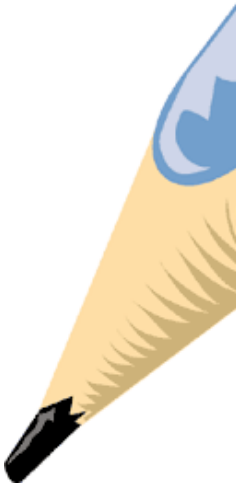


Debate Manual

For Exchange Debate

Edited by

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

2003

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きて、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、ゆっくりと、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。

Debate Section Chief '03　関　真一郎

0. Index

Debate Manual

For Exchange Debate

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? 2
Chapter 02 : AD & DA 5
Chapter 03 : Claim & Reason 8
Chapter 04 : Evidence 11
Chapter 05 : Refutation 14
Chapter 06 : Comparison 18

実践編

Chapter 07 : Preparation 19
Chapter 08 : Speech 22
Chapter 09 : Flow Sheet 26

用語集 28
Exchange 30
Next Step... 31
Summary 32

1. What is Debate?

■ディベートとは？

ディベートの目的は**「第三者を説得する」**こと、これに尽きます。決して「相手を言い負かす」ゲームではないのだということ、これを肝に銘じておいてください。そしてその際に用いるのが「論理（Logic）」です。あなたの目的は、**議論（Argument）**を組み立てていくことで第三者であるJudgeを説得することです。Judgeを無視して議論を進めたり、何の根拠もないことを主張したりすることは、ディベートにはふさわしくありません。

■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」)

※皆さんが参加するExchange Debateでは、「日本は原発を廃止すべきである」がテーマになります。

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。

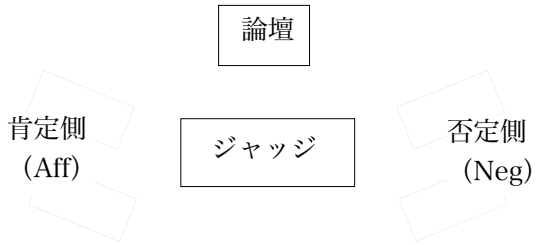
・スピーチの順番・時間はあらかじめ決められています。

・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

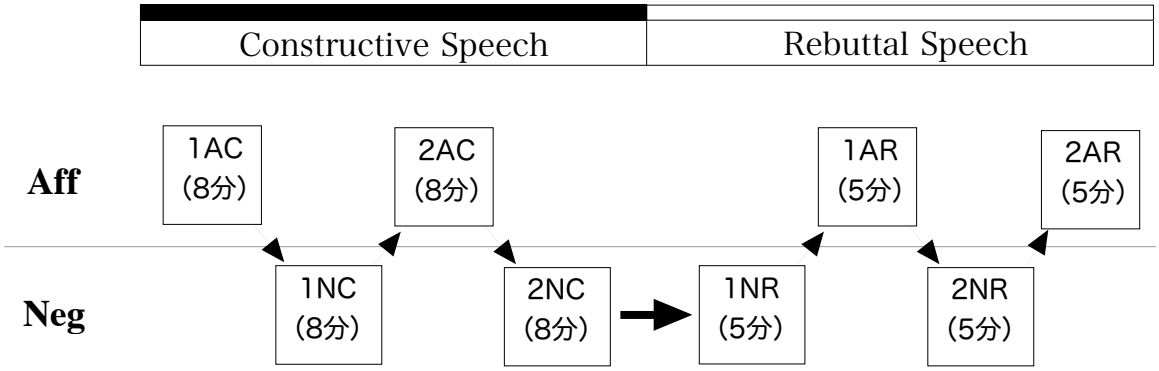
ディベートの試合におけるスピーチは、主に前半の**立論（Con "こんすと" : Constructive Speech）**と、後半の**反駁（Reb "れば" : Rebuttal Speech）**から成り立ちます。基本的に、ジャッジはこの２つのスピーチの内容から判定を行います。

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] イギリスの議会における「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えません。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。質問は、直前にスピーチをした人が行います[注3]。

© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

[注3] 1ACに対しては2NCの人、1NCに対しては1ACの人、2ACに対しては1NC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

与えられたある政策を肯定したいとき、最も簡単な方法は、その政策を採用することでおこる「良いこと」を示すことです。逆に、否定したいときには、その政策から起こる「悪いこと」を示せばよいことになります。

この、論題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が判断されます。

■Planを出そう

肯定側の仕事は、与えられた論題（Resolution）を肯定することです。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、これを具体化するために、肯定側はまず最初の1ACのスピーチ中で、適当な**政策（Plan）**を提示しましょう。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....

というようになります（Exchange Debateでは、配られた原稿の中にプランも入っています）。

[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。

■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（しぐにふぃかんす）：重要性

その問題がどのくらい深刻であるかを示します。つまらないことで日本政府が動くはずがないですよね。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の議論は将来のことに関する分析なので、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、めちゃめちゃ怪しい）
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 （昼間に数時間停電しただけで、産業界に１兆円の損害。病院で停電すれば人も死ぬ）

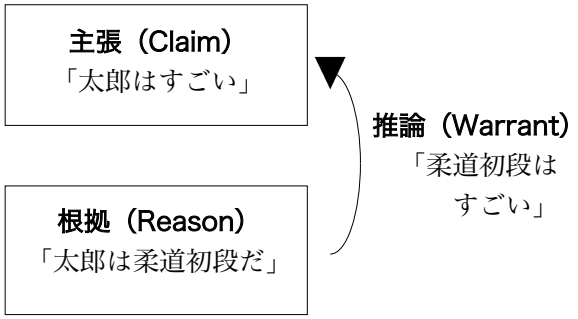
3. Claim & Reason

■あらゆる主張には根拠がある

「おまえには何の恨みもないが、ここで死んでもらう」「なんで俺が！？」
ある主張を人に納得させるためには、必ず理由が必要です。
「このご老人こそは、先の副将軍、水戸黄門光圀公であらせられるぞっ」いきなりこんなことを言われて皆が信じるのも、「この印籠が目に入らぬか！」という立派な根拠があるからです。
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5]。

■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。

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。

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。

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5 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、ざっと読み流して先に第５章の「Refutation」を読んでおくと、より理解が深まるはずです。

□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。

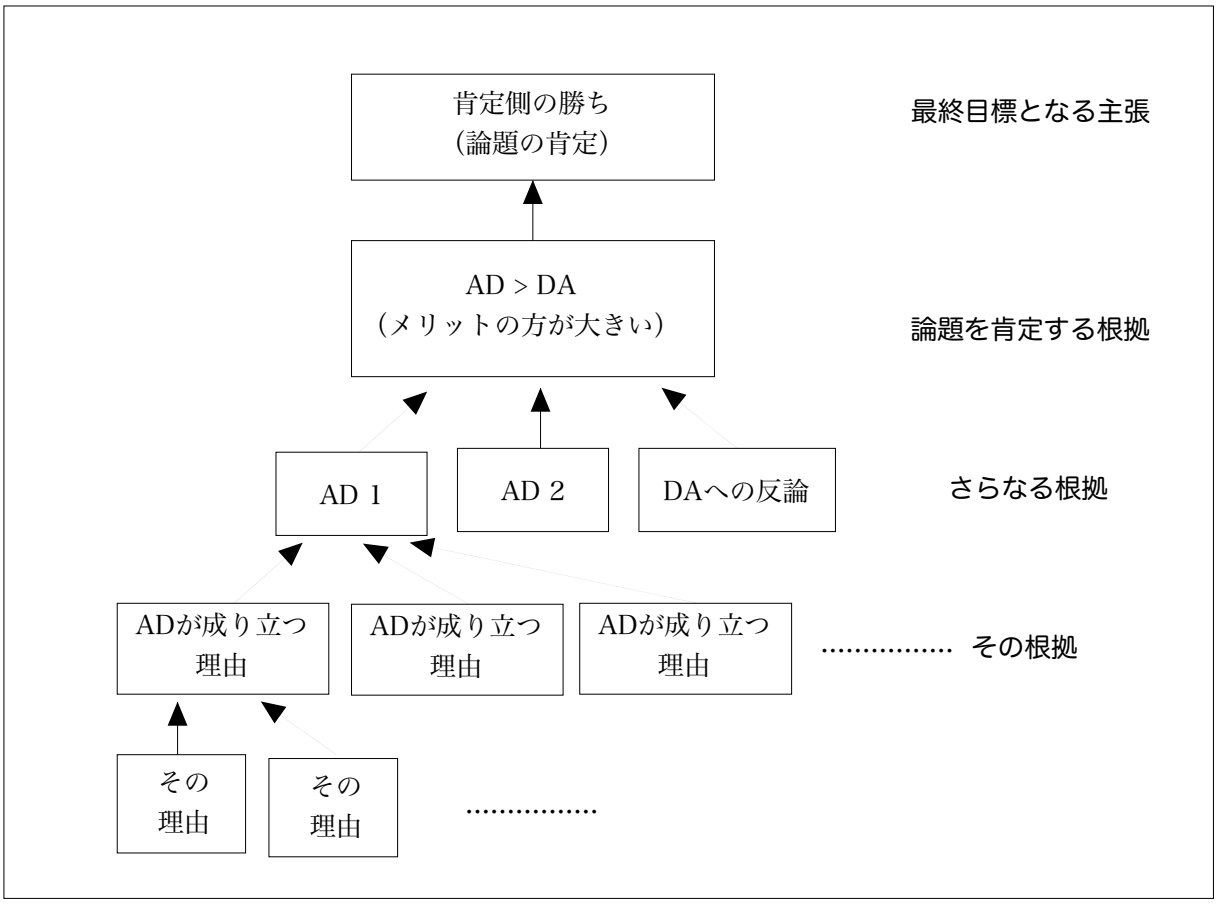
「いま、中国に渡航すべきではない」
↓
「中国は危険である」
↓
「SARSが流行しており、死者も出ている」
↓
「WHOの研究者がそう報告している」

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）

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。

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

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ペーの大学生。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。

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「創國会」総帥　高国皇司　2003 / http://www.sokoku_kai.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、その勢ひは留むるところを知らず。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

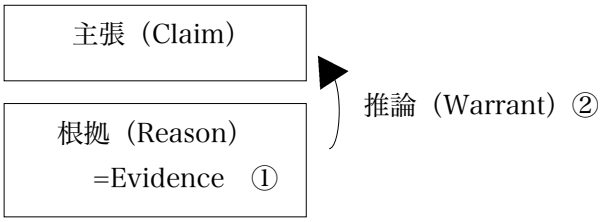
１、名前　　２、肩書き　　３、肩書きに権威がない　　４、年代（古すぎ）　　５、出典

■Card Checkをしよう

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、**Card Check**といいます。



Card Checkには、相手のEvidence自体を否定する方法と、ClaimとEvidenceのつながり（Warrant）を否定する方法の２つがあります。

①相手のEvidence自体を否定する

・証拠資料の４条件を満たしていない。
・Reasonがない（事実やデータの場合はOK。場合によります）。

例）人類は2010年に滅亡する。

Prof. こうの 2001 / 名古屋大アジア環境研究センター教授　高野崇 /
http://www.nagoya-u.ac.jp/~kouno/earth4.html
Q)このままでは、人類は2010年に滅亡するだろう。(UQ

② ClaimとEvidenceのつながり（Warrant）を否定する

いろいろなタイプがありますが、代表的なものを２つ紹介します。

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

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）ゆとり教育を導入すれば、子供たちの学力は向上する。

Prof. たなか '98 / 立教大教授 田中敦 / http://www.rikkyo-u.ac.jp/~tanaka/report3.html
Q) もし全ての小中学校において少人数クラスが実現され、かつ教師の指導能力を劇的に向上させるような施策を文部省が打ち出せれば、ゆとり教育はそれなりの効果を発揮する可能性もある。 (UQ

ただ、どうやっても Card Check では潰せない質のいいEvidenceはやっぱり存在します。
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

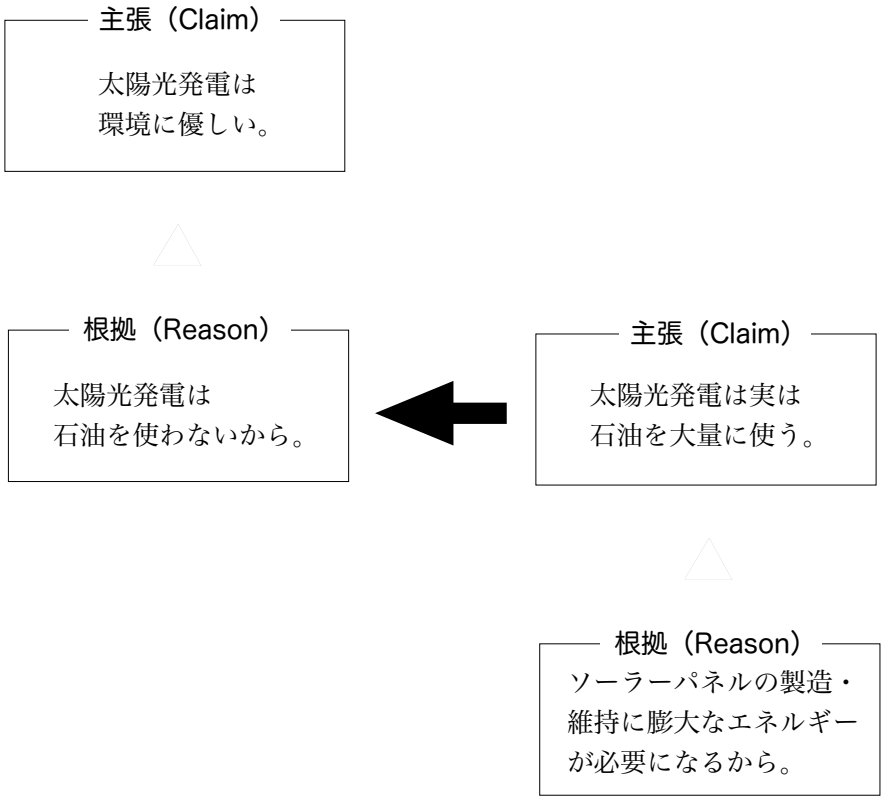
ディベートは、賛成反対の双方が互いの主張をぶつけあうゲームです。
当然、相手はこちらにとって都合の悪い議論も出してきます。このためディベートでは、ただ自分の主張をジャッジに訴えるだけでなく、時には相手の議論に**反論する(Refute)**ことも必要になります。ここでは、相手への効果的な**反論（Refutation）**の方法について学びます。

■相手のReasonを突こう

相手の主張を否定したいとき、ただ「それは違う」というのでは、けっきょく水掛け論に終わってしまいます。

全ての主張(Claim)には、必ずそれを支える根拠(Reason)があるはずです。この根拠さえ崩せば、相手の主張は根こそぎ否定できることになります。

反論の際には、まず相手の主張の後ろに隠れた根拠を探しだし、さらにもう一段深い理由付けをしてその根拠を否定してやりましょう。



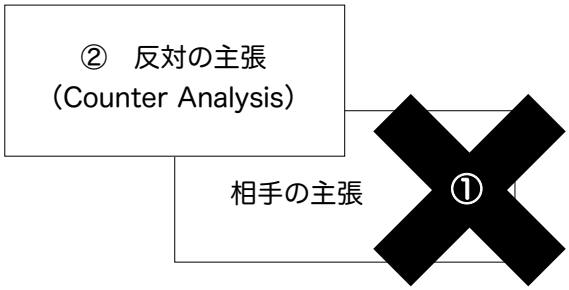
>>　図：相手のReasonに、もう一段深いReasonをつけて反論する例　<<

■理想的な反論の手順

反論は、　以下の２つのステップを組み合わせることで、より効果的なものとなります。

①、相手の主張を叩く。

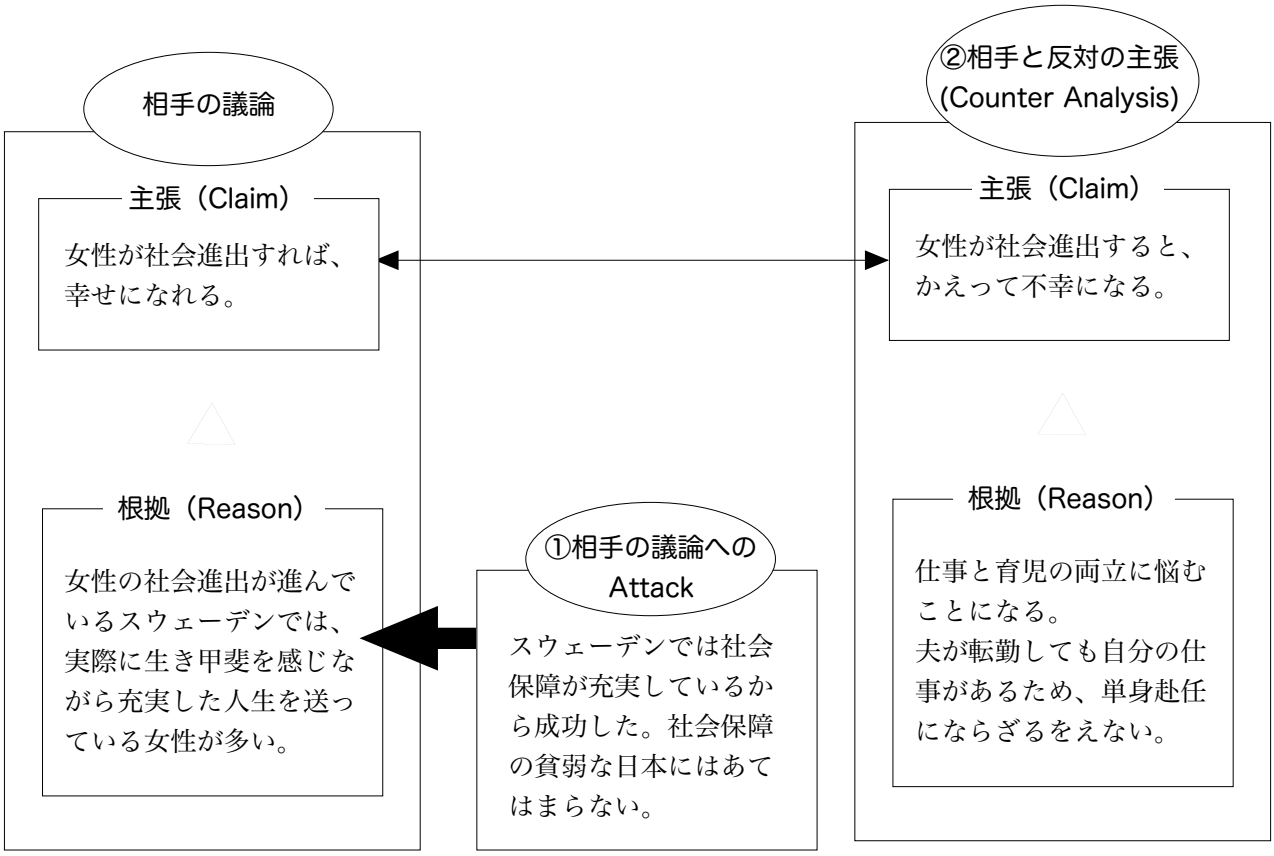
相手のReasonのあやふやさを指摘したり、Evidenceに対してCard Checkをすることで、まず「それっておかしくない？」とダウトをかけ、相手の議論の信憑性を下げます。



②、相手と反対の主張（Counter Analysis）を出す。

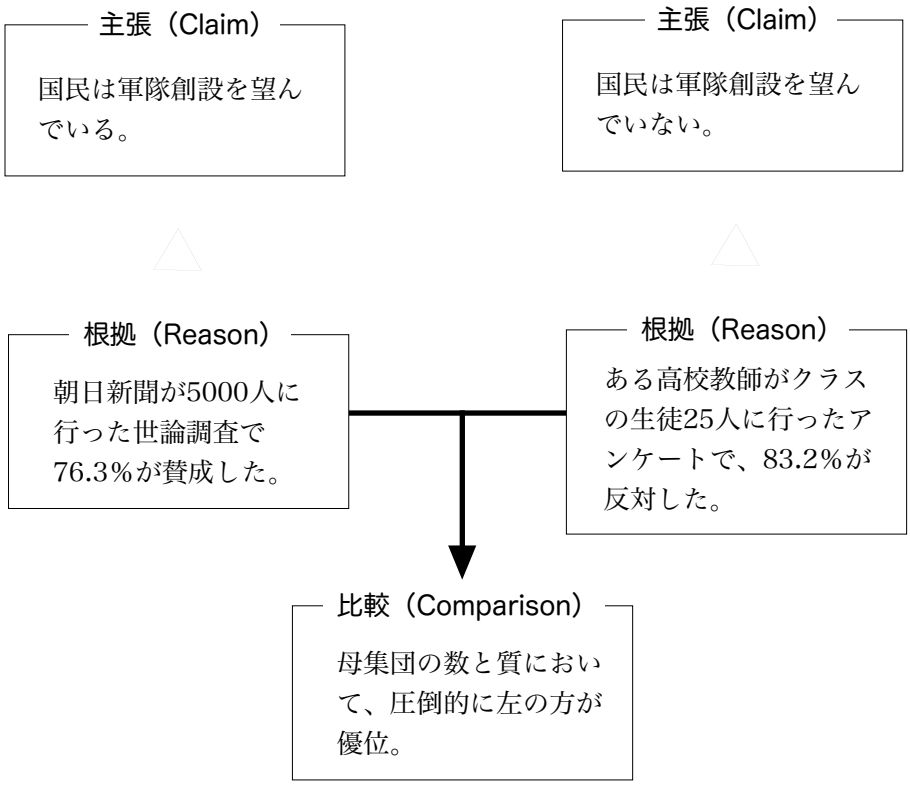
ただ相手の主張にダウトをかけるだけでは、本当にきちんと反論できたことにはなりません。「たしかに疑わしい主張ではあるけれど、少しはそういうこともあるだろう」と、微妙に相手の主張が残ってしまうことがあるからです。

相手の主張を完全につぶしきるためには、「むしろ逆のことが起きるんだ」と、**相手と反対の主張（Counter Analysis）**を出すことが効果的です。
強い根拠を持ったCounter Analysisを出すことで、相手はそれまでの主張を続けるために、まずこちらの議論を否定しなければならなくなり、大きなプレッシャーを受けることになります。



■議論の比較をしよう

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）**といいますが、自分たちの主張をとおすためには、まず双方の議論を**比較（Comparison）**し、Superiorityをうまく示すことが必要になります。



Superiorityの付け方は無数にありますが、以下に代表的な例をいくつか示します。

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。

例）　A：大学教授「郵便事業を民営化すると、採算のとれない過疎地域から企業が撤退し、サービスに格差が生じるのではないか」
B：郵便事業を民営化したドイツでは、競争原理により過疎地域でも郵便サービスがより充実したものとなっている。

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。

例）　A：文部省の統計で、ドラえもんが好きな生徒は全体の98.3％にのぼった。
B：大学教授「私の姪はドラえもんが嫌いなんだそうである。最近の子供はもはやあいった夢のあるキャラクターには魅力を感じないのだろうか。これも近年叫ばれている教育の荒廃の結果であろう。嘆かわしい限りだ。」

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にどうなるのか、について触れている主張の方が信頼できることになります。

例）　A：統計調査「いま、89％の小学生は英語に『興味がない』と答えている」
→だから、小学校から英語教育をしても無意味。
B：試験的に英語教育を導入しているクラスでは、70％が「楽しい」と答えている。
→現状で興味がないのは、何も教えていないから。実際に教えてやれば、きちんと興味を持ってくれるし、現状は変わる。

４、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、多少の差ではあまりSuperiorityになりません）

例）　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：中日新聞　「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」

例２）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（少なくとも生存した状態で）過去へ戻るのは不可能であることが証明されている」[注6]

[注6] この章にあげた例では、1:B, 2:A, 3:B, 4-1: B, 4-2:B　にそれぞれSuperiorityがついています。

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。

7. Preparation

■試合前に勝負の７割は決まる

ディベートは１時間以上も互いのスピーチが休みなく飛び交う、ある意味で過酷なゲームです。
そんな中、試合中の思いつきで浮かぶ議論なんてたかがしれています。このため、勝つためにはどうしても試合前から綿密な戦略を練り、議論の裏の裏まで見通して、しっかりと**準備（"ぷれぱ" : Preparation）**しておく必要があります。
「勝負の７割は試合前のプレパで決まる。」この章では、実際のプレパの手順にそって、一つ一つのステップで何をすればいいのかを学んでいきましょう。長々と書いてありますが、結局「もらった原稿を読み込む」→「自分の言葉で説明できるように練習する」→「どの議論で勝ちに行くのかを決める」→「スピーチ練習をする」→「練習試合に臨む」→「本番！」という流れになります。

■プレパの手順

１、もらった原稿（Material）を読もう

とりあえず、もらった原稿（マテ：Material）を読んでみましょう。全てはそれからです。
できるだけ声に出して読んだ方がいいと思います。これから先、かなりの量の英語を話さなければならないので、１回１回が練習だと思って。

2、AD・DAの要素を整理しよう

何が書いてあったか理解できましたか？　だいたいの話がわかったら、今度はADをInherency, Significance, Solvencyの３つに、DAをUniqueness, Linkage, Impactの３つに分けて整理しましょう。それぞれの要素が理解できますか？

3、AD・DAのシナリオを説明しよう

今度は、それをお互いパートナーに英語で説明してみましょう。

4、フローシートを読んでみよう

議論の流れをフローチャートにした表が、皆さんに配られているはずです。この表を眺めながら、AD・DAのどこの部分にどんなアタックが来て、どのEvidenceにどのEvidenceがぶつかりあっているか、といったことを確認しましょう。

5、フローシート[注7] を取らせあおう

フローシートは眺めているだけでは意味がありません。これを見ながら議論ができるように、フローシートからスピーチを再現してみましょう。それと同時に、パートナーのスピーチを聴きながらフローシートを自分で書き取る練習をしましょう。

6、Evidenceを把握しよう

それぞれの証拠資料が何を言っているのか、根拠は何なのか、内容を把握するとともに、強みと弱みをじっくり研究しましょう。特にぶつかり合っている２つのカードはよく研究しましょう。

7、Evidenceの内容を説明しよう

AD・DAのEvidenceを中心に、Evidenceの内容を説明する練習をしましょう。

8、INRのスピーチを考えよう

1NCの議論を使って、2ACの反論に返す練習をしてみましょう。ただ同じ話を繰り返すだけではなくて、ちゃんとSuperiorityがつくように考えてみましょう。どうしても勝てない議論があったら、それをきちんと覚えておきます。

9、ADとDAの比較（コンパリ：Comparison）を考えよう

AD・DAの比較を考えましょう。Risk, Quality, Quantityといった基準の中から、ADではどれで勝ちに行くのか、DAではどれで勝ちに行くのか、よく検討してください。何通りか比較の方法を考えられれば、なお良いです。

10、戦略を考えよう

どうやって勝ちに行くのかを決めたら、そのために必要な議論はどれとどれなのか、ということを逆算して考えます。

11、1AR～2ARをつくろう

戦略に基づいて、1AR～2ARを考えてみましょう。1ARのスピーチでは特に、何から優先的に返していくのかをよく考えましょう[注8]。

12、通してやってみよう

全体の雰囲気をつかむため、1ACから通してやってみましょう。

[注7] フローシートの役割・取り方については、このあとの第９章で詳しく解説しています。

[注8] 1ARは、直前に2NC・1NRと連続してNegがスピーチをしているため、かなり負担が大きくなります。

13、Attackを増やそう

勝つためには、あとどのような議論があればいいのか、それをまず念頭におきながら、さらにAttackを考えましょう。

14、スピーチ時間を考慮に入れよう

今までスピーチ時間を気にせずにやってきた人は、ちゃんと時間を計ってスピーチしてみましょう。立論の原稿はちゃんと時間内に読み終わるように練習しましょう。

15、練習試合をしよう

どんなに準備が遅れていても、とりあえず練習試合に出てみましょう。そしてその反省をもとに、やばそうなところを必死でプレパしましょう。何より試合をするのが一番楽しいです。

16、Judgeに質問しよう

自分が言おうとしていたことがジャッジに伝わっていたかどうかを確認しましょう。その後、自分のスピーチの良くなかったところを聞き、どうすればよかったのかを尋ねましょう。

17、スピ練をしよう

うまく伝わらなかったところを中心に、ジャッジからの指摘も取り入れながら、スピーチ練習をしましょう。

18、正装しよう

あとは本番に出るだけです。本番はフォーマル（正装）でやるので、服を用意しておきましょう。

© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

8. Speech

■わかりやすいスピーチのために

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9]。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9] 最初のスピーチである1ACだけは、ADを出す、というのが分かり切っているので、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10]。

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りましょう。

注10 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、目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

プレパタイムは試合中、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判ら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。

Copyright © 2003 United Feature Syndicate, Inc.

9. Flow Sheet

■フローシートの役割

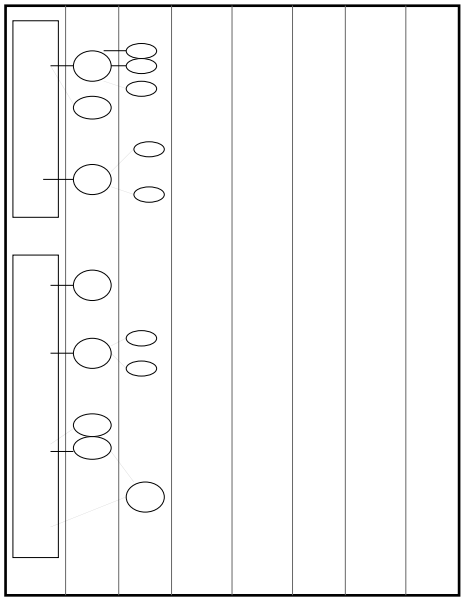
通常のディベートの試合は、スピーチ時間だけで軽く１時間を超えてしまいます。
そこで飛びかう膨大な量の議論を全て覚えておくのはとても無理なので、**フローシート（Flow Sheet）**とよばれる紙に議論を逐一メモしておき、それを見ながら試合を進めることになります。

■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るはずです。
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のびていくので、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
↓	decrease	T/F	therefore
×	disappear stop	C/A	cross apply
JP	Japan	USQ	under the status quo（＝現状）

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。「あふぁ」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。

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。

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。

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。

Empirical Analysis
経験に基づく分析。実例をもってくると、理論だけのときに比べて説得力が増す。

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。

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。

NEG
Negative Sideの略。否定側のこと。「ねが」と読む。

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、どっちにしろ駄目だよ、という時に使う。

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。

PMA

Plan Meets Advantage attackの略。要するにNo Solvencyということ。

Proposition / Resolution

論題のこと。「プロポ」と略したりする。

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。

Statistical Analysis

統計に基づく分析。Empirical Analysisの兄貴分。

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。

© 2003 United Feature Syndicate, Inc.

Exchange

■Exchange Debate

日時：６月28日（土）

会場：上智大学（JR中央線・営団丸の内線・営団南北線四ッ谷駅から徒歩３分）

論題：The Japanese government should abandon all nuclear power plants.
（日本政府は原子力発電所を全廃するべきである）

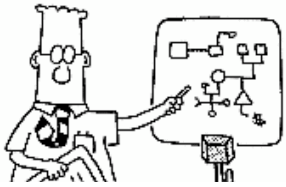
試合数：２

参加大学：東京大学・上智大学

■日程表

全ての練習会に出る必要は全くありません。
練習会以外にも時間を見つけて、パートナーとどんどんプレパを進めてください。

日	月	火	水	木	金	土
15	16	17 結成式	18 練習会	19	20 練習会	21
22	23 練習会	24 練習会	25 練習会	26 練習会	27 練習会	28 本番



Next Step...

■これからの活動

もちろん、ディベートの活動はExchangeだけでは終わりません。
夏合宿・秋合宿と続き、２学期にはより多くの大学が参加する１学年大会もたくさん開かれます。また、UTは２年で引退が原則なので[注11]、１年のうちからUpper（アッパー）と呼ばれる３・４年生のハイレベルな大会に出場することができます。

このマニュアルに載っているのは、ディベートという手法がこれまで積み上げてきた理論・技術の、ほんの一部にすぎません。このマニュアルには取り上げていない、Counter Plan、Topicalityといった方法を使うことで、議論の幅はさらに広がり、より自由な発想を試すことができるようになります。

参考までに、今年度の年間予定表を掲載しておきます。興味のある人は、是非大会に参加・見学してみてください！

■年間予定表

大学の英語ディベートの大会では、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、主に同学年大会・準メジャー（東日本・西日本大会）・メジャー（全国大会）[注12]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、それに照準をしぼってパートナーとプレパをすることになります。

大会予定表

前期

3月	NAFA教育リーグ	２年生大会
4月	KUEL	準メジャー
	KIDL	準メジャー@関西
5月	AYAME	２年生大会
	JNDT	メジャー
	TIDL	準メジャー
6月	East West	メジャー
	SEED	２年生大会

後期

９月	SIDT	メジャー
	SIDTF	１年生大会
10月	NAFAみちのく	準メジャー@東北
	KAEDE	準メジャー
	FEED	１年生大会
11月	NKT	準メジャー
	All Japan	メジャー
	FFDT	１年生大会
12月	NAFAT	メジャー
	MFD	１年生大会

[注11] ふつうの大学は３年引退が原則です。
[注12] SIDT以外のメジャー大会は、１年ごとに関東・関西で開催地を交代します。

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、とにかく原稿を読み込んで内容を理解する。
2. 配られたフローチャートを見ながら、１つ１つの議論をそこにあてはめていき、強そうな議論を見極める。
3. どの議論で勝ちに行くのかを決め、それに従って自分たちのシナリオを決める。
4. 自分の言葉で議論の内容を説明できるよう、スピーチの練習をする。このとき、時間を気にしながら練習すると効果的（特に1AC）。
5. 練習試合で頑張る。
6. ジャッジからの意見や反省を踏まえて、改善点を探す。
7. 本番の前夜はよく寝る。

↓

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）＆　わかな

参考文献

「Deb マニュアル　2002 for Exchange」（先代チーフ：合田光広）
「論理科学の基礎①」　（Keio Debate Squad）

連絡先

ホームページ：http://user.ecc.u-tokyo.ac.jp/~g240865/debate/
E-mail：　sekishinichiro@yahoo.co.jp

・・・気合っす☆

Debate Manual for Exchange Debate 非売品

2003 年　6 月　　初版第一刷

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