

●Whip について

Whip の役目とは？

Whip とは、今までディベートで議論されてきた主な争点を挙げて、反論(Rebuttal)を通してどうして自分のチームが勝ったかを示すという役割を持っています。もっと簡単にいうと、**相手の言っていることに色々とツッコミをして、相対的に自分たちの言っていることの方が正しいとジャッジに思わせることができれば Whip の目的達成です。**

Whip のルール

Whip として絶対従わなければいけないルールは1つだけ:**完全に新しい内容の Argument を出さないこと**、です。自分たちが今まで言ったことを補強することや相手が今まで話してきた内容への反論はできます。しかし、今まで誰も触れてきていない新しい argument を言うてはいけません。それは、Whip の時点で新しい論点を出しても相手がきちんと対応できず、ディベートというものが成り立たないからです。

First Speaker や Member とは何が違うのか

First Speaker と Member のスピーチの内容の大半は準備時間に用意し、自分のチームの主張が正解である理由を提示するのが主な役目です。だから、ある程度相手の話を聞かなくてもスピーチをすることはできます。

それに対して、Whip は**実際にディベートで両サイドによって議論されてきた内容に基づいて**話します。**Whip からは新しい Argument は出さず**、相手と自分たちのスピーチや POI の内容を踏まえて上で、反論を通して相手の話の信憑性を下げ、**比較を通して、最終的に自分たちが勝ったことを証明するのです。**

Reply Speech とは何が違うのか

Reply の役目はディベートの全てのまとめをすることであるのに対して、Whip はディベートの各論点について今までできなかった細かい反論をするのが仕事です。ディベートの流れで考えると、Whip は自分のチームの Reply Speaker が必勝スピーチをするための要素を揃えてあげるといったイメージが良いと思います。Reply スピーカーは新しい反論をほとんど出すことができません。だから、Reply Speaker が後で “As my whip speaker told you〇〇” と言って Whip のスピーチの内容にも触れながら、ディベートを綺麗に自分たちの勝利にまとめることができるように、今まで取りこぼしてきた(相手に反論できていない)内容をできるだけ拾い上げて、反論マシーンになりましょう！

Whip としての意識

Whip としてもっとも重要なのは、相手の話を聞くことです。できれば自分のチームメイトの言っていることも聞くと良いですが、そのような余裕はないことが多いので、最低限相手が何を言っているのかを慎重に聞くことが必要です。相手がどのような理論で argument を立てているのかがわからなければ、反論の仕方わかりません。特に Signpost などはそのままの語句で書いた方がどこに反論をしているかを提示する時に judge にとってわかりやすくなります。

相手の話を聞いた上、各 argument 全てに反論することを心がけましょう。そもそも Whip とは反論のためなので、相手の小さな argument でも聞き落とさず、全ての argument に絶対に反論をする意識が必要です。各 argument に対して、まずは直接的な反論を考え、その次に比較を考え、最終的に自分たちの優勢に導くのが理想です(のちに反論の仕方の説明を詳しくします)。一つでも相手の argument に反論し忘れることは、命取りになりかねません。なぜなら、ジャッジにきちんと反論を提示しあげないと、最終的にディベートを通して残った argument の実際の形よりも、ジャッジの主観的な意見によりその反論されていない argument の重要性が決まり、それにより勝敗も決まるからです。もし自分が反論し忘れた argument がジャッジにより重要だと判断されれば、いくら他の点を頑張っても、負けてしまうのです。とにかく、WHIP MACHINE になり、相手の全ての argument をできるだけ弱くするのです。

反論(rebuttal)とは何か

そもそも、反論の意味は、辞書によると「相手の議論に対して言い返すこと。また、その議論」と書かれています。Rebuttal の意味は “the speech act of refuting by offering a contrary contention or argument”, “a statement that says something is not true”です。ディベートでの反論(rebuttal)の重要性は非常に大きいです。ディベートとはただのスピーチの連続ではなく、話し合うことに意味があるのです。この役割を担うのが反論(rebuttal)で、rebuttal のために存在するのが Whip です。全くお互い反論がないディベートを parallel debate と言います。これはできるだけ避けるようにしましょう。

* 私は、この説明書で反論というものをわかりやすくするために、便宜上、勝手に反論を①直接的な反論(direct rebuttal)と②間接的な反論/比較(indirect rebuttal/comparison)という2つのカテゴリーに分けました。

①直接的な反論(direct rebuttal)の仕方

普通、ある程度相手はどうして自分たちの argument があっているのかをすでに説明していません。例えば、THW ban tobacco の Gov 側は Argument1 として”Harm of tobacco on health”をあげ、どのようにタバコが健康に害を与えるのか、どうしてこのモーションを取ればその harm が減るのか(ex. “The harm that tobacco has on health will decrease because people will be forced to stop smoking”)をもう説明しているはずですが、そんな時、“The harm that tobacco has on people’s health will not decrease!”と、相手の文に否定だけをくっつけても、意味がありません。

どうして自分たちの方があっているのかを証明するということは、自分たちの分析が上回っていることを示さなければいけないのです。言い換えれば、自分たちの方が現実性があるということです。これをするために着目すると良いのは、そのプロセスに関わる actor(登場人物)の心理、思想、考え方などです。普通だったらどうなる？を考えると、いろいろと相手の問題点が見えてくるかもしれません。

②比較(Comparison □indirect rebuttal)の仕方

比較は反論として利用できる最強ツールです。ディベートでは、多くの場合はどうしても否定できない argument などが出てきます。例えば、"THW ban abortion"のモーションでは、gov 側はたくさんの命が「救われる」と言うことを主張します。もし Opp だった場合、直接的な反論 (direct rebuttal)として foetus がそもそも命ではないことを主張できますが、それだけでは、よっぽど説得力のある説明ができない限り、意見のぶつけ合いのみで終わります。結果的に、「命を救える」と言う gov の argument を効果的に反論できません。そこで利用するのが比較です。

Opp 側としては、「確かに foetus(胎児)は生まれてきて、その胎児は人間かもしれない。しかし、強制的に女性に9ヶ月もの重労働とその後の重いストレスをかけることは、まさにその女性の精神的な『死』をもたらすのです。だから、生きている女性と意識のない胎児のどちらを守るかという質問がこのディベートの核なのです。」のように、相手の守りたいものと自分たちの守りたいものの比較に持っていくことができます。このような守りたいものの価値の比較以外にも、**influence(影響)**、**議論の完成度**、なども**比較の軸**となります。比較にもっていった時、最終的に自分たちの主張の方が上であるための、**比較の軸を明確にしましょう**。難しいと思いますが、比較においては特に**わかりやすく説明**することを心がけることにより、相手より一歩前に出ることができます。

各反論の構成

簡単に言うと、反論とは4つの要素によって構成されています。

- ①**相手が何を言ったのか**(できるだけ相手の使った言葉をそのまま利用)
- ②**どうして相手の行っていることが間違っているのか**(相手を上回る分析を提供)
- ③**自分たちはそれについて何を言ったのか**(自分のチームの 1st や 2nd の言葉を使う)
- ④**どうして自分たちの言ったことの方が正しいのか**(比較！！)

これらを一つ欠かさず言えるようになれば、とてもわかりやすい反論になります。

Whip Speech の構成

Whip Speech をする時に、自分が紙に書いた反論を先ほど書いた構成で一つ一つやるべきことリストみたいに読んでいくのは聞き手からしてみればわかりにくいです。

そこで、もっとも Whip Speech の仕方として簡単かつ分かりやすいのは、自分が思いついたたくさんの反論を共通のテーマ/論点でまとめることです。これは堅苦しいものである必要はありません。例えば、THW set a maximum voting age というモーションの時、もし老人の特徴 (characterization of old people) に関しての反論が何個かあれば、characterization of old people という一つのテーマとしてまとめてしまえば、色々な論点が混ざった中でバラバラで言うよりも、より高齢者とは誰なのか、という論点でしっかりとして反論ができ、ジャッジにも納得してもらえる可能性が高いです。

上記のようにテーマ/論点でまとめた後、考えるべきは順番です。ここで重要なのはより大事な内容は比較的些細な内容よりも：①先に言う②時間をかける、の2点です。何が重要かを判断する手がかりとなるものとしては、どれほど両サイドによって議論されたか、を参考にすれば良いと思います。多くのジャッジは、ディベートで頻繁に話されたマターを勝ち負けの判断をする時に重視するので、もっとも話された点について自分たちの優位を示すことができれば大きく勝ちにつながるはずです。

Whip としての準備の仕方

では、準備時間の間、Whip は何をすればいいのでしょうか？その答えはチームの状況によって変わってくると思います。もし自分のチームの argument を考えるのでチームメイトが苦勞をしているならば、自分のスピーチよりもチームメイトの 1st speech や 2nd speech の substantive matter を作るのを優先することが良いかもしれません。あるいはもし余裕があるならば、相手のチームがいうことをある程度想定し、大まかな反論を考えておくのもオススメです。これを行うことでディベート中に少し楽になります。ここで注意すべきなのは、Whip はディベートで話された内容によって言うべきことが決まることです。いくら準備時間で、相手が〇〇を言うと想像して反論を考えても、相手がその〇〇について何も触れなければその反論を言うのは時間の無駄です。

Whip がある時の Reply Speech

よっぽど重要な点でない場合は、同じことをそのまま Reply から繰り返して言うのにはあまり意味がありません。Reply は、Whip が各論点において細かく反論してくれたのを利用し、全体的に勝ったことを示せば良いのです。Whip は直接的な反論と比較を利用して、反論を中心にまとめるのに対して、Reply は自分たちの argument と相手との比較を一層意識する必要があります。Reply に求められることは、本当にディベートにより様々ですが、もし Whip で綺麗に反論がまとまっていなければ、相手の argument を一つ一つ言って全てに反論したことをジャッジに伝えるなど、各状況により判断すべきです。

*もし自分が Gov の Reply である場合は、自分は Opp の Whip に反論できる唯一の立場なので、もし重要な反論すべき点があれば触れることが必要になります。ただし、ディベートの総括も考えなければいけないので、時間配分に注意を！

さらなるアドバイス

よく、「相手は〇〇の証拠がないから、Argument が立たない」「相手は〇〇の説明がないから、どうなるのかが意味わからないので、この〇〇の Argument をジャッジはとるべきではない」などと言う人がいます。しかし、大抵のジャッジからしてみれば、それはもうわかっていることで、それだけでは相手の話を倒すのには効果的ではありません。言っても損はないでしょうが、時間が限られている中、他に言える重要なことはきっとあるので、あまりオススメはしません。

First Speaker や Member と比べては事前準備があまりできず、ディベートが始まってからはずっと頭がフル回転である必要があり難しい面もありますが、その分ディベートというものを一層楽しめる役職だと個人的には思っています。お互いこれからも頑張っていきましょう！)

Written by Ayumi Sudo