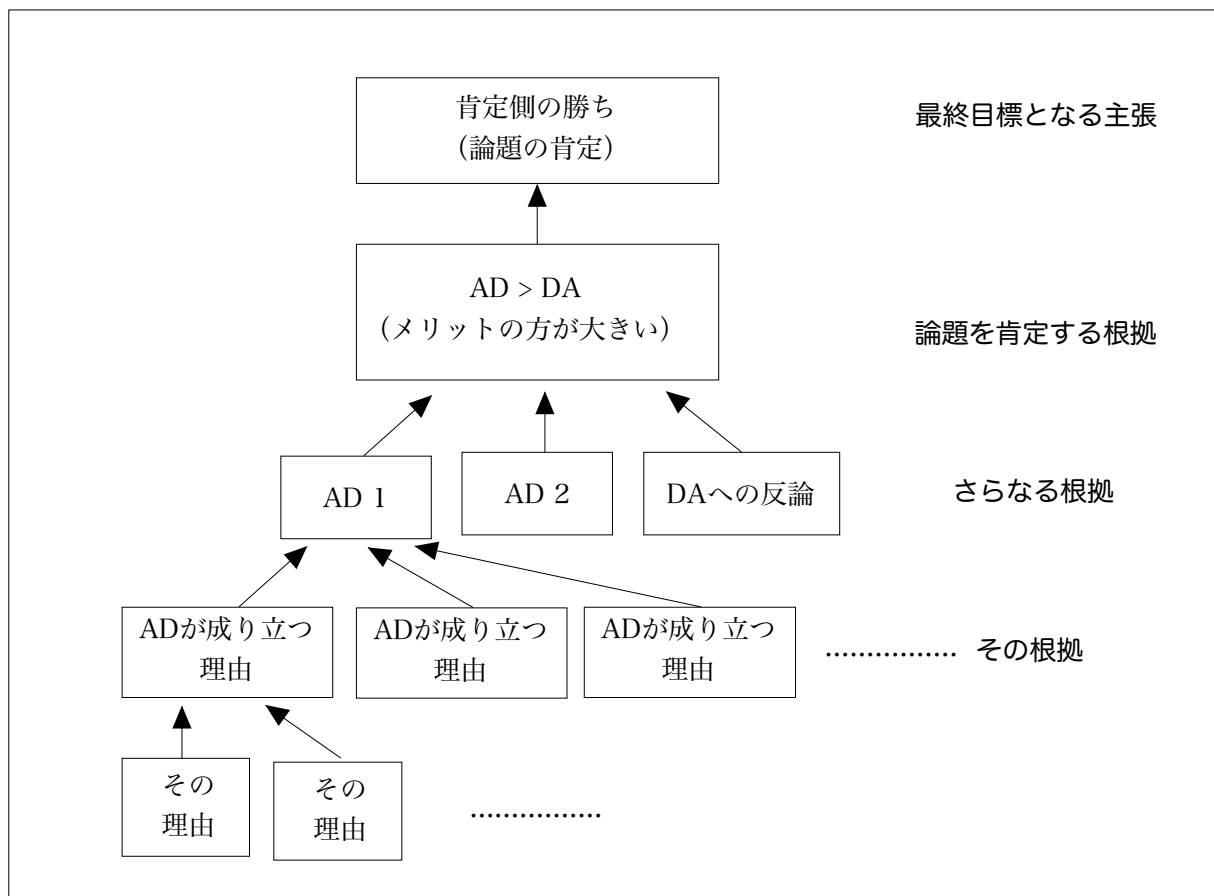
「いま、中国に渡航すべきではない」
↓ どうして？
「中国は危険である」
↓ どうして？
「SARSが流行しており、死者も出ている」
↓ どうして？
「WHOの研究者がそう報告している」

一般には、より**理由付け (Reasoning)** が深い議論の方が説得力をもつ、とされています。

□ディベートは主張・根拠の集合体（発展編）

こうした考え方を推し進めると、結局、ディベートで登場する議論は、実は全て「論題を肯定（否定）すべきだ」という巨大なClaimを支えるためのReasonである、と考えることができます。下の図に、おおざっぱなイメージを示しておきます。皆さんも一緒に考えてみて下さい。

例）肯定側がディベートにおいてやっていること



© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

4. Evidence

■証拠資料（Evidence）を使おう

部活の練習の帰り道、たまたま出会った友人が言いました。「大変だ、宇宙人が地球に攻めてきた。早く逃げた方がいいぜ」

あなたは思うはずです。「こいつ、俺をからかっているな」

友人は、あなたの不審そうな顔を見て続けます。「じゃあ、テレビ見てみろよ」

近所の家電屋に行くと、アメリカ大統領府とNASAの合同記者会見が流れていました。「天王星人の自爆テロにより、アメリカ本土の半分は消失しました」

「おいおい、ほんとにかよ・・・」

人を説得するとき、大切になってくるのがその議論の信憑性です。

どんなにもっともらしい理由をつけたところで、スピーチをしているのは所詮ペーパーの大学生。このままでは、どこまでジャッジが信用してくれるかは疑問です。

そこで、ディベートでは権威ある他者の意見を、**証拠資料（Evidence / Card）**として引用する（Quote）ことができます。こうして、大学生に欠けている信憑性を補うのです。

■Evidenceの条件

Evidenceは信憑性を補うために使うのですから、その資料にきちんと**権威（Authority）**があることを示すため、引用するときには必ず以下の4つを示す必要があります。

- 1、著者の名前
- 2、著者の肩書き
- 3、その意見が発表された年（出版年）
- 4、出典（ホームページ→URL（アドレス）// 書籍・雑誌→タイトル・出版社・ページ）

証拠資料は、必ず相手が後で客観的に確認できる形のものでなければなりません。出典が必要なのはそのためです。個人的に行ったアンケート結果、授業での教授の板書き・・・などは再確認が難しく、一般に証拠資料としては認められません。



■Evidenceの引用のしかた

通常、Evidenceを引用するときには、「Claim」→「肩書き」→「名字」→「年代」→「Quote（引用開始）」→「本文」→「Unquote（引用終了）」の順番で読みます。出典は読みません。肩書きも省くことがあります。

例：（~~消し線部は読まない~~）

Today, all textbooks should be checked and modified by Ministry of Education.

Writer こまつ 2002 / ~~「ゆとり教育崩壊」中公新書 読売新聞記者 小松夏樹 / p.48 / 2002.2.15~~

Q) In the textbook authorization system, Ministry of Education checks textbooks made by private company. And only those which pass this check can be used in schools. As for strang describes, the ministry forces the company to modify them.(UQ

□練習問題 その3

A. 次の証拠資料には、何が欠けているのかを指摘してください^{注7}。

- 1、とある建築家 / 「週刊朝日」99年3月号 p.31 /
Q) 日本の鉄筋住宅には、手抜きが多い (UQ
- 2、山田太郎 2003 / 「よみがえれ、日本」一光出版 p.31 / 2003年4月15日発行
Q) 日本は2004年度、少なくとも15%の経済成長率を確実に達成する。(UQ
- 3、極右組織「創国会」総帥 高国皇司 2003 / http://www.sokoku***.net/index.html
Q) 今上天皇こそは高天原の主宰神・天照大神の化身である。神は実在するのだ。(UQ
- 4、Prof. 平田敦 1928 / 京大工学部長 / 「科学の夢、人類の夢」平凡社 p.41 / 1928.03.01発行
Q) 近年科学の進歩著しく、その勢ひは留むところを知らず。西暦2010年の未来には人類はペルセウス座へ到達しているであらう。(UQ
- 5、長谷川真理子 2002 / 東京大学・早稲田大学教授
Q) 基本的に男って甘えたがりなんです。私の旦那もそうなんですけど。(UQ

□解答 その3

- 1、名前 2、肩書き 3、肩書きに権威がない 4、年代（古すぎ） 5、出典

^{注7} この冊子の中で例としてあげているEvidenceは、一部を除いてほとんどでたらめです。間違えて実際の試合で使ったりしないようにして下さい。

■資料を引用するときの注意

長い文章を引用する場合には、必要に応じて途中の文章を省略することも可能です。この場合は、中略した箇所できちんと「omit（中略）」と言います。

ただし、**省略によって著者の意図や文脈を曲げることのないよう、十分に注意してください。**証拠資料をねつ造・改変したり、省略によって内容をゆがめたとみなされた場合には反則となり、最悪の場合、大会の失格などの厳しい処分が下されます。

証拠資料は、むやみやたらに引用すればいい、というものでもありません。資料を引用するのは「本当かどうか問題になりそうな部分の信憑性を高める」ためであって、皆が常識的に知っていること（今の日本の首相は〇〇である、ものを燃やすとCO2が出る、など）であれば、わざわざ資料を引用する必要はありません。

また、同じことを言っている資料をいくつも読んだり、自分たちの主張とあまり関係のない資料を読んでも無意味です。あまりたくさん証拠資料を入れすぎると、原稿が制限時間内におさまらなくなるので、あらかじめ自分たちの資料をしっかりと吟味した上で、争点になりそうな部分を見極め、そこを重点的に証明するようにしましょう。

■Card Checkをしよう

「おれは英語ペラペラだ」

「うそよ」

「ふっふっふ。聞いておどろけ。実は、おれは英検1級の資格を持っているんだ」

「だって、あんた、英語の授業中いつつも寝てばかりじゃない」

「うるさい。とにかく、英検1級は英検1級なんだ。証明書があるんだぞ」

「あら、よく見たら、これって漢字検定の証明書じゃないの」

「そ、それは・・・」

よいEvidenceをつけると、その主張は格段に信憑性を増します。こうなると、単なるDebater＝大学生の意見だけでは崩しにくくなるので、多くの場合、相手も別のEvidenceで対抗しなければなりません。

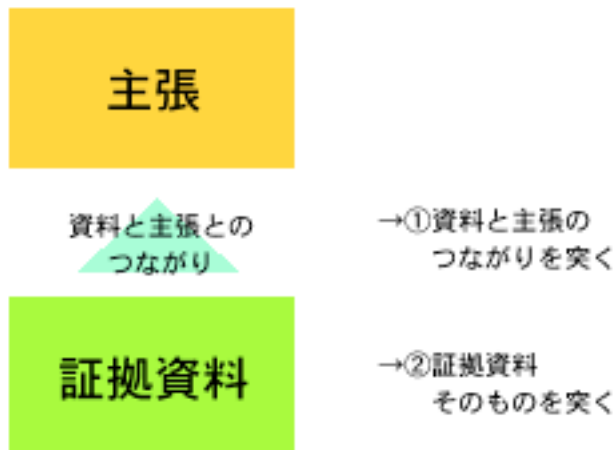
しかし、Evidenceも万能ではありません。Evidenceがきちんと先の4条件を満たしていなかったり、Evidenceの内容とClaimの間に大きな飛躍があったりした場合には、対抗する証拠資料がなくても、十分に相手の議論を突き崩すことが可能です。

こうした相手のEvidenceに対するチェックのことを、**カードチェック（Card Check）**と言います。

カードチェックには、大きく分けて以下の2種類があります。

- ・主張と資料の内容のつながりの甘さを突く。
- ・資料そのものを突く。

この章では、それぞれの場合について、いくつか例を挙げながら、もうすこし詳しく見ていくことにしましょう。



①資料と主張のつながり (Warrant) を否定する

最高に権威のある人の、どんなに素晴らしい発言であっても、今わたしたちが証明したい事柄と無関係であれば、何の役にも立ちません。たとえば、経済成長率の話をしているときにアインシュタインの相対性理論を持ち出したり、少年犯罪の話をしている時に高齢者の犯罪率についての資料を持ち出しても、あまり意味がないわけです。

証拠資料を出された時には、本当に資料の内容がきちんと今のケースに当てはまり、相手の主張を支えているのかどうか、確認してやる必要があります。以下に、資料と主張がきちんとつながっていない、代表的なパターンを2つ紹介しておきます。

a) Overclaim (拡大解釈)

Evidenceの内容を拡大解釈している場合。

例) 日本では殺人事件が増えている。

警視庁 2002 / 「警察白書」2002年度版 p.13 /

Q) 近年、日本の少年犯罪は微増傾向にあり、昨年の未成年者の犯罪件数は前年比151件増の19816件であった。(UQ

→資料は、単に「少年犯罪」としか言っておらず、特に殺人事件に限定していないのに、主張の方は、勝手に「殺人が増えている」と内容を拡大解釈している。

b) 前提 (Assumption) が違う

Evidenceは特殊な状況を前提としていて、今の議論には当てはまらない場合。
たとえば「If～」という単語が入っていたら要チェックです。

例) イルカは自力で空を飛べる。

〇〇大教授 田中敦/ http://www.****-u.ac.jp/~tanaka/report3.html

Q) 遠い将来、遺伝子操作が極限まで進歩すれば、イルカの背中に羽根を生やして自力で空を飛ばせることも可能になるでしょう (UQ

→資料は、「遺伝子技術が進歩して、イルカの背中に羽根を生やすことができれば」ということを前提に結論を出している。しかし、もちろん今の日本にはそんな技術はなく、また将来達成できるかどうか非常にあやしいので、この資料はあてはまらない。

②証拠資料そのものを突く

「3年後までに、人類は滅亡する」

「バカなこと言わないでよ。そんなはずないじゃない」

「それが本当なんだな。ハーバード大学の教授がそういつてる」

「そのえらい先生は、何が原因で人類が減ぶと言っているの？」

「わからん」

「そんなはずないでしょう。人類が減ぶなんて断言するからには、何かそれなりの理由があるんでしょ？」

「知らん。とにかく、ハーバード大学の教授が言ってるんだから、それが真実なんだ」

「いくらえらい先生の言うことだからって、理由もなしにいきなりそんな信用できないわよ。本当に信用できる先生なら、かならず私達が納得できる理由を示せるはずよ」

相手の証拠資料の質が著しく低い場合には、対抗する資料を持っていなくても、相手の資料そのものを直接アタックすることが可能です。こちらも、代表的なパターンを2つ紹介します。

a) 理由が無い

そもそも、証拠資料は「本当かどうか争点になりそうな部分の信憑性を高める」ために引用するものです。ある主張を納得してもらうには、権威を借りることももちろん大切ですが、それ以上に、なぜその主張が成り立つのか、しっかりとした根拠を示す必要があります。

資料はこの根拠をきちんと説明するために使われるべきで、冒頭のケースのように、単に主張を繰り返すだけで理由付けのない資料は、ほとんど何の役にも立ちません。（なお、単に事実やデータを示すためだけに資料を引用する場合には、特に理由付けがなくても問題ありません。この辺りは、議論の内容によります）。

例) 人間は、どんな病気にかかっても死なないので、何をしても大丈夫である。

××大学助教授 町田やすし / 「本当のいのち」△△堂出版 / 2003年発行

Q) 人類は、どんな病気にかかっても死なない力を持っている(UQ)

→資料は、主張を繰り返しているだけで何の理由付けも行っておらず、全く主張の信憑性を高めることに貢献していない。

b) 資料の信憑性の不備

資料の出典がきちんと明示されていなかったり、その資料にあまり権威がない場合。

◆高校1年生 山田花子 / 2003年11月3日付毎朝新聞朝刊

「日本が自衛隊をなくせば、きっと他の国も日本の勇気ある行動に感動するでしょう。そうすれば、世界中の国はみんな日本を見習って軍隊を廃止して、世界平和が実現されるんじゃないかな、と思います。」

→肩書きが単なる高校生。信憑性がない。

◆平田大学 学長 平田敦 / 「科学の夢、人類の夢」凡人社 p.41 / 1928.03.01発行

「近年科学の進歩著しく、その勢ひは留むところを知らず。西暦2010年の未来には人類はペルセウス座へ到達しているであらう。」

→年代が古すぎて、もはや現代に通用する資料なのかわからず、信憑性がない。

◆建築家 田中太郎 2002

「日本の住宅は欠陥だらけです。欧米に比べ、規制が3～4倍も緩い。」

→出典がないので資料の再確認ができず、信憑性があるとはいえない。

ただ、どうやってもカードチェックでは潰せない質のいいEvidenceは、やはり存在します。そういう時はさっさとあきらめて、対抗するEvidenceを引用しましょう。



5. Refutation

■効果的な反論のために

ディベートは、賛成反対の双方が互いの主張をぶつけあうゲームです。

当然、相手はこちらにとって都合の悪い議論も出してくれます。このためディベートでは、ただ自分の主張をジャッジに訴えるだけでなく、時には相手の議論に**反論する(Refute)**ことも必要になります。ここでは、相手への効果的な**反論 (Refutation)**の方法について学びます。

■相手のReasonを突こう

「母さん、お小遣いを値上げしてほしいんだけど。」

「あら、なんで？」

「それは、えーと・・・」

人を説得する時に最も大切なのは、理由をつけることです。

上のケースでは、このあと、たとえば「毎月、数学の参考書を1冊ずつ勉強したいんだ」と続ければ、お母さんはきっとお小遣いの値上げを検討してくれることでしょう。

「Claim & Reason」の章でも触れたように、一般に、あらゆる主張には、必ずそれを支える根拠・理由が存在するはずです。

なぜ若いうちからタバコを吸ってはいけないのか？ それはガンになる確率が高まるから。

なぜお酒はこんなに高いのか？ それは、政府が高い酒税をかけているから。

反論の基本は、この主張と根拠の関係をしっかりと把握することです。どんなにもっともらしく聞こえる主張でも、さらにもう一段深い理由をつけて、その根拠を破壊してやれば、相手の主張は根こそぎ否定されることになります。次のページに示したケースは、その好例です。

主張

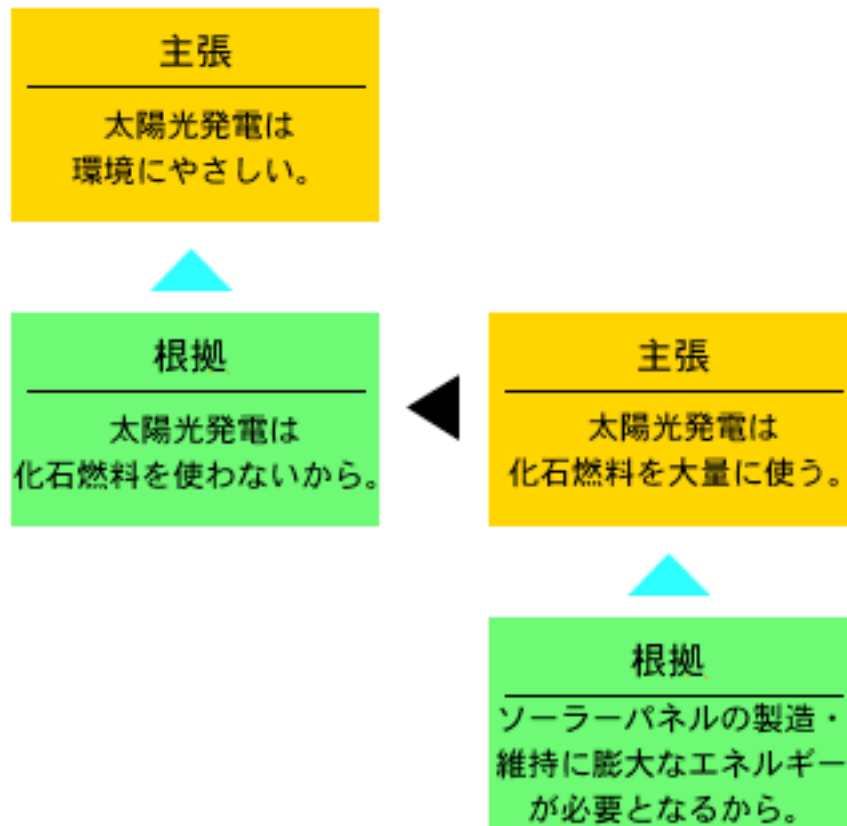
タバコは若いうちから
吸ってはいけない



根拠

ガンになる危険が
非常に高くなるから

>> 図：相手のReasonに、もう一段深いReasonをつけて反論する例 <<



相手の主張に対し、ただ「それは違う」というだけでは、ただの水掛け論に終わってしまいます。反論をする際には、かならず相手の主張のうしろに隠れた根拠を探し出し、もう一段深い理由づけをして、相手の根拠そのものを否定するようにここがけましょう。



Copyright © 2003 United Feature Syndicate, Inc.

■キック&ゴー

「今年も文化祭でタコ焼き屋をやるべきよ。去年だって15万円もうかったんだから」
 「でも、今年もタコ焼きに人気が出るとは限らんだろう」
 「そもそも、15万円というのは本当なのか？実は13万円くらいしかもうかってないんじゃないのか？」
 「各地の文化祭にアンケートを送り、タコ焼き屋が本当にもうかるのか、全国的な統計調査を行うべきだ」
 「あんたたち、そんなケチばかりつけてるけど、とにかく去年大成功したっていうのは否定しようのない事実なんでしょう？」
 「それはそうだが・・・」

反論の基本は、しばしば「キック&ゴー」である、と表現されます。

- ・相手の主張を、「あやしい！」とダウトをかける形で叩き（キック）
- ・さらに、相手の主張に対抗する新たな分析を、「ほんとはこうなんだ！」と示す（ゴー）

というわけです。

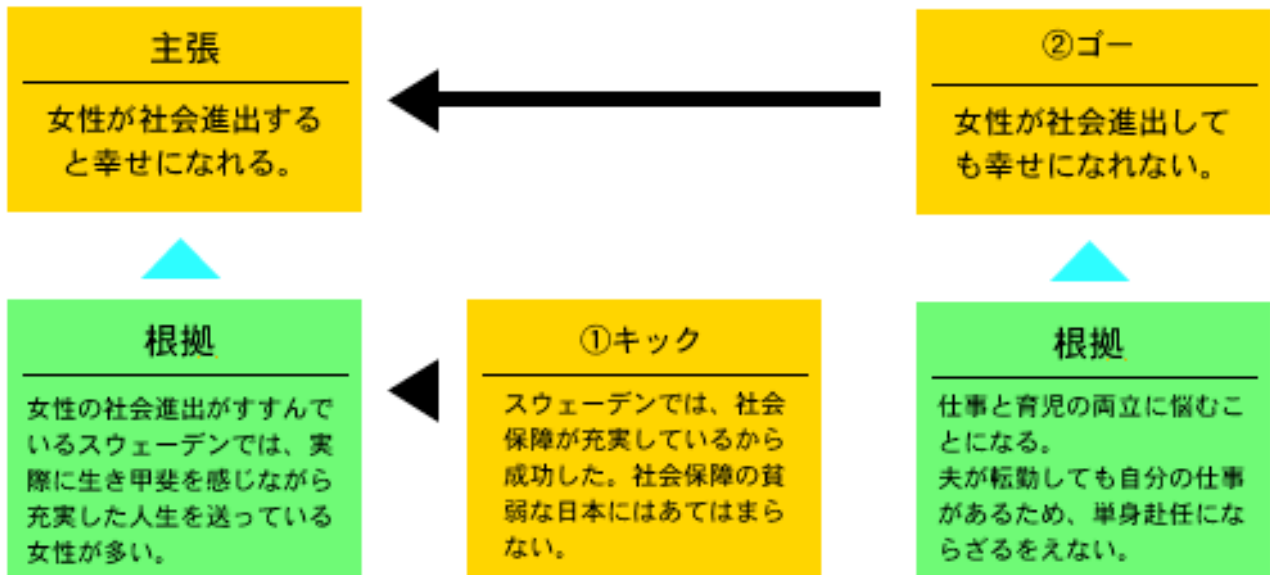


相手の主張を、カードチェックなどを通じて「本当なのか、この場合に当てはまるのかどうかあやしい」と叩いてやること（キック）は、反論の中で非常に大切なステップです。

しかし、多くの場合、相手の主張に疑問符をつけるだけでは、本当にしっかり反論しきったことにはなりません。「たしかにあやしい点もあるけれど、シナリオは理解できるし、まあ少しはこういうこともあるだろう」と、相手の主張が残ってしまうことがあるからです。

こうした状況を防ぐためには、**相手の主張に真っ向から対抗する、新たな分析 [Counter Analysis]** を示すこと（ゴー）が必要になります。冒頭のケースなら、「実はお金のやりくりで不正があつて、実際には赤字だった」とか、「東京都で開かれた他の各校の文化祭では、タコ焼き屋は全て赤字だった」という新たな分析を出せば、「必ずもうかる」という主張に対する強力な反論になるはずです。こうすることで、相手は自分達の主張を続けるために、まずこちらの分析に再反論しなければならなくなり、大きなプレッシャーを与えることができます。

別の具体例を一つあげてみます。



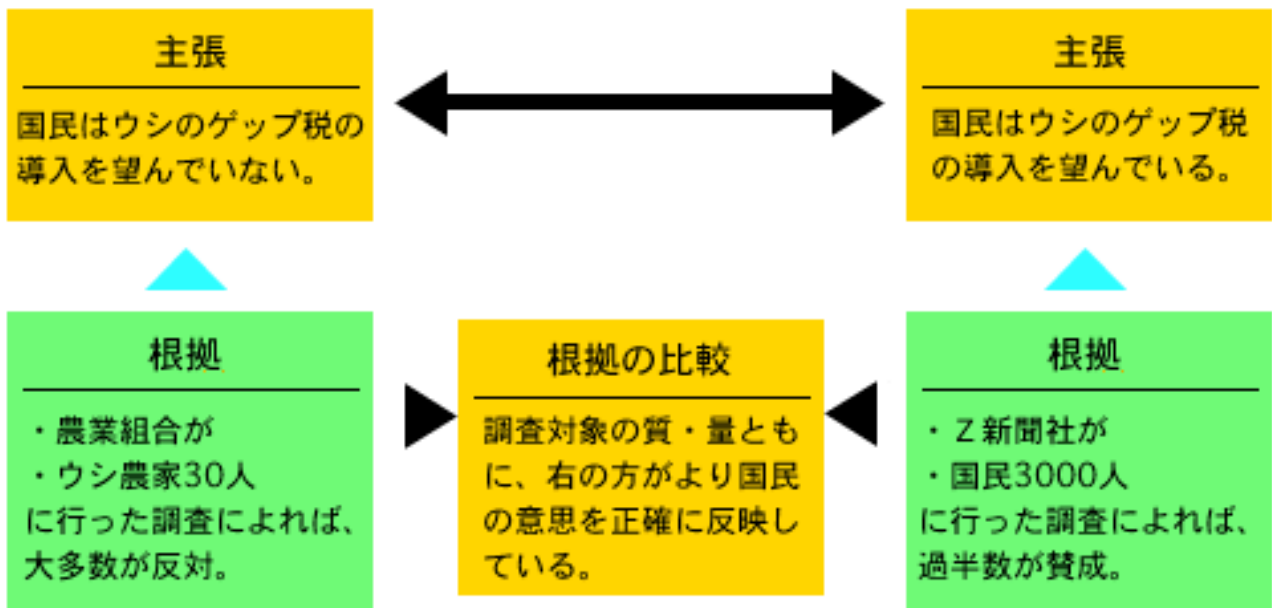
反論の際には、単に「相手の主張はあやしい（キック）」とくり返すだけでなく、「真実はこうなんだ（ゴー）」と積極的に新しい分析を出して行くように心がけましょう。

■根拠の比較をしよう

「俺は反対だ。国民は牛のゲップ税の導入なんて望んでいない」
 「いや、違う。ゲップ税は、今や国民の大きな支持を得ているんだ」
 「なんで国民が賛成していると言い切れるんだ？」
 「アンケートの結果があるからさ」
 「なんだと、俺もだ」
 「その調査では、誰が誰にアンケートをしたんだい？」
 「ある農業組合が、ウシを育てている農家30人に聞いたところ、大多数がゲップ税に反対だった」
 「そんな小人数、しかもウシ農家だけなんていう偏ったアンケートで、国民の本当の意志がわかるもんか。Z新聞が国民3000人に行った調査によれば、賛成が過半数を超えたそうさ」
 「なんだって・・・」

試合中には、相手の主張とこちらの主張が真っ向からぶつかり合うことが珍しくありません。こうした場合、どちらのReasonがより信用できるかが勝負のカギになります。

相手の議論に比べてこちらの議論の方が優れている部分のことを、**優位性 (Superiority)** といいます。自分たちの主張をとすすめるためには、まず双方の根拠を**比較 (Comparison)** し、優位性をうまく示すことが必要になります。



主張がぶつかり合った状態から、自分たちの主張を押しとおすには、相手の根拠よりこちらの根拠の方が優れていることを示してやらなければなりません。根拠の比較には、色々な方法がありますが、その中でも代表的なパターンを5つほど紹介します。

1、理論 (Theory) と 事実 (Actual Case)

議論の対象によりますが、普通は机上の空論である理論より、実際に試した結果である事実の方が信憑性が高いと言われています。

- A: 「車の数が減れば、歩行者と車がぶつかる確率も減るし、交通事故は少なくなるだろう」
 B: 「実際にガソリンの値上がりで車の利用が減ったとき、渋滞がなくなってスピードを出す車が増えたため、交通事故はかえって増えた」

→この場合は、実例であるBの方が信用できる。

2、統計調査 と 1回きりの事実

1回きりの事実よりも、それをいくつも集めた統計調査の方が信憑性が高い、とされます。

- A: 「わたしの叔父さんは、毎日50本以上タバコを吸っていたが、95歳まで健康に生きて老衰で亡くなった。タバコは健康によくないなんてウソだ。」
 B: 「予防ガン学研究所が25万人を調査した結果、タバコを吸う人は吸わない人に比べ、肺ガンになる確率が11.5倍も高かった。」

→この場合は、1回きりの事実であるAより、統計調査であるBの方が信用できる。

3、現状 (Status Quo) と プラン実行後

プランを実行することで、現状が大きく変わる、ということがよくあります。このため、今の状況に依存した主張よりも、実際にプランをとった後の影響をきちんと考えた主張の方が、より信頼できる、ということになります。

A:「統計調査によると、小学生のほとんどは英語に興味がない。だから、小学生から英語教育をしても無意味だ」

B:「試験的に英語教育を導入しているクラスでは、過半数の生徒が、英語が楽しくなった、と答えている」

→この場合は、現在のAの状態から、プランをとることで生徒の意識が変わったと考えられるので、その影響を考慮したBの方が信用できる。

4、理由付けの深さ

前にも触れたように、相手の根拠を否定するのは反論の基本です。向こうの根拠をふまえた上で、さらにもう一段掘り下げた理由付けを行って主張を否定できれば、比較の際に非常に有利になります。

A:「この新しいタイプの車は、コンピューターを搭載しているから安心だ」

B:「コンピューターが暴走する危険が否定できないので、やはりこの車の安全性は保証できない」

→Aの主張は、「コンピューターがついているから」という事が根拠になっているが、Bはさらにその根拠をもう一段掘り下げて、「コンピューターそのものが暴走する危険がある」と反論している。このため、より理由付けの深いBの方が信用できる。

5、Evidenceの質

Evidenceを引用する際には、著者の肩書き・年代などが必要になりますが、これらによほどひどい差がある場合には、Superiorityになりえます。（場合によりますが、大学教授とジャーナリストなど、多少の差ではあまりSuperiorityになりません）

A:1928 年 「100 年後には必ずタイムマシンが実現されているはずだ」

B:2002 年 「物理学的に、人間が（少なくとも生きたまま）過去へ戻るのは不可能です」

→Aの資料は古すぎて現在に適用できるのかどうか疑わしいので、この場合はBの方が信用できる。

A:外務省報道官「外務省では、一切不正行為はないと断言いたします」

B:N新聞「外務省職員が、10 年以上にわたり機密費を流用していたことが、東京地検特捜部の告発により明らかになりました」

→Aは疑惑の当事者の発言であり、客観的な立場から報道できるBの方が信用できる。

■「つぶす」反論と「削る」反論

「部室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、部室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「**つぶす反論 (Absolute Issue)**」と「**削る反論 (Partial Issue)**」の2種類に分けられます。相手のシナリオを100%否定できるのが「つぶす反論」、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「削る反論」です。

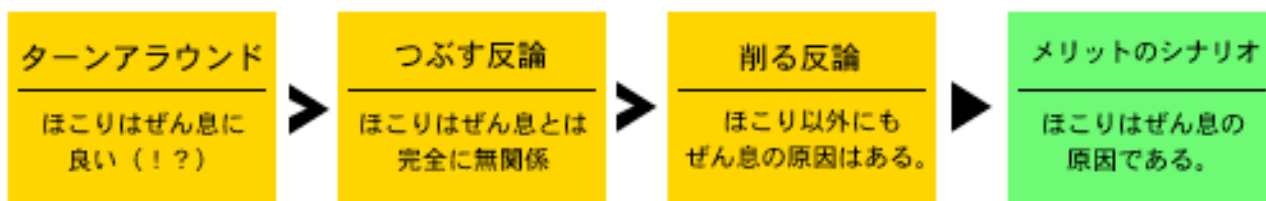
冒頭のケースで見たように、「削る反論」だけでは、いくら数をぶつけても、結局「少なくとも、ある程度はAD (DA) が残るよね」という形で逃げられてしまいます。このため、AD・DAを攻撃しようとするときには必ず、いくつか「つぶす反論」を混ぜておく必要があります。

この場合だと、たとえば「ものが落ちてきて危ないから、生徒会の決まりで、部室は掃除してはいけないことになっている」とか、「実は、部室は1時間に1度、掃除業者の人がすみずみまで掃除をしており、大掃除の余地がない」と言えれば、相手のADが生まれるシナリオを100%否定でき、「つぶす反論」になりえます。

ただし、実際には「つぶす反論」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らないからです。

そこで、「つぶす反論」よりもさらに強力な反論として、「**ターンアラウンド (Turn Around : T/A)**」という議論が用いられます。これは、相手が主張するAD (DA) に対して、「実は、逆に悪いこと (良いこと) が起こるんだ」と、シナリオを逆の方向へひっくり返してしまうことを指します。

この場合だと、たとえば「下手に大掃除をしようすると、かえって隠れていたほこりが大量に出てきて、ほこりがひどくなる」とか、「ほこりまみれの環境に慣れた人が、急にきれいな部屋にうつると、かえって体調を崩す」とか、あるいは「ほこりはぜん息によい (!?) 」といった議論が、ターンアラウンドに当たります。この結果、ターンアラウンドは、試合の中で一種のミニ・DA (AD) として機能することになります。



AD・DAを叩くときには、「削る反論」ばかりをやみくもにぶつけるのではなく、相手の逃げ道を防ぐため、必ず「つぶす反論」やターンアラウンド^{注8}を効果的に織り交ぜるようにしましょう。

■時間配分について

Rebuttal Speechの持ち時間はConstructive Speechの持ち時間よりも短いので、勝つためには時間配分が非常に大切な条件となってきます。特に1ARでは、2NCと1NRの合計13分間の議論に対して、わずか5分間で反論しきらなければなりません。多くの場合、きちんと準備をすれば、たいていの議論には複数の反論が考え付くものですが、それらを逐一全て話していると、とても5分間には納まり切らなくなってしまうので、どうしても「どこに重点的に反論するのか」というメリハリを考える必要がでてきます。

一般に、相手の方から出してきたAD・DAをつぶしたい場合には、相手のシナリオのどこか一か所さえ完全に否定できてしまえば、それで十分です。たとえば、「今の会社には日が暮れるまではオフィスで残業をしていなければならない、という雰囲気があり、サマータイムを導入すると、残業の時間が延びて過労死する人が増える」という議論に対しては、「そもそも過労死するような人は深夜まで働いているので、日が暮れる時間は関係ない」という反論を何とか通してしまえば、それでおしまいです。他にも、「何人過労死するのかわからない」「自業自得だから仕方ない」など、様々な反論はありますが、この場合、相手のシナリオのどこか一か所を切ってしまえばそれで全体がつぶれてしまう以上、あまり強くない反論をいくつもぶつけるよりは、確実に突破できそうなシナリオの弱点に、集中して時間を注ぎ込む方が、より効果的だといえます。

逆に、こちらの方から出したAD・DAを守りたい場合には、自分たちのシナリオをどこかで断ち切られないために、全ての反論に1つ1つ返し切る必要があります。特に、前の節で書いたような「つぶす反論」は、一つでも返し損ねるとこちらのシナリオ全てを否定されかねないので、必ず再反論しておかなければなりません。もっとも、実際には、ぶつけられた全ての反論に1つ1つ正直に返していくと時間が足りなくなる場合がほとんどなので、どれが「つぶす反論」でどれが「削る反論」なのかを見極めた上で、無視しても多少こちらのシナリオが削られる程度の弱い反論ならば、むしろ戦略的に反論をせずに放っておき、もっと大切な部分の反論に時間を廻した方がよい場合もあるでしょう。2つ以上ADやDAを出していた場合には、1つをおとりにして切り捨て、残りの1つに時間を集中して守りきる、というやり方もありえます。

試合中、立論・反駁を通じてたくさんの議論を出すことになりますが、試合の終盤にはこれら全てのシナリオを無理矢理成立させようとするのではなく、時間配分の関係から切り捨てるべきところは切り捨て、勝つために最も必要な部分の議論に集中して時間を割くようにしましょう。

^{注8} ターンアラウンドには、「相手と逆のシナリオが起こる」というタイプ（Link Turn）と、「相手のシナリオどおりに進むが、それは実は良い（悪い）ことだ」というタイプ（Impact Turn）の2種類があります。この例なら、「Link Turn：かえってほこりが大量に出てくる」「Impact Turn：ほこりは体によい」に対応します。Link TurnとImpact Turnを一緒に出すと、2回ひっくりかえって結局相手をサポートしたことになる（Double Turn）ので、注意が必要です。

6. Comparison

■ADとDAを比較しよう

ジャッジは、最終的にADとDAのどちらが大きく残ったのかによって、論題を肯定すべきかどうかを判断します。このため、試合の終盤（特に最後のRebuttal Speech）では、試合全体を通じたそれまでの議論をふまえた上で、結局ADとDAのどちらの方が大きいのか、もう一度きちんと**比較（Comparison）**して、ジャッジに自分たちの勝利をアピールしてやる必要があります。

■比較の基準

一般に、比較の基準を工夫することで、AD、DAのどちらを強調することも可能です。自分たちのAD・DAの強みを生かせる基準を上手に選びましょう。以下に、代表的な例をあげます。

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。

■自分たちの価値観を示す

いま挙げた例のように、AD・DAを比べる基準は無数にあります。このため、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う、ということが頻繁に起こります。

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。

こうした事態を避けるためには、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です。

たとえば、論題が「原発全廃」で、

AD：爆発の心配がなくなる (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」

この価値観は、暗に「Risk > Impact」という、基準どおしの比較をも含んでいることに注意して下さい。一般に、適切な理由づけをもつ価値観は、Risk、Qualityのような個別の基準に、さらに序列づけを行います。このケースなら、否定側は恐らく試合に勝利することができるはずです。

本当に素晴らしいディベートのラウンドでは、双方が自分たちの価値観をぶつけあい、価値観と価値観の間で、さらに比較を行おうとする試みが行われます。価値観は、多くの場合、もはや良い・悪いで論じられるレベルのものではないので、優劣をつけることはなかなか難しいのですが、少なくとも、ジャッジはより共感できた価値観の方に投票することで、勝敗を決めることはできます。突き詰めると、ディベートは結局「より普遍的な(≡一般人にも広く受け入れられる)価値観にのっとった議論が最も強い」という、当たり前の結論に行き着くのです。

実践編



7. Preparation

■試合前に、勝負の70%は決まっている

論題が発表されたら、まずは大会に向けた準備 (プレパ : Preparation) を始めましょう。

多くの大会では、論題発表から本番まで、少なくとも1か月以上の時間があります。対戦相手にこれだけ時間をかけて戦略を練り込まれては、どんなに頭の回転の早い人でも、試合中のとっさのひらめきだけで全て何とかしようとすることは不可能です。

確実に勝利を手にするには、大会前にしっかりとリサーチを行い、相手の反論を想定しながら、綿密な戦略・原稿を作り込んでいくしかありません。ここからしばらくは、論題発表から大会前夜までの過程で必要な、効率的な準備の方法について学んでいくことにしましょう。

■勝つためには何が必要か

実際の試合で勝つためには、少なくとも

- ・勝てるシナリオが、きちんと自分の頭の中に浮かんでいること
- ・それを証明するのに必要な原稿が、きちんと手もとにあること
- ・自分の戦略・原稿の内容が上手くジャッジに伝わるような、わかりやすいスピーチができること

の3つが必要です。従って、プレパの主な目標も、これらを達成することに置かれます。わかりやすく言いかえれば、「いい戦略を考えて、いい原稿を作って、それをわかりやすく伝えられるようになればOK」ということになります。

■本番までの大まかな流れ

この目標をふまえながら、本番までの大まかな流れを追ってみましょう。

- 1、その分野の代表的な本を1～2冊読んで、基礎知識を仕入れる
- 2、ブレスト (アイディア出し) をし、おおまかな方針を固める
- 3、大きな図書館にこもり、論題の単語の定義と、関連する雑誌・書籍の資料を、時間の許す限りコピーして持ってくる
- 4、ひたすら資料を読み込み、使えそうなところをパソコンに打ち込んで資料集を作る
- 5、並行して、自分たちの論題の解釈に見合った、適切な言葉の定義のリストを作る
- 6、だいたい周辺知識まで飲み込んだところで、もう一度ブレスト。また、各自の資料集を交換
- 7、原稿の方針・戦略をかため、議論の骨組みを書き出す
- 8、資料集の中から適切な証拠資料を探し出し、英訳を兼ねながら原稿を肉付けし、完成させる
- 9、サークル内の他のメンバーや、他大と練習試合をしてみる
- 10、弱かったところを補強し、予想外だった議論に対策を立てる

・・・以下、適当に繰り返す

随分とたくさんステップがあるように見えますが、これらは結局、「情報の収集・整理」→「アイデア出し」→「原稿作成」→「実戦の中で調整」という、大きな流れに乗っているんだ、と考えて下さい。

これらについては、次の「Research」「Brain Storming」の章で、1 つずつ詳しく解説していきます。

■英語でのコミュニケーション能力の向上のために

高校までの教育システムの問題もあって、私たち日本人の多くは、英語を「読む」「書く」ことは得意でも、「聞く」「話す」ことは苦手だ、とされています。

先に上げたような試合前の準備の過程でも、どうしても英語を読み書きすることが中心となってしまうため、試合本番ではなかなか英語が出てこなかったり、相手の言うことが聞き取りづらかったりして、もどかしい思いをする、といったことがしばしば起こります。

こうした「聞く」「話す」能力をきちんと身に付けるには、日頃から自分で意識して練習をしておくことが大切です。この分野では、関連した教材・指導法もたくさん存在しますが、ディベートの実戦に即した練習では

- ・フロー取り (先輩の試合を見ながら、議論のメモを英語で書き取る練習)
- ・読み練 (作った原稿をスムーズに読めるよう、通して読む練習を10回くらい繰り返す)
- ・スピ練 (自分たちの想定している議論のシナリオを、原稿なしで英語で説明する練習)
- ・テープを聴く (上手い人の試合はテープになって残っているので、それを聴いて見習うべき点を探す)
- ・自分を録音 (どんなに自分が意味不明のことを言っているか、嫌というほどわかる)
- ・ジャッジする (ジャッジの気持ちがよくわかる。試合の流れを整理して説明する練習になる)
- ・即興Debate (アドリブで話す練習になる。また、とっさのひらめきを鍛えるのには良い)

などの方法がよく行われています。

なお、ディベート特有の言い回しや、効果的なスピーチの型については、このあとの「Speech」の章で詳しく解説していきます。



■上達するためには

まず、いちばん大切なのは「続ける」ことです。先輩の話がよくわからなくても、試合でなかなか勝てなくても、まだ始めて間もないんだから当然です。ディベートは、全体像が見えるまでに少し時間がかかるゲームなので、最初のうちはどこから手を付けていいのかわからず、困ってしまうことがあるかもしれません。でも、あれこれ試行錯誤していけば、あるとき突然、霧が晴れたように全体像が浮かび上がってきます。何かあってもあせらずに、気を大きく持って、じっくりと取り組んで下さい。

その上で、思いつく点を2つあげてみます。

1つは、「**自分の頭できちんと考える**」、ということ。先輩に教えられたとおりの試合をしているだけでは、いつまでたっても上達しません。先輩だって対戦相手だって、所詮はペーパーの学生です。もっともらしく見えても、必ずどこかでおかしな考え方をしています。この議論はどこがいけなかったのか、なぜこんなシナリオが成り立つのか、常に自分の頭で考え、わからないところは徹底的に疑ってかかる姿勢を持っていれば、だんだんと「質の良い議論を見分ける力」というものも身に付いてきます。

また、原稿は、他人が作った原稿を使い回すだけでなく、必ず自分でも作るようにしましょう。もちろん、全ての原稿を自分で作っていると負担が大きすぎるので、効率よく分担することは大切です。ただ、人が作った議論を借りているだけでは、その議論のどこが強みで、どういう場面にどう使えば効果的なのか、といった深い理解があまりできません。出来上がった議論の本当の強みは、結局作った本人にしか分からないのです。

もう1つは、「**とにかく試合経験をたくさん積む**」ということ。ディベートの理論の本を読むことももちろん大切ですが、それを自分で消化し、使いこなせるようになるためには、やはり実戦で経験を積むしかありません。

他大学の友人でも、チームメイトでも、先輩と1対1でも、なんだって構いません。とにかく、相手が見つかれば練習試合をやりましょう。ジャッジも自分たちでやってみると、なお良いです。さらに時間と環境が許すなら、片っ端から大会に出るのが一番の近道です。

とにかく、まずは続けましょう。2年、3年と続ければ、きっとそれなりの結果はついてくるはずです。

8. Research

■資料はどこで探せばいいの？

ディベートの論題に選ばれるのは、それなりに深みのある問題ばかりですから、試合の準備をするには、まず基礎知識を仕入れなければなりません。

主に情報源として活用できるのは、以下の2つです。それぞれ、長所と短所を押さえておきましょう。

1、図書館

長所：情報が深く、比較的Authorityが安定。量も膨大。

短所：探すのが大変で、探せる時間に制限がある（夕方になると閉館）。

また、コピーにお金がかかる。

2、インターネット

長所：場所や時間を選ばず、自宅や遠征先からでも使える。検索しやすい。

短所：有益な情報が少なく、内容も浅い。Authorityもあやしいものが多い。

90年代以降、ネットの利便性は急速に向上していますが、今のところ、情報の量と質では、まだまだ図書館が圧倒的な優位にあります。ネットでのリサーチは確かに楽ですし、特徴をきちんと理解して利用すればとても有益なのですが、それだけでは明らかに不十分です。面倒がらずに、**必ず図書館にも通うようにしましょう。**

■図書館に行こう！

まず、図書館でのリサーチのやり方を紹介していくことにします。

図書館にも、国会図書館から小さな町の図書館まで、いろいろなものがありますが、なるべく大きなところで探した方が効率的です。都道府県立図書館がおすすめです。

図書館に出かける前に、いくつか準備をしておきましょう。まず、論題が関係する分野全体を大まかに解説した本を、1～2冊買って読んでおきます。その上で、簡単なブレスト（アイディア出し）をして、どんな分野を調べればいいのか、だいたいどの検討をつけておきます。

図書館で探せる資料の、種類ごとの特徴は、以下の通りです。

- ・雑誌 ：質が良く、量も適当。常に最新の情報が更新される。一番使いやすい。
- ・辞書 ：論題の解釈を考える時に必ず必要になる。
- ・一般書籍 ：1冊1トピックなので、情報が深い。出版のサイクルが遅く、やや古いことも。
- ・新聞 ：常に最新。記事がコンパクトで読みやすいが、情報の深みに欠けることも。

これから、1つ1つの調べ方を紹介していきます。

■図書館は本を読むところではない

いつでも好きなときに好きなだけ情報が検索できるネットとは違って、図書館は、利用できる時間も、借りられる本の数も限られています。書庫に眠っている膨大な情報を、本当に隅々まで調べ尽くそうと思ったら、1日や2日では絶対に終わりません。

このため、図書館では「**限られた時間の中で、どれだけ大量の資料をコピーして家に持ち帰ることができるか**」が勝負になります。読んだり考えたりするのは、家でもできます。何度も図書館に通ってその度に資料を出してもらおうのは時間がもったいないので、探すときは探すことだけに専念して、最短の回数で済むようにしましょう。

ディベーターにとって、図書館は「本を読む場所」「知識を頭に入れる場所」ではなく、純粹に「資料を探し出してコピーする場」です。基本的に図書館では、本を読んではいけません。

■雑誌の記事を探す

まずは、雑誌の記事を片っ端からコピーしていきましょう。とはいっても、当てずっぽで雑誌を探していくだけでは、何年かかるかわからないので、検索システムを活用します。

あらゆる雑誌の記事は、「**OPAC**」と呼ばれる電子システムで管理されており、これを使えば、キーワードを使って、必要としている記事がどの雑誌の何年何月号の何ページに乗っているのか、一瞬で検索することが出来ます。

OPAC : <http://opac.ndl.go.jp/>

大きめの図書館なら、「雑誌記事検索」などという名前でコンピューターが置いてあるので、それを利用して下さい（一般の書籍の検索とは別の端末になっていることが多いようです）。

たとえば、「外国人労働者」という単語で検索してみると、数百～数千件の記事がヒットするはず。この結果を、全て印刷します^{注9}。ただし、これらの検索システムは、国会図書館の蔵書リストを検索しているだけなので、いまリストアップされた雑誌は、必ずしもその図書館にあるとは限りません。

このため、今度はカウンターにある「雑誌目録」というものを使います。これは、その図書館がどの雑誌を何年何月号から何年何月号まで保管しているか、という情報を、五十音順に羅列してあるもので、辞書のような形になっています。印刷した雑誌リストの中から、役に立ちそうなタイトルの雑誌を、蛍光ペンで線を引いておくなどして選り分けたあと、この雑誌目録と照らし合わせて、記事の本文にあたります。

^{注9} 雑誌記事の検索システムが見つからない、印刷のやり方がわからない、雑誌目録の使い方がわからない、などという場合は、カウンターの**司書さん**に聞いてみて下さい。司書さんは資料管理のプロなので、リサーチに関する様々な情報を教えてくれます。ぜひ活用しましょう。

一般に、メジャーな雑誌の最新1年分は、「開架」という形で、図書館の雑誌ブースに、誰でもすぐに読める形で置いてある場合が多いようです^{注10}。

一方、それ以前の記事は、職員しか入れない、奥の書庫のなかに保管されています。このため、カウンターに置いてある「資料請求申込書」に、必要な記号など（雑誌目録に書いてある）を記入し、司書さんに渡して下さい。図書館の規模にもよりますが、5～30分で雑誌が出てきます。

通常、1回に請求できる本は5～6冊に制限されているので、分けて請求します。この間の待ち時間は、どうしても短縮できないので、効率を上げるには、人数を増やすしかありません。**図書館でリサーチする際には、必ずサークルのメンバー全員を、無理にでも連れていくようにしましょう。**

雑誌が出てきたら、印刷したリストを参考にしながら、目的の記事を探し出し、目印のために、記事の最初と最後の部分に付箋^{注11}をはさんでおきます。手もとにある雑誌すべてに付箋をはさんだら、カウンターにある「複写申込書」に、必要な情報を記入して提出し、コピー機でコピーしましょう。

なお、せっかく探し出してコピーした記事も、出典がわからなければ資料として使えません。多くの雑誌では、全てのページに雑誌名・号・ページ数が載っています。ただ、一部にはそうではない雑誌もありますし、また部分的にコピーすると、記事の著者が誰なのかわからなくなったりしてしまうことも、しばしば起こります。このため、**コピーする際には、Authorityに関する情報がきちんとそろっているかどうか、必ず確認する**ようにして下さい（足りない場合には、あとで鉛筆で書き足します）。

この一連の作業を、もういいだろう、というところまで、延々と繰り返して終了です。

なお、あまり古い記事になると、内容が現在の状況とかけ離れてしまっていることが多くなってくるので、通常は、だいたい5年前～10年前くらいまで探せば十分です。



^{注10} 図書館によっては、変わった形の引き出しをつかっていることもあり、この場合は最新号1冊が表に出ていて、その後ろの引き出しの中に、直近1年分が入っていたりします。

^{注11} 切り刻まれた細長い紙が、カウンターに大量に置いてあります。

■一般の書籍を探す

決められた期間ごとに必ず発行される雑誌や新聞とは違って、一般の書籍は、出版・改訂のサイクルが遅いため、ときには情報がかなり古くなっている場合もあります。このため、取り扱いには注意が必要で、通常は先に雑誌を調べて、一般書籍は後回しにします。

大きな図書館であれば、雑誌と同じように、蔵書の検索システムが用意されているので、まずは適当なキーワードを使って欲しい本の目星をつけましょう。

開架されている書籍は、たいていの場合、似たジャンルの本を同じところに固めて置いてあるので、1冊1冊本の名前をメモしたりせずに、目的の本が沢山おいてありそうなゾーンをいくつか探して、現地で探します（例：「環境税」→「社会科学：税」「工業：環境問題」など）。

一般書籍の場合は、1つのトピックで1冊まるまる使いきっている分、情報は深いのですが、必要な部分を探し出すのも大変なので、効率を上げるには**取捨選択が大切**になってきます。

まず、年代（第一刷）を見て、古いものははじきましょう。10年以上前のものは、ほとんどの場合アウトです。また、小説・エッセー・ドキュメント形式の本も、たいてい色々なことを言っていないので、これもはじきます。

こうやって選び出した本は、いきなり読みはじめるのではなく、まず目次を見ます。あまり関係のなさそうなことしか書いていなかったら、この段階ではじきます。もし使えそうなタイトルの章があれば、その章をパラパラッと眺めてみて下さい（読むはいけません）。良さそうなら、その章の最初と最後に付箋をはさみ、あとでその章をまるごとコピーします。

かなり大ざっぱなやり方のように思われるかもしれませんが、まともに読んでいては1日に5～6冊しかコピーできなくなってしまうので、この段階ではこれが最善です。じっくり読むのは、家に帰ってからで十分です。

なお、雑誌と違って、一般書籍は各ページに著作権情報がほとんど載っていないので、コピーする際には、Authorityが混乱しないように、**本の著作権情報のページ（本の最後についている）も一緒にコピーし、その場でホッチキスでまとめておく**ようにしましょう。

開架の書籍を取り尽くしたら、今度は検索システムを使って、書庫への請求にうつります。あとの作業は、これまでと同様です。

■新聞を探す

90年代後半くらいまでは、新聞記事も図書館で探していたのですが、最近はこの新聞社でも、直近の記事をネット上で検索できるようになってきたので、そちらを活用した方が便利です。

ただ、一部の新聞社では、過去の記事の検索が有料になっているので（大学のパソコンからアクセスできる場合もあります）、その場合は、新聞のブースにある分厚い「縮小版」を使いましょう。その分野で大きな出来事があった日付をあらかじめ調べておくと、資料集めがスムーズに進みます（原発論議なら、東海村の事故があった日、というように）。

■辞書を探す

図書館では、通常の資料の他に、辞書を使って言葉の**定義 (Definition)** も調べます。
ふつう、論題は英語で、

Resolved: That Japan, the People's Republic of China, the Republic of Korea, and all the ASEAN members should each abolish its domestic currency and jointly adopt a common currency.

のような形で与えられるのですが、特に私たちはネイティブ・スピーカーではないことから、自分たちの直感でこの論題を厳密に解釈することは困難です^{注12}。その意味するところを正しく汲み取るために、辞書に頼ろう、というのが、図書館で言葉の定義・文法を探す理由です。

一般に、論題の解釈を行なうときには、英英辞典を使います^{注13}。図書館でリサーチする段階では、一カ所にかためて配置してある各辞書の中から、とりあえず、論題に含まれる全ての単語の定義を調べだし、片っ端からコピーしましょう (Resolved, should, the など)。コピーする際には、忘れずに出典をメモします。

どの図書館にも置いてあって、比較的メジャーな辞書としては、Oxford、Cambridge、American Heritage、Collins、Webster、Random House、Black's Law Dictionaryなどがあります。辞書によって微妙に言葉の定義は違ってきますし、こうした資料はたくさん持っていた方があとあと役に立つので、どれか一冊ではなく、いま上げたものは全てコピーするくらいのつもりでください。「電子辞書があるから大丈夫」ではいけません。

なお、英英辞典には、通常の辞書の他に、Grammar (文法)、Thesaurus (類語)、Dialect (方言)、Slang (俗語)、Pronunciation (発音) など様々な種類があります。場合によりますが、これらのうち、文法以外の辞書はラウンド中でほとんど評価されない場合が多いので、注意してください。

この他、言葉によっては、「carbon dioxide (二酸化炭素)」のように2つ以上の単語がくっついて独自の新しい意味を生んでいたり、「human embryo clone (ヒトクローン胚)」のように法律によって特殊な定義を与えられていたり、「Kyoto Protocol (京都議定書)」のように固有名詞になっていたり、といったケースもあるので、この場合はその都度「まともり」としての定義も調べておくとう�효果的です。この際、英語の百科事典が役に立つこともあります。

こうした一連の辞書あさりの作業はかなり面倒ですが、**一度シーズンの最初にやっておけば、それっきりで済むので、図書館に行ったら、まず最初の日を辞書関係だけで使ってしまうくらいのつもりで取りかかってください。**

^{注12} この部分に関しては、異論も存在します。たとえば、Parliamentary Debateのスタイルでは、論題の解釈は、辞書の定義ではなく「一般常識」に従うべきだ、とされています。現に私たちは英語で普通に議論し、(つたないながらも) ジャッジとコミュニケーションも取っているのだから、英語の一文に過ぎない論題だって、常識的な感覚で十分解釈できるはずだし、逆に論題はそうでなければならぬのではないかと。私自身はかなり後者寄りの考えですが、現在の多くのジャッジは前者寄りです。この点は、みなさんが成長した時にじっくりと考えてみて下さい。

^{注13} 英和・和英は、片方を自分たちで英訳する段階で意味が変わってしまう可能性があるため、ジャッジが評価してくれません。ただし、自分の理解には役立つので、余裕があれば活用しましょう。

■ ネットを活用しよう！

資料の質と量では、遠く図書館には及ばないものの、インターネットの普及によって、リサーチは格段に楽になりました。Googleをはじめとする検索サイトに行って、適当なキーワードを入力してやれば、すぐに欲しい情報が手に入ります。

ネットでのリサーチの基本は、やはりGoogleでの検索です。資料詰め込み用のテキストファイルを1つ作って、片っ端から検索結果をコピー・ペーストしていきます。この際、ページのアドレスとAuthorityも一緒に記録しておくのを忘れないようにしましょう。

おすすめは、官公庁のページです。官僚の肩を持つわけではありませんが、やはり省庁の人々の大部分は非常に優秀ですし、ディベートの論題になるくらいメジャーな問題については、たいいていの場合、国が審議会のようなものを設け、専門家を集めて詳細な検討を加えています。

電子政府の総合窓口 : <http://www.e-gov.go.jp/>

このページから、白書・統計資料・法令も含めた、あらゆる政府文書を検索することが出来ます。

また、言葉の定義についても、ある程度はネットで代用することが可能です（もちろん、図書館でも調べて下さい）。たとえば、

One Look : <http://www.onelook.com/>

では、主要な辞書の簡易版も含む、数十種類の辞書を一度に検索することが出来ます。英訳・和訳には、

英辞郎（アルクが検索エンジンを提供） : <http://www.alc.co.jp/>

がお勧めです。

なお、ネット上の情報は、Authorityが怪しい物も多いので、注意してください。個人ページ・匿名ページは、使い物にならない場合がほとんどですし、掲示板やchatなどからの引用は論外です。また、Googleキャッシュの場合には、すでにオリジナルのページが削除されている場合もあるので、これも注意が必要です。



■上手に資料を探すために

ここで、いくつかリサーチのコツを書いておきます。

まず、「参考文献」を活用しましょう。雑誌や一般書籍では、ほとんどの場合、著者のお勧めの書籍・記事が「参考文献」という形で紹介されています。キーワード検索で見つけられなかった素晴らしい文献に出くわすこともしばしばですし、1冊の本から、芋づる式に資料を探していくことが可能です。ネット上でも、リンクの形で参考文献（ページ）が紹介されていることがあります。

また、図書館・ネットともに、キーワードで検索する機会が多くありますが、最初は論題中の単語をそのまま入力し、次にAD・DAのキーワードを、さらに個別のシナリオのキーワードを・・・というように、「広く」→「深く」の方向でキーワードを選んでいくと、スムーズに検索が進みます。

このほか、資料を探してから議論を考えるのではなく、議論を考えてから「そのためにはこんな資料が欲しい」と逆算して探すと、効果的な場合がよくあります。リサーチをする前に、軽いプレストをしていくのは、このためです。

■資料集を作る

ネットでのリサーチは、コピー・ペーストしたファイルがそのまま資料集として使えるので問題ないのですが、図書館からコピーしてきた資料はそうはいきません。必要な時にすぐ使えるよう整理するためには、いいことを言っている部分だけを選び分けて、同じようにパソコンに打ち込んでやる必要があります。

コピーした資料を分担して家に帰ったら、まず資料をひたすら読みこみましょう。見えそうなところは、色分けして蛍光ペンを引いておきます^{注14}。付箋を活用したりしても便利です。

ある程度たまってきたら、線を引いた箇所を片っ端からパソコンに打ち込んで、資料集の形に仕立てます。このとき、Authorityを忘れないようにして下さい。ついでに、どういう役割の議論かもメモしておくと、あとあと便利です。

なお、資料を英訳するのは、実際に原稿を作る段階になってからで十分です。こうして作った資料集を、サークルの他のメンバーと交換しあって、リサーチはひとまず終了です。

^{注14} Aff：黄色、Neg：青色、どっちかわからないけど有益：緑色、など。ボールペンで引くのは、見た目が汚くなり、文字を消したりしかねないので、あまりおすすめしません。

■Definition集とMeet集を作る

辞書で調べた言葉の定義も、同じようにパソコンに打ち込みます。この場合には、**Definition集**と**Meet集**と呼ばれる2つのファイルを作る必要があります。

Definition集は、論題にあてはまるかどうかに関係なく、単語ごとに、言葉の定義を片っ端から羅列したものです。

一方、Meet集は、調べた言葉の定義を使って、自分たちがもっとも「まっとうだ」と思う論題の解釈を正当化するためのものです（当然、自分たちのプランはこの解釈にそっている必要があります）。たとえば、

Resolved: That the Japanese government should impose taxes on carbon dioxide emissions.
(日本政府は炭素税を導入すべきである)

という論題であれば、

The definition of "impose" comes from

Merriam Webster's Collegiate Dictionary 1993 / 10th Edition / p.583
Q) to establish or apply by authority. ☆Usage : impose a tax (UQ

Therefore we meet because we establish taxes on carbon dioxide emissions by authority.

↑ [私たちのこういう解釈によれば、プランはちゃんと論題を満たしていますよ]

のようなものを、論題中の全ての単語を網羅するように作ります^{注15}。Meet集は、主に、Topicalityと呼ばれるタイプの議論への対策として使われます。

Topicalityというのは、否定側が使う戦略の1つで、「肯定側の論題の解釈は××という理由で間違っている。本来は〇〇と解釈すべきだ。この正しい〇〇という解釈を使うと、肯定側のプランは論題を満たしていない。すると、今まで肯定側が証明していたADは、論題とは全く関係ないプランから生まれていたことになり、論題そのものを肯定する理由にはならない。だから、否定側を勝ちにすべきだ」というシナリオになっています。

本来は、「死刑制度廃止」を、人間ではなく「野良猫の薬殺処分を禁止」と解釈するような、「ちょっと変じゃない？」というプランを排除するために使われる議論です。

詳しくはこの冊子が扱う範囲を超えるので解説しませんが、相手から論題の解釈に疑問を投げかけられた場合には、肯定側は最低限、辞書の定義をきちんと使って、自分たちの解釈の正当性を証明する責任がある、ということを、頭の片隅に置いておいて下さい。

よくわからないTopicalityが出てきても、相手が文句をつけてきた部分に対応するMeet集を読めば、最低限の反論はしたことになります。

^{注15} なお、本来は文章の解釈は単語ごとではなく、小さなフレーズごとに区切って解釈した方がより正確になるようです。いずれにしても、このあたりの話はTopicalityがからんできます。Topicalityを専門に扱った優秀な日本語テキストも、ネット上でいくつか公開されているので、そちらを参考にしてください。

9. Brain Storming

■発想をカタチに変える

ある日、日本の首相が、こんな政策を提唱したとします。「強すぎるドルに対抗するため、欧州のユーロにならい、アジアも統一通貨カネーをつくるべきだ！」

皆さんは考えるはずです。この政策をとること、で、いったい何が起ころのか。

「通貨を切り替えるときには、かなり混乱しそうだな」

「どこでも両替なしに同じ通貨が使えるのは便利かも」

「じゃあ、海外旅行にも行きやすくなるのかな」

「でも、他の国と共通の通貨を使うっていうことは、そのうちの1つの国の経済が崩壊しただけで、共通通貨全体の価値が下がって、日本もとばっちりを食らう可能性があるってことよね」

「政情不安のミャンマー・インドネシア・フィリピンあたりは危ないかも・・・」

「いや、逆に成長株の中国やシンガポールに引っ張ってもらえたりはしないかな」

これらは、非常に荒削りな直感です。けれど、このようにぼんやりとした発想ひとつひとつを大切に練り上げていくことで、ディベートの議論は完成していきます。ここでは、ブレインストーミングを通じてアイデアをまとめ、原稿をゼロから作りあげていく手順について、具体的に解説していきます。

■基礎知識を仕入れる

ブレストを始めるまえに、まず与えられた論題についての基礎知識を仕入れておきましょう。あらかじめ現状についての正しい知識や、専門家の代表的な意見を知っておくと、あとの作業も非常に楽になります。

1冊で論題全体をカバーしているような解説本^{注16}を、適当に図書館から何冊か借りて読んでおくと効果的です。

■リンクマップを作ろう

それでは、いよいよブレストに移りましょう。

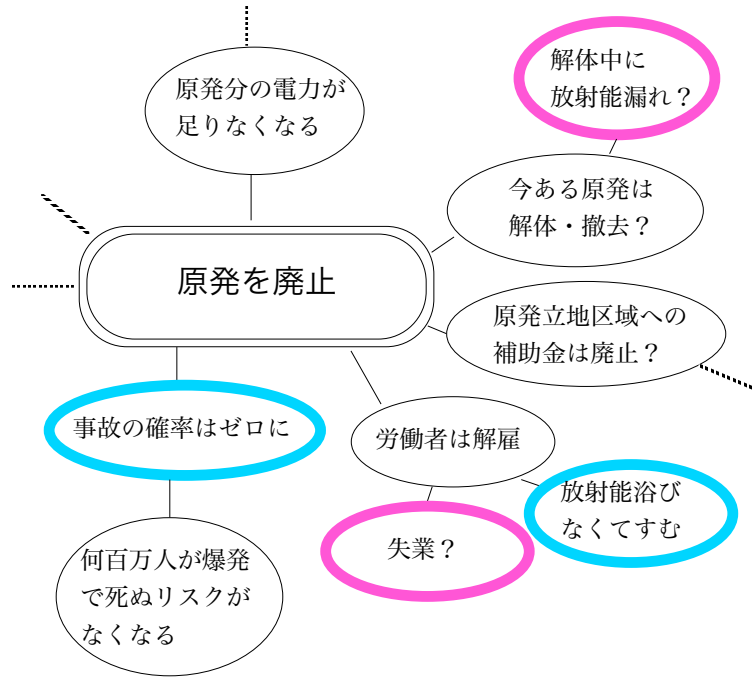
黒・赤・青のボールペン、ピンクと水色の蛍光ペン、それにA3の白紙を1枚用意してください。最初に、黒のボールペンで論題となっている政策を真ん中に書き込み、2重丸で囲みます（今回は、「日本は原発を全廃すべきである」という論題を例に取って考えることにします）。

次に、政策を実行して起こりそうなことを、とにかく思いつくままにどんどん書き足していきます。あまり詰めて書くとスペースが足りなくなるので、最初は余白を大きめにとっておくのがコツです。

^{注16} 文藝春秋社が毎年発行している「日本の論点」は、様々な時事問題について簡潔に解説が加えられており、内容も比較的まとまなのでおすすめです。ゼロからリサーチを始めるときには、ここを手がかりにするといいかもしれません。

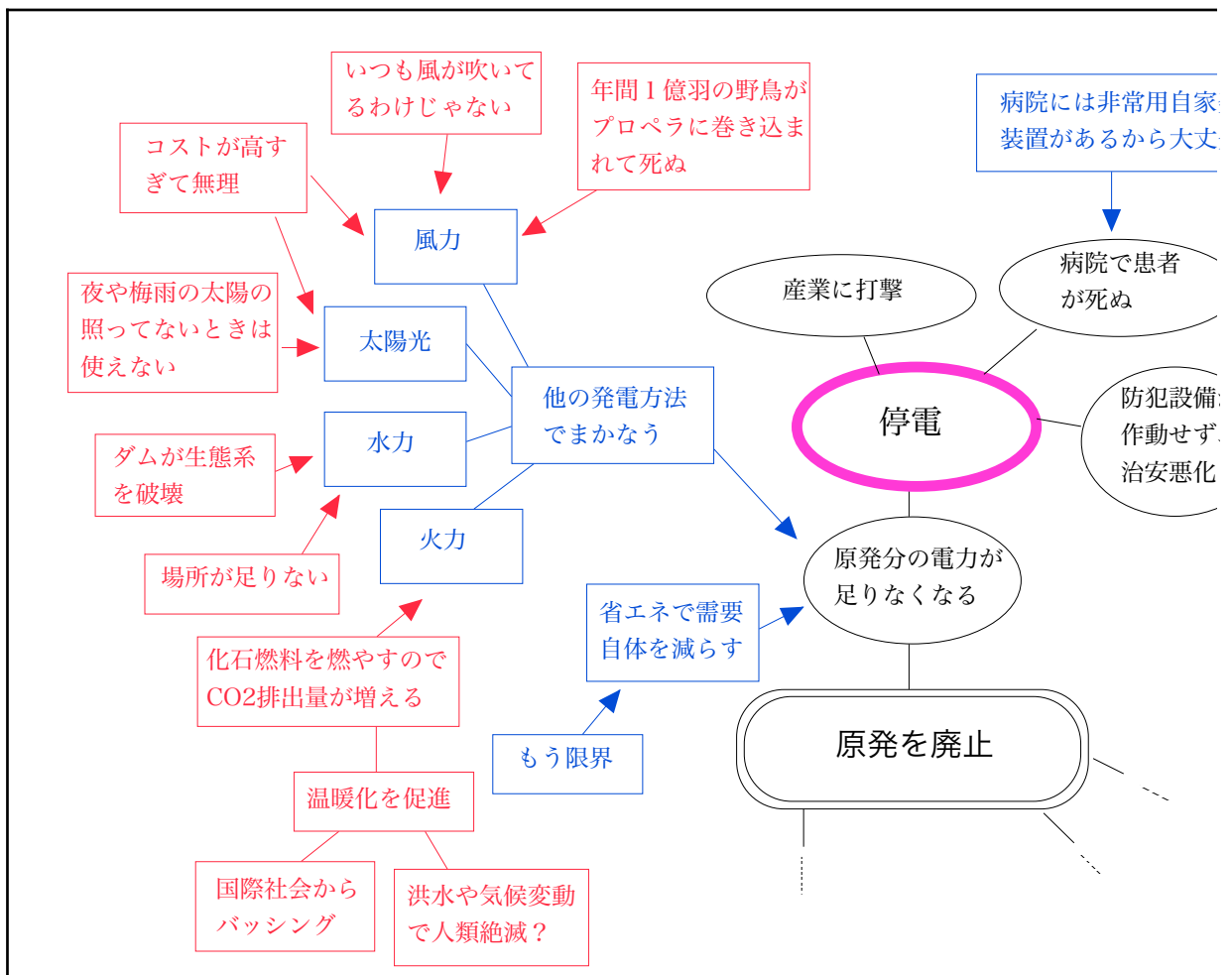
ある程度たまってきたら、全体を見返して、AD・DAになりそうなものを探しましょう。AD候補は水色の蛍光ペンで、DA候補はピンク色の蛍光ペンで囲んでおくと、見やすくなります。

ここから、さらに「これって本当に起こるのかな？」と考え、適当に反論・疑問点を書き足していきます。反論はボールペンの色を変えて、肯定側を青、否定側を赤で書く見やすくなります。



順調に作業が進めば、最終的には下の図のようなものができあがってくるはずです。こうやってアイデアをフローチャートにしてまとめたものを、**リンクマップ (Link Map)** といいます。

原稿は、基本的にこのリンクマップをもとにして作ります。他の作業をしている最中に新しいアイデアが浮かんだら、あとでここに書き足しておきましょう。



■ADとDAを整理する

ある程度リンクマップが形になり、アイディアもネタ切れになってきたら、今度はADとDAの整理に移りましょう。

まず、リンクマップで浮かんだAD・DAの候補を、すべてリストにして書き出します。このとき、こういったプランを採ったときに成立する議論なのかどうか^{注17}を、横に小さく括弧（）書きしておいて下さい。

AD	DA
・爆発のリスクがなくなる ・労働者の被爆がなくなる ・原発立地区域の野菜が売れるようになる ： ：	・停電（火力以外） ・原発労働者の失業 ・野鳥の大量死（風力） ・CO2排出量が増える（火力） ：

次に、これら一つ一つを、AD・DAの3要素に分解して、検証してみます。

右の図のように、議論のおおまかな流れを書き出してみましょう。まだ、アイディアを整理する段階なので、そこまで綿密な証明を考える必要はありません。議論のしたいの方針が見えてくれば、それで十分です。

リンクマップで整理しておいた発想が、ここで役立つことも多いはずです。また、あらためて議論をAD・DAとしてとらえ直すことで、新たにアイディアが浮かんで来ることもあるかもしれません。

すでに証拠資料がみつかったりすれば、その内容も書き込んでおくといいでしょう。

また、途中で「やっぱこれは無理かも」と思ったら、それまでの議論を消したり捨てたりせずに、なぜ「無理」と思ったのかをメモして残しておきましょう。

こうすることで、あとから相手が同じような議論を出してきたときに、反論として再利用することができます。

AD 1： 爆発のリスクがなくなる

a) Inherency：

今、原発には事故のリスクがある。

↓

1. 人為ミスによる事故
2. 設備の老朽化・不備による事故
3. 地震による事故
4. テロの標的にされ、飛行機が突っ込むかも

実例：チェルノブイリ、スリーマイル島

b) Significance：

- ・最大で数百万人が死ぬ？
- ・遺伝子の損傷は世代を越えて伝わる。
- ・突然変異による生態系への悪影響

c) Solvency：

- ・原発そのものがなくなるから、リスクはゼロ。
- ・実際、原発なしでやっていける国もたくさんある？

^{注17} たとえば「原発を廃止するべき」という論題なら、不足分のエネルギーをどこから得るかによって、DAは大きく変わってきます。このため、プランが火力の場合、太陽光の場合というように、場合分けして考える必要があるのです。

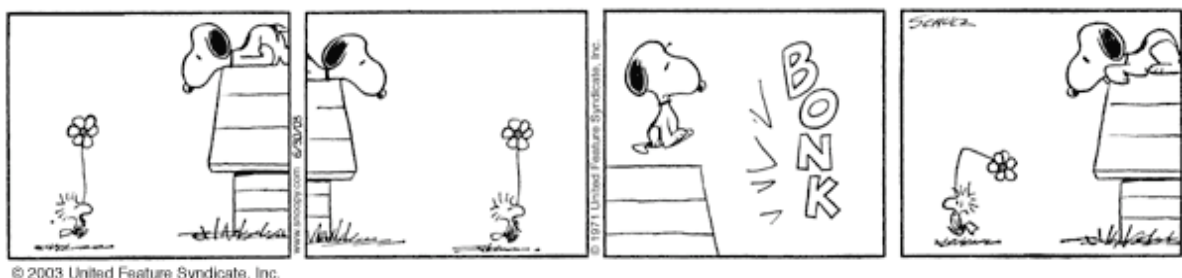
■フローシートにおこす

AD・DAがある程度形になったら、こんどはフローシートに書きおこします^{注18}。

最初に、ADを1ACの欄に、DAを1NCの欄にそれぞれ記入します。このとき、1つのAD・DAごとに、それぞれ別のフローシートを使った方が、ごちゃごちゃしなくて楽です。また、あとで証拠資料や反論を書き込むときのために、縦の間隔をかなり広めにとっておきましょう。

書き終わったら、今度はリンクマップを参考にしながら、その議論に対する反論を書き込んでいきます。ここでも、厳密な証明は必要ありません。何となく頭に浮かんで「使えそうかな」と思ったアイデアを、片っ端からぶつけていきます。肯定側の議論は青で、否定側の議論は赤のボールペンで書き込みます。

1NC	2AC	2NC
DA 1 : CO2増加 a) Uniqueness: 1. 原発はCO2出さない 原発のCO2排出量は火力の30分の1 2. このままなら、京都議定書の国際公約守れる。 b) Linkage : 1. 火力に切り替えるとCO2がその分増える 2. 国際公約守れない。 c) Impact : 1. 温暖化がすすむ 2. 議長国の日本が約束破れば、国際協調は破綻する	使用済み核燃料の再処理に、結局多くの化石燃料エネルギーを必要としている 日本は、このままでも公約は守れない。 CO2は温暖化の原因ではない、という学説もある。 アメリカが離脱してるから、もう無意味。	それを計算に入れても原発の方が少ない？ 少しでも努力する姿勢を見せて、誠意を示すことが大切。 それは一部の極論。ほとんどの科学者はCO2が原因と断定。 だからこそ、日本が世界をリードしなければならない。



^{注18} フローシートの使い方については、11章の「Flow Sheet」にまとめてあります。

■戦略を練る

フローシートが形になり、試合全体の骨組みが見えてきたところで、いよいよどの議論で勝ちにいくか、という**戦略 (Strategy)**を考えていくことになります。

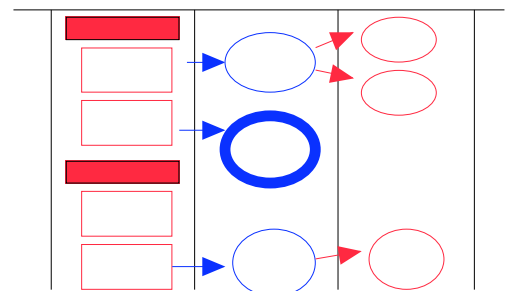
まず、否定側から始めましょう。肯定側は論題の範囲内でプランを自由に決める権利を持っているため、予想されるプランごとに、場合分けして考えなければなりません。表にして、まず各プランに対応するDAを選び出します。

代替発電	AD	DA
火力		CO2増加、爆発事故 有毒ガス？
水力		停電・ダムによる環境破壊
太陽光		停電・感電死・コスト
風力		...
...		...
共通	事故のリスク回避 ...	労働者の失業 解体時の事故？

ここで、各DAのフローシートをもう一度見てください。DAのとなりには、肯定側からの反論がたくさん書かれているはずです。もしその中に、どうしても再反論が浮かばないような強い反論があったとすれば、そのDAは「弱い」ということになります。逆に言うと、自分たちが肯定側のときには、そのDAを出されても、いま見つけた強い反論を用意してある限り、かなり安心して戦うことができます。

こうした、AD・DAの成否を決定づけるような**致命的 (Crucial) な議論**を見つけたら、目印のために蛍光ペンで囲んでおきます。

なるべく確実に勝てるような戦略を立てるためには、否定側は、この致命的な反論がなるべく少ないDAを選ぶようにしなければなりません。



逆に、ADを攻めるときには、相手への致命的な反論を何とかして見つけだし、それを中心に議論を組み立てることになります。

一般に、試合の勝敗の決め手となった議論のことを**Voter**といいます。フローシートを見ながら、試合全体を通じてどこがVoterになりそうかを見極め、その議論を重点的に対策するようにしましょう。

■プランを決める

各プランに対応する否定側の戦略が決まったら、今度は肯定側です。

肯定側は、論題の範囲内でプランを自由に決めることができます。このため、戦略としては、様々なプランを比較・検討して、そこから生まれるDAがもっとも小さくなり、かつADがもっとも大きくなるようなプランを選べばよい、ということになります。言い換えれば、なるべく「致命的な反論」がたくさんあるDAしか出せないようなプランを選べば、それだけで肯定側はかなり有利に試合を始められるわけです。

また、肯定側はあらかじめDAを予想して、それに対する対策をプランとして組み込んでおくこともできます。たとえば、DA「原発労働者の失業」に対して、「新たに作る火力発電所で彼らを雇います」というように。こうした、DAを防ぐためのプランのことを、**スパイクプラン (Spike Plan)** といいます。

プランが決まったら、ADを決めましょう。ここでも、なるべく「致命的な反論」が少ないものを選んで下さい。

■議論の肉付けをする

どの議論を中心に試合を進めるかが決まったところで、今度は議論の肉付けをします。

まず、AD・DAから始めましょう。自分たちの議論を裏付けるのに必要な証明は何なのか、ステップごとに考え、適切な証拠資料を探し出します。証拠資料がどうしても見つからない場合には、常識的な例をあげてもいいかもしれません。

資料を探し終えたところで、今度は全体の構成を考え、証明のステップを並べ替えたり、きちんと英訳して文章を整えたりします。

AD・DAが終わったら、同様の作業を反論に対しても行います。「致命的な反論」を中心に議論を組み立てていくといいでしょう。

AD 1 : Risk of Explosion

a) Atomic power plants in Japan can't endure to severe earthquake.

1. Present APP can endure to the earthquake whose scale is under magnitude 6.5.

>> Evidence ① <<

2. However the earthquake whose scale is over magnitude 7.3. might occur near the APP.

>> Evidence ② <<

3. Moreover the facilities around reactor are weak to the earthquake.

>> Evidence ③ <<

b) Many people will die.

>>Evidence ①<<

Writer Hirose '99 / Takashi / 週間金曜日 99.8.27 / p.10 / 金曜日
Q) (UQ

>>Evidence ②<<

Professor Ishibashi '97 / Katsuhiko
神戸大/ 科学'97.10 / p.721 岩波書店
Q) (UQ

>>Evidence ③<<

Professor Ishibashi '99 / Katsuhiko
神戸大/ 週間金曜日 1999.8.27 / p.17
Q) (UQ

■ラベリングとナンバリング

聞き手がわかりやすい原稿を作るためには、いくつかのコツがあります。

まず、まとまった大きな議論には、なるべく短いタイトルを付けるようにしましょう。「AD 1 : Risk of Explosion」「a) Inherency」というように。こうした短い見出しのことを**ラベル(Label)**といい、ラベルを付けることを**ラベリング(Labeling)**といいます。

また、議論に番号を振っておくと、混乱や見落としが少なくなります。これを**ナンバリング(Numbering)**といいます。特に、ADやDAといった大きな議論では、階層構造になったナンバリングを用いるのが普通です。上から順に、

AD 1 : → Contention 1 : → a) : → 1
AD 2 Contention 2 b) 2.

という構造になります。" a) "は、" **a-subpoint** " と読みます。短いDAの場合には、Contentionは使いません。

■そして、繰り返す・・・

これで、原稿作成の一連の流れは終わりです。

ただ、いつもこの流れにそってスムーズに原稿が完成するとは限りません。他の作業の途中で突然新しいアイデアがひらめいたり、柱にするつもりだった議論が、肉付けの段階になってなかなか資料が見つからず「やっぱダメかも」となってしまうこともあるでしょう。そんな時には、めげずに前のステップへ戻って、それまでの議論を手直ししながらやり直してください。

何度も繰り返すことで、次第に強い議論・戦略が完成していくはずです。



© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

10. Speech

■わかりやすいスピーチのために

どんなに練り上げられた素晴らしいシナリオでも、ジャッジにきちんと伝わらなければ、勝利には結びつきません。論理的でわかりやすいスピーチをするためには、いくつかのコツがあります。ここではディベート特有の言い回しも交えながら、効果的なスピーチの仕方について学びましょう。

■スピーチを始める前に

相手のスピーチ・Q&Aが終わると同時に、自動的にこちらの準備時間の計測が始まります。準備ができたなら、" **I'm ready.** " とか " **Please stop counting.** " とか言って、ジャッジに時間の計測を止めてもらい、壇上に上がりましょう。

スピーチを始める前に、必ずどの順番で議論をするのかをジャッジに示します。これを **Roadmap** といいます^{注19}。たとえば、新しいDA2を出して、それからAD1、AD2、そして前に出したDA1に触れる、という場合には、

" **I'll show my roadmap.** Firstly, DA2. Then, AD1, AD2, and finally DA1. "

となります。Roadmapを示したら、" **May I start?** " とジャッジに尋ねて、スピーチを始めましょう。

Q&Aの時間では、Roadmapを示す必要はありません。" **May I ask you?** " と相手に聞いて、質問を始めましょう。

■ナンバリングとラベリング

まとまった議論（たとえば、プラン・AD・DAなど）を新しく出す場合には、必ず最初にタイトルを一言いってから内容を続けましょう。" Then, I'll show our Plan... ", " AD1 : ' Avoiding Risk of Explosion ' ", " Next, DA2 : ' Energy Shortage ' ", といった具合です。このように、議論に見出しをつけることを **ラベリング (Labeling)** といいます。

また、いくつかの独立した議論（ADでも反論でも）を出すときには、他の議論と明確に区別するためにも、番号をふってやりましょう。たとえば、" AD 1, AD2, AD3 ", " On this point, my 1st argument is that, and 2nd argument is that..... ", " They said, However, No.1 : ..., No.2 : " といった具合です。このように、議論に番号をふることを **ナンバリング (Numbering)** といいます。

このラベリングとナンバリングをすることで、聞いている側は格段に議論の内容を理解しやすくなります。

^{注19} 最初のスピーチであるIACだけは、ADを出す、というのが分かり切っているのので、Roadmapはしません。

■上手な反論の仕方

相手が出してきた議論に反論したい場合の例を示します。

- 1、Sign Posting (これから、どこについて話すのかを示す)

" Then, go to a) - subpoint 2nd argument "

- 2、Confirmation (それまでの議論の確認をする)

" On this point, they said..... "

- 3、Conclusion (自分たちの結論を先に言う)

" However, "

- 4、Reasoning (理由を言う)

" because "

- 5、Evidence (必要なら、Evidenceを引用する)

- 6、Evaluation (今の反論の結果、ディベートのラウンド上にどういう影響が出たのか)

" So, their DA is No - Impact. "

続けてやると、

Then, go to DA 1. As for a-subpoint 2nd argument, they said " After plan, energy shortage will occur ".

However, No.1 : Using solar energy generation, we can avoid such a risk, because this way is developing rapidly. >> Evidence <<.

Moreover No.2 : If we encourage energy saving , it is enough. >> Evidence <<.

So their DA 1 cannot stand.

という感じになります。

■議論の伸ばし方

試合の中では、当然相手もこちらの議論を叩いてきます。このため、相手の反論に上手く再反論し、自分の議論を守る必要があります。

前のスピーチで出した議論を生かし、ジャッジにアピールするためには、必ず最初に**議論を伸ばす (Extend)** という作業が必要になります。特に、新しい議論を出すことのできないRebuttal Speechでは、この作業は最も大切です^{注20}。

以下に、議論の伸ばし方の例を示します。

- 1、Sign Posting & Extension (どこ議論を伸ばすのかを示す)

" Then, go to b)-subpoint. Please extend our 3rd argument on 1NC"

- 2、Confirmation (自分たちの議論をまず確認し、そこに対する相手の反論を確認する)

"On this point, they said..... "

- 3、Conclusion (自分たちの結論を先に言う)

" However, "

あとは、普通の反論の場合と同じです。続けてやると、

Then, go to AD 1. First, simply extend our b) subpoint 5th card. Now, all nuclear power plants have risk of explosion by earthquake. On this point they said, " They are strong enough ". However, please check their card. It only says " Government recognizes this problem. " and never says " They can stand against any earthquake. " So in this meaning, a least some risk remains.

という感じになります。

また、特にRebuttal Speechの場合、自分たちが別の場所です出した議論を流用して、相手の議論をつぶしたい、という状況が出てきます。こうした、ある議論を別の場所に当てはめることを**Cross Application** といいます。" On this point, **cross apply** our 3rd argument on 2NC. " のように使います。

新しい議論を出せないRebuttal Speechでは、この Extend と Cross Apply を駆使しながら、いかに自分たちの有利なように試合をまとめるかが勝負になります。

そして、試合の最後には必ずADとDAを比較して、自分たちの勝利をアピールして終わらしましょう。

^{注20} ほとんどのジャッジは、最後のスピーチで触れられなかった議論は、全てあきらめたものとみなします。このため、それまで出した議論を生かすには、必ずこの "extend" という行為が必要になります。

■Q&Aについて

ディベートでの説得の対象は、ジャッジさんであって対戦相手ではありません。このため、スピーチは常にジャッジの方を向いて行い、対戦相手のことは " they " で呼びます。

ただ、Q&Aのときだけは流石に可哀想なので、相手のことを " you " で呼んであげましょう。もちろん、視線は常にジャッジの方に向けているよう気をつけてください。

とりあえずは、わからなかった議論の確認と、Reasoningの追求をしてみましょう。

■準備時間について

プレバタイムは試合中、自由に合計10分間取ることができます。

なお、自分たちが準備時間を取っている間に相手も準備できるのだ、ということを忘れないで下さい。特に、2NCと1NRは連続してNeg側がスピーチをするので、その間は準備時間をとらず、すぐにスピーチを始めて、相手にプレッシャーをかけるようにしましょう。どうしても必要な場合には、2NCの前にまとめて取った方が効率的です。

■試合中にどうしても困ったら

やはり試合中に何をしゃべったらいいのかわなくなってしまうことがあるかもしれません。そんなときはAD、DAのシナリオをもう一度説明しましょう。特に、自分たちが読んだEvidenceの中身を説明し、そのReasonを強調します。

それまで話したことの繰り返しでも構いません。黙っていないで何か話すことで、必ずジャッジに何かが伝わります。



© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

11. Flow Sheet

■フローシートの役割

通常のディベートの試合は、スピーチ時間だけで軽く 1 時間を超えてしまいます。

そこで飛びかう膨大な量の議論を全て覚えておくのはとても無理なので、**フローシート (Flow Sheet)** とよばれる紙に議論を逐一メモしておき、それを見ながら試合を進めることになります。

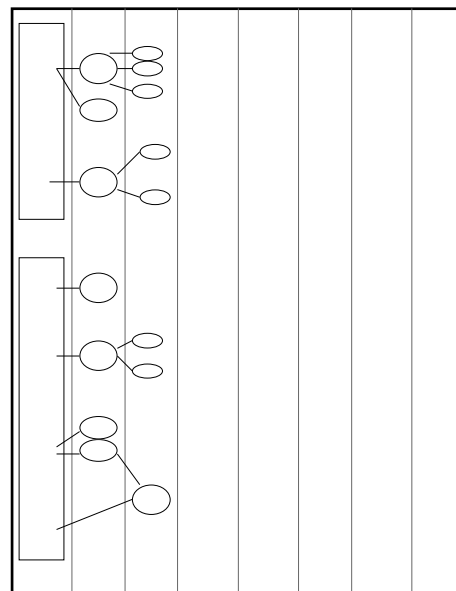
■フローシートの作り方・使い方

A3の白紙を用意します。これを縦長になるように、短い側の辺を八折りにします。

完成すると、右のように 8 つの縦長のスペースができています。

1 つのスペースに 1 つのスピーチを割り当てるので、議論がフローシートの左から 1AC→1NC→...→2NR→2AR と順番に並んでいくことになります。

基本的に、1 つの AD・DA ごとに 1 枚ずつフローシートを使います。長い AD の場合には、Inherency, Significance, Solvency の要素ごとに 1 枚ずつ割り当てることもあります。



左の方で出された議論が右へ右へと伸びていくので、独立した議論（1 つめの反論と 2 つ目の反論、など）は上下方向にずらして、横に重ならないようにするのが取り方のコツです。

■議論を伸ばす

" Please extend ... " とか、" Cross apply ... " と言われたら、「この話を伸ばしたんだな」というのがわかるように、もともとその議論が出された場所から線を引っ張ってきましょう。

■Evidenceの内容を書いたら、左に縦線を引いておく

本格的な大会になると、1回の試合で50枚以上のEvidenceが飛び交います。このとき、どこまでがEvidenceの内容で、どこからが相手の勝手な推測なのかを区別しておかないと、あとあとの反論の時に困ることになります。

Evidenceの内容と、そうでない議論を区別するために、Evidenceの内容を書いたら、その左に縦線を引いておきましょう。

AD 1 : Risk of Death ↓

a) Inh.

1. JP has many N.P.P.

JP → 55 N.P.P.

2. Human Error
in 1999

305 human error
→ 3 : Radio Spread

b) Sig.

■記号・略号を使おう

よく使う単語 (Japan, increase, inherencyなど) は、そのたびに全部書いていると、スピーチの早さについていけなくなることがよくあります。

自分で適当な記号を決めて、効率よくフローシートをとりましょう。

記号/略号	意味	記号/略号	意味
↑	increase	b/c	because
Inh	inherency	T/F	therefore
×	disappear stop	C/A	cross apply
JP	Japan	USQ	under the status quo (=現状で)

Debate 用語集

(ABC順)

AD

Advantageの略。プランを取って生まれる良いことのこと。

AFF

Affirmative Sideの略。肯定側のこと。「あふあ」と読む。

Assertion

ディベートにおいては特に、証拠資料を用いない議論のことを指す。

Assumption

前提。議論が成立するに当たって前提とされている条件。ここをチェックすることで、相手のカードが自分たちのAnalysisにApplyできるのかがチェックできる。

Ballot

ジャッジが勝敗を判定した際、その理由を書いた紙。改善点やアドバイスも書いてあることが多い。バロット。

Brief

証拠資料や原稿がすでに整理されて印刷されている原稿のこと。ブリーフ。

Card Check

証拠資料そのものや、資料と主張のつながりをチェックし、ダウトをかけること。カードチェック。

Case

Affirmative Caseの略。Affが思い描く世界のこと。具体的には、Plan + ADのことを指す。

Case Attack

Case へのアタック。要するにADアタック。

Claim

議論の3要素の一つ。主張。一番訴えたい結論。

Comparison

「コンパリ」と略したりする。2つの議論を比べること。特にADとDAを比較することを指す場合が多い。

Const

- ①Constructive Speechの略。立論。
- ②特に1Conで読むAD・DAの原稿のことを指す。

Contention

AffのCaseは、通常は3要素に対応した、3つの章からなる。この1つ1つの章のこと。

Counterplan

Negが肯定側に対抗して出す代替プランのこと。カウンタープラン。この冊子ではほとんど解説してません。

Cross-application

全然違うところのAnalysisを用いて議論を支えること。同じ話を継承するextensionとはちょっと違う。

DA

Disadvantageの略。プランを取って生まれる悪いこと。

Definition

辞書で調べた、論題中に含まれる言葉の定義のこと。これを集めた物がDefinition集。

Empirical Analysis

経験に基づく分析。事例をもってくると、理論だけのときに比べて説得力が増す。

Evidence

証拠資料のこと。エビ。Cardとほぼ同義。

Extension

すでに出ている議論を継承すること。引き続きその議論を展開すること。レバでは何よりこれをしなければならない。

Fiat

プランがとりあえず実行された、と仮定してやること。フィアット。

Flow Sheet

フローシート。試合のメモをとるための紙のこと。

Impact

DAの3要素の一つ。最終的にどんな深刻なことが起こるのかを示す。

Inherency

内因性。ADの3要素の1つ。現状に何らかの問題があることを示す。

Initial Link

プランからつながる一番最初のリンク。ここを切るとプランをとっても何も起きないので、Affの勝利に直結する。逆にこれより下で切ると、何らかのImpactが残ってしまうことが多い。

Link / Linkage

DAの3要素の1つ。出来事と出来事のつながり。DAはたくさんのLinkがつながってできる。

Minor Repair

Counterplanのうち、アクションが小さめの物を特にこう呼ぶ。

Meet集

Topicalityに対抗するため、Affの論題の解釈を正当化する一連の原稿のこと。

NEG

Negative Sideの略。否定側のこと。「ねが」と読む。

Negative Block

Negが2NCと1NRを連続してスピーチする部分をこう呼ぶ。ここでAffにプレッシャーをかける。

Not Unique

DAのUniquenessをアタックするときに使う言葉。プランをとってもとらなくても、どっちにしる駄目だよ、という時に使う。

Participants

パント。大会に参加する、2人1組のチームのこと。決して変な意味ではない。

Patch

大会のOpening Roomの後ろの壁に張ってある、各大学の議論の概略を書いた紙のこと。パッチ。

Philosophy

ジャッジが議論を聞くときのスタンスを示すもの。人によって微妙に異なる。

Plan

Affが提出する具体的な政策のこと。

Plank

Planの細かい1つ1つの項目のこと。

Plan Spike

DAなどを回避するためにプランに組み込まれる、論題とは関係のない政策のこと。

PMA

Plan Meets Advantageの略。論点の一つで、「プランがADにつながっているかどうか」という部分を指す。試合中では、ほぼNo Solvencyと同じ意味で使われる。

Preparation

大会前の準備のこと。プレパ。

Prep-Time

試合中の準備時間のこと。プレパタイム。

Proposition / Resolution

論題のこと。「プロポ」と略したりする。

Reason

議論の3要素の一つ。根拠。理由のこと。

Reb

Rebuttal Speechの略。反駁。

Significance

深刻性。ADの3要素の1つ。現状の問題が深刻であることを示す。

Solvency

解決性。現状の問題がプランを導入することで解決することを示す。

Standard

何かを比較する時の基準になるもの。

Statistical Analysis

統計に基づく分析。Empirical Analysisの兄貴分。

Topicality

「相手のプランは論題を満たしていない」と主張する、Negの戦略の一種。この冊子ではほとんど解説してません。

Turn Around

ADに対して「むしろ悪化する」とか、DAに対して「むしろ良くなる」といった、相手の議論を裏返すような議論のことを指す。「ターン」と略したりする。

Uniqueness

固有性。DAの3要素の1つ。プランを取らなければDAが起きないことを示す。

USQ

Under the Status Quoを略した書き方。「現状では」という意味。

Vote

Judgeが勝ちの判定を下すことを「Voteする」という。Voterはその決め手となったもの。

Warrant

議論の3要素の一つ。根拠が主張をどれだけ強く支えているかを示す。



Invitation

■ 1年生の読者の皆さんへ

これまでに皆さんには、11の章を通じて、ディベートの基礎を学んでもらいました。すでに実戦をいくつも体験している人もいることでしょう。「徹夜して死にそうだったわっ」「むずかしくてわかんねーよ」「2度とディベートなんてやってやるかつ」そう思った人、本当にごめんなさい。皆さんに嫌な思いをさせるのもこれが最後です。あとは思う存分、好きなセクションの活動に打ち込んでください。

でも、

スッパリあきらめる前に、ちょっと思い返してほしいのです。自分たちでアイディアを出し合い、苦労して作り上げた議論。これが見事に相手の論理を突き崩し、ジャッジの説得に成功したとき、あなたは何か感じませんでしたか？

ディベートは、確かに大変なゲームかもしれません。しかし一方で、こんなにやりがいのあるゲームもあります。パートナーと目一杯の努力と苦労を重ねて勝ち得た勝利、その喜びと充実感は、他では決して得られないものです。そして、努力は決してあなたを裏切らない。知らず知らずのうちに論理力・客観性・英語力といった形に姿を変え、あなたを一回り大きな自分へと導いてくれるはずです。

つらいと感じるのは、スタイルに慣れるまでのほんの短い期間だけです。もしこれまでの活動の中で、一瞬でも「楽しい」と思える瞬間があったなら、あなたの素質は十分です。

人生で一度きりの大学生活で、何か1つ本気で打ち込めるものを。

キャンパスでのE.S.S.ライフを、私たちと一緒にディベートにかけてみませんか？

■大会

大学の英語ディベートでは、半年に一度、2月と8月に新しい論題が決定され、それから半年間、1つのテーマについて議論を重ねていくことになります。

大会には、同学年大会・準メジャー（中規模の全国大会）・メジャー（最大規模の全国大会）の3種類があり、右に行くほどレベルが上がります。もちろん、全員が全ての大会に参加するわけではありません。自分の予定に合わせて出たい大会を決め、それに照準をしばってパートナーとブレパをするようになります。

前 期			後 期		
3月	NAFA教育リーグ	2年生大会	9月	SIDT	メジャー
4月	KUEL	メジャー		SIDTF	1年生大会
	KIDL	準メジャー@関西	10月	NAFAみちのく	準メジャー@東北
5月	AYAME	2年生大会		KAEDE	メジャー
	JNDT	メジャー		FEED	1年生大会
	TIDL	メジャー	11月	NKT	準メジャー@関西
6月	East West	メジャー		All Japan	メジャー
	SEED	2年生大会		FFDT	1年生大会
			12月	NAFAT	メジャー
				MFD	1年生大会

Summary

■ 「時間がないっ」という人のために

「こんな長々とした解説、面倒で読めないよ～」

そんな人のために、プレパ・試合において最低限押さえておきたいステップをまとめておきました。全体の流れをさっと確認しておきたいとき、時間のないときに活用してください。

プレパ（準備）編

1. まず、とにかく証拠資料を読み込んで内容を理解する。
2. そこで得た知識をもとに、リンクマップをつくり、アイデアをまとめる。
3. ある程度カタチになってきたら、AD・DAの形式に整理して、それぞれの3要素を書き出してみる。
4. フローシートにつくったAD・DAを書き写し、リンクマップを参考にしながら、適当に反論を書いていく。このとき、強そうな議論があったら蛍光ペンで印をつけておく。
5. フローシートを参考にしながら、プランごとに場合分けして、どの議論で勝ちにいくか戦略を練る。
6. 証拠資料を探して肉付けをする。また、英訳や順番の整理をして、議論としての形式を整える。
7. 本番を想定して、スピーチ練習をする。

↓

本番！

試合編

1. まず、Affは1ACでPlanとADを出す。
2. Negは1NCでDAを出し、ADへの反論をする。
3. Affは2ACでDAへの反論をし、さらにADへのアタックに再反論してADを守る。
4. 2NCと1NRはNegが連続してスピーチできるので、役割分担を決めて反論・再反論を大量に繰り出し、Affにプレッシャーをかける。必要なら、2NCで新しいDAを出しても良い。
5. 1ARは負担が大きいけれど、大事な議論をドロップ（反論し損なうこと）しないよう頑張る。
6. 最後のRebuttal Speechでは、新しい議論を出すのではなく、それまで出した議論を上手くExtendして、自分たちのシナリオをもう一度説明する。最後に必ずADとDAを比較し、勝ちをアピールしてスピーチ終了。

↓

お疲れ様。

Special Thanks

ディベセクのみんな（かみや・キャプ・ごっちゃん・しおり先生）

参考文献

「Deb マニュアル 2002 for Exchange」	(02年度UTチーフ：合田 光広)
「論理科学の基礎①」	(Keio Debate Squad)
「過去のResolutionと解釈のコツ」	(東工大OB 廣江 厚夫)
「はじめてのTopicality」	(99年度UTチーフ：長尾 健児)
「Code of the Debater」	(Alfred.C.Snider)

再配布について

出典とURL (<http://e-nafa.net/>) を明示していただける限り、このテキストの改変・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

☐ E-mail	sekishinichiro@yahoo.co.jp
☐ ホームページ	
・ e-NAFA	http://e-nafa.net/
・ Falcons Library	http://falcons.misudo.com/
・ Debate Free Port	http://freeport.misudo.com/

・・・気合っす。



Debate Manual for NAFA

非売品

2003 年 6 月 初版第一刷
2003 年 8 月 第二版第一刷
2005 年 3 月 第三版第一刷

編集者 関 真一郎

発行者 東京大学E.S.S.

c) 2003. University of Tokyo E.S.S. Debate Section
Printed in Gakkan

