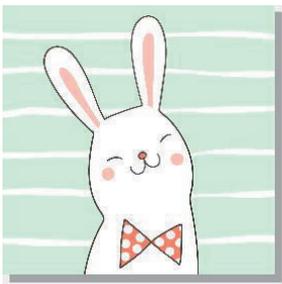




A NEW INTRODUCTION TO DEBATING IN ENGLISH

BOOK 5: DEBATING IN JAPANESE



授業・部活で楽しむ
即興型ディベート[日本語]

小林 良裕 [著]
S.A.D. Works

授業・部活で楽しむ

即興型ディベート[日本語]

An Introduction to Debating in English
[Book 5] Debating in Japanese

小林 良裕 [著]
S.A.D. Works



はじめに

(以下は『英語ディベート即興型 練習ハンドブック』の「はじめに」を一部書き換えたものです)

この冊子の目標は、この冊子を使って練習してくれた人が：

- ・ 毎日の生活でより相手の話をしっかり聞いて、自分の意見を言えるようになり、
- ・ 世の中の幅広いことについて、興味を持ち調べるようになり、
- ・ これから先何年も即興型ディベートを趣味にして、広い交友関係を築いてもらい、
- ・ 英語でも即興型ディベートをしてくれるようになる

ことにあります。大会で勝つための練習方法については特に触れてありません。何よりもディベート練習を楽しむ機会を多くの人に持って貰いたいと思い、この冊子を作成しました。

この冊子では、パラメンタリーディベートの形式を踏まえた練習を行います。パラメンタリーディベートは、世界中ヨーロッパでもアジアでもアフリカでも主流の競技ディベートの形式で、ここ 15 年間で日本でも大学生の間で競技人口が一番大きくなった形式です。20 年ほど前まで日本では、アメリカで裁判の訓練用に始まったディベート形式のみが知られていましたが、より練習がしやすく、楽しめるディベート形式として、パラメンタリーディベートは爆発的に広まりました(この 2 つの種類の競技ディベートのより詳しい比較については、巻末付録[C]を参照してください)。

パラメンタリーディベートとは何を指すのか、狭い意味で言えばイギリスの大学で議会での答弁訓練のために始まり、現在では大学生の世界大会で使われている形式の競技ディベートです(British Parliamentary Style と呼ばれます)。また広い意味で日本国内では、この大学生世界大会の形式をより練習しやすくアレンジした、North American Style そして Asian Style などもパラメンタリーディベートに含めることが一般的です。この用語の定義に関する問題を避けるために、「パラメンタリーディベート」という言葉を使わずに、あえて「即興型ディベート」という呼び方をしている人もいます。(最近の流れに従って、この冊子でもそうしました)

パラメンタリーディベートでは、聴衆の理性に訴えかけ言葉で説得を試みようとする限り「こう話さなければならない」というきまりはありません。しかしこのハンドブックでは、まずは話し方の型を学んで貰い、それからいろいろ個性のあるスピーチスタイルを目指してもらえればと思います。

野球の練習をするときの素振りを考えて下さい。ボールを前に飛ばす限り、どうバットを振っても本来は構わないはずですが。しかし、長年先輩達が受け継いできた、効率の良い振り方というものがあります。どんな偉大な選手も、まずはこの型を知ってから独自の技術を磨いて大成しました。ディベートも、まずは型を学んでください。「基本的にどう話しても構わない」という原則を存分に楽しむ機会は、練習を続けている限り、いつか必ずあるはずですが。

この冊子を使ってくれる人として、まずは自分が高校で教える生徒の人たちを頭に置きました。ですが、楽しみのための囲碁や将棋を始めるのは、小さいときでも、大人になってからでも構わないように、大学生そして社会人の方にもぜひこの冊子を使い、練習して頂ければと考えています。

この冊子で、即興型ディベートについて学んだ人は、ぜひ英語でも挑戦してください。前述の通り、即興型ディベートは世界で最も普及しているディベートのスタイルで、英語でも試合の仕方を学べば、世界中の人と試合ができます。試合を通して、海外の人とも交友関係も広がることと思います。特に、近年はオンラインでの国際大会が盛んに開かれるようになり、日本にいながらにして(時差の問題はありますが)、アジア、ヨーロッパ、そしてその他の地域の大会に参加することも不可能ではありません。

英語ディベートは難しいのでは、と思っている人もいると思います。英語ディベートは、ある程度練習をしなくてももちろん出来るようにはなりません。しかし、それはサッカーにしる、チェスにしる、生花にしる、何を練習する上でも言えることです。何事も、まずは数ヶ月続けてみてください。きっと、びっくりするぐらい英語が聞き取れるように、そして話せるようになっていくと思います。大会に出て優勝するのはちょっと難しいかもしれませんが、良いディベートの試合がどう良いのか、分かって楽しめるようにはなっているはずですが。この冊子を使って、「即興型ディベートって面白い!」と思った人は、ぜひ英語でも挑戦してください。

[著者] 小林良裕

この冊子の使い方

この冊子は、次の3つのパートに分かれています：

- Part 1. ディベートをする前の準備運動 [基本的に、導入用の読み物です]
- Part 2. 単発の授業内活動・部活動としてのディベート教材一式
- Part 3. 段階的に指導をするための教材一式

それぞれ、独立した教材セットとして使用可能です。また、1～3の順番で扱うことも可能です。

この冊子の内容は、姉妹書の英語ディベート教材「A New Introduction to Debating in English」シリーズの Book 3「授業用教材集」と Book 4「即興型英語ディベート」を一部抜粋し、英語で書かれた部分を日本語に置き換えて作成しました。それぞれ HPDU のサイトに、PDF ファイルで公開されています。日本語で練習した後に、ぜひ英語版も試してみてください。

本冊子内で使われているディベートの用語は、一般的に使われているディベートの英語表現を訳したものを用いています。即興型の日本語ディベートはまだ始まって間もないものです。英語の用語の定訳は、まだ定まっていないのが大半です。このこともあり、日本語の用語には適時、元の英語表現が併記されています。

CONTENTS

*パートごとに別々の冊子として使えるよう、各パートには表紙と裏表紙がついています。

Part 1. ディベートを練習する意義について

Section 1. どうしてディベート?	8
Section 2. 考える練習	10
Section 3. 日常的な思考の背後にあるもの	12

Part 2. 簡単なディベート活動

Section 1. 要約と反論 (サマリー・アンド・リヒュート)	19
Section 2. 簡単な形式の試合	22
Section 3. 議論の思いつき方：登場人物で考える	26

Part 3. 継続的なディベート練習

Lesson 1. 意見を伝える

Section 1. 「～すべき」という議論	31
Section 2. 「～すべきでない」という議論	34
Section 3. 一般的な議論の構成(ARE の構成)	36

Lesson 2. 質問の仕方

Section 1. 根拠のない意見を指摘する	40
Section 2. 因果関係の問題の指摘	42

Lesson 3. 相手の議論に対応する

Section 1. スピーチ中の質問(POI)をする	44
Section 2. 反論のフォーマット	46

Lesson 4. 簡単な試合をする

Section 1. 1人1役の試合形式	48
Section 2. 簡易版・高校生世界大会形式	50

Lesson 5. ノースアメリカン形式

Section 1. ノースアメリカン形式 (簡易版)	54
Section 2. 「まとめスピーチ」とは	55
Section 3. 「まとめスピーチ」の準備	56
Section 4. 論題の定義とチームライン	58

Lesson 6. 授業・部活で行う即興型ディベート

Section 1. 授業・部活での試合のやり方	61
Section 2. スピーチ用紙	62
Section 3. ジャッジの注意事項・ジャッジ用紙.....	68

Lesson 7. 国際大会の試合形式

Section 1. アジア大会・高校生世界大会形式	70
Section 2. 大学生世界大会形式 (BP Style).....	72

Lesson 8. 勝敗の決め方..... 74

巻末付録

[A] 議長役の人の役割	79
[B] 紙上モデルディベート「投票の義務化」	
(1) 肯定側 1 人目 (Prime Minister, PM).....	79
(2) 否定側 1 人目 (Leader of the Opposition, LO).....	81
(3) 肯定側 2 人目 (Member of the Government, MG)	84
(4) 否定側 2 人目 (Member of the Opposition, MO)	86
(5) 否定側「まとめスピーチ」(Leader of the Opposition Reply, LOR)	88
(6) 肯定側「まとめスピーチ」(Prime Minister Reply, PMR)	90
[C] 即興型ディベートで身に付く能力について	93
[D] サマリー・アンド・リヒュート[英語版]	94

授業・部活で楽しむ即興型ディベート

A New Introduction to Debating
in English Book 5

Contents:

- Sec.1 どうしてディベート？
- Sec.2 考える練習
- Sec.3 日常的な思考の背後にあるもの

▶ Part 1

ディベートをする意義について

WHY DO WE DEBATE?



()組 ()番 氏名:

SECTION 1. どうしてディベート？

生きていく上で必要となるディベート

私達の身の回りに、ディベートは溢れています。例えば、皆さんも家族とテレビのチャンネル争いや、お小遣いの値上げ交渉などをしたことがあると思います。生きる上では、選択をしなければなりません。どんなに仲の良い家族や友達とであっても、一緒に時間を過ごす限り、意見の違いに直面します。そんな時には、お互いに意見を述べ、歩み寄りの地点を探る事になります。

学業においても、自分の考えを述べ、他の人と意見をぶつけ合う機会があります。「安楽死の是非について、あなたの是非を述べなさい」と小論文の試験で問われるかもしれません。大学の授業では、「日本の過去 10 年間のアフリカ諸国への ODA 政策をどう評価するか」などの問いに対してレポートを書かされるかもしれません。

さらに、就職活動をする時には、面接官は「どうして我が社にあなたが必要なのか」と聞いてきます。選挙では、どの政党に投票すべきなのか、他の有権者と一緒に選択を求められます。

ディベート活動では、これら自分の意見を根拠を含めて伝え、互いに意見を評価し合う活動に必要なスキルを学びます。そのスキルは、技能(Arts)であり、科学(Sciences)ではありません。何か公式を暗記したり、「ディベートの権威」の言うことを鵜呑みにして身に付ける物ではなく、各自が実践の中で磨いて

いく能力です。練習方法も、数学や物理の勉強よりも、家庭科の調理実習や、体育の授業でのサッカーの練習に似ています。

英語学習への発展

ディベートを日本語で練習しておくことは、将来の皆さんの英語学習で大きな力になります。

英会話の授業を受けて、天候について尋ねたり、週末の過ごし方について話すことが出来るようになったとします。相手の持っていない情報を、お互いにやりとりできる様になったとします（自分には兄弟姉妹が何人いるかなど）。しかし、それで果たして、本当に英語で話す事が出来るようになったのでしょうか。

普段皆さんは、学校の友達と何について話しているのでしょうか。振り返ってみれば、「どうしてこの小説は面白いのか」といった「Why」に関する話題や、「週末にどの映画を見に行くか」といった、意思決定に関する話題が多いのではないのでしょうか。

天候や週末の過ごし方と言った、単なる事実のやり取りだけでなく、こうした「なぜ？」を問い合うディスカッションが出来てこそ、有意義に英語で話すことが可能になるのではと思います。

英語の試験の変化

英語の大学入試問題を覗いてみれば、100 語程度の英文で与えられたトピックに関して、賛成か反対か、論拠を含めて書く設問を出す大学が増えています。かつての和文英訳問題から、この様に意見を述べさせる英作文の能力が高校生にも求められています。

また、実用英語検定試験（いわゆる英検）の問題でも、上の級では意見を述べさせる課題が出されます。例えば英検 1 級の 2 次試験では、与えられたトピックから 1 つ選び、自分の意見を英語で述べ、質問を受ける形式になっています。

北米の大学に留学する際に受験を求められる TOEFL のライティングの試験でも、ある意見に対して賛成・反対の立場を明らかにして意見を述べる英作文が出題されます。

以上をまとめると、日常生活でより良く生きるためには、考える習慣を身につけ、人に自分の考えを分かりやすく伝える技能が必要です。また、日本語だけでなく英語において、相手の話をよく聞いて、意見を述べる能力が今後より必要となります。その為の第一歩が、日本語ディベートです。

[1] 大学の英語入試問題で出るトピック例

- ・新しく 1000 円硬貨を発行するとして、その図柄には何を使うと良いでしょうか。
- ・動物園を廃止するべきだ、という意見に賛成ですか、反対ですか。
- ・日本で同性婚は合法化されるべきだ、という意見に賛成ですか、反対ですか。

[2] 実用英語検定試験 準 2 級 サンプル問題 (英検ホームページに掲載されたものです)

あなたは外国人の知り合いから以下の質問をされました。

- ・その質問について、あなたの意見とその理由を 2 つ英文で書きなさい。
- ・語数の目安は 50 ~ 60 語です。

QUESTION: Do you think students should take part in club activities at school? (生徒は学校で部活動に加わるべきだと思いますか?)

[3] TOEFL (北米の大学に留学する際に受験する必要がある英語試験です。設問は日本語に訳してあります)

以下の主張に賛成ですか、それとも反対ですか？ 具体的な理由と例を使ってあなたの意見を述べなさい。(解答時間 30 分、英語で 300 語で解答します。試験では以下の様な主張が 1 つだけ提示されます)

- ・どんな人間関係においても、いつも本当のことを言うことが最も大切だ。
- ・親こそが一番の先生だ。
- ・テレビによって友人間そして家族間の関係性が損なわれた。

SECTION 2. 考える練習

3つの課題

本レッスンの残りでは、ディベート的な考え方の導入として、3つの課題に取り組んでもらいます。

[課題1] 「高瀬舟」(森鷗外の作品から)

あなたは江戸時代の代官です。喜助という者が弟殺しの罪に問われています。病気で苦しんでいた弟が剃刀で自害を試みたが失敗し、剃刀がのどに刺さったまま苦しんでいた。弟に剃刀をのどから抜くように請われ、抜けば大量の血が流れ失血死すると分かっていたが、本人の求めに応じた。結果、弟は息絶え、隣人の通報により喜助は捕縛された。この供述が正しいとして、あなたは喜助を罪に問いますか。

[課題2] 少年野球の選手選び

あなたは少年野球のコーチです。大会に出場登録するメンバーを選んでいますが、最後の1人で悩んでいます。2人いる候補の1人目タケシは、打率が5割のホームラン打者ですが、コーチであるあなたの指示に従わないことが多くあります。例えば先日の試合では、送りバントの指示を出してもヒットを狙い続け、三振しました。チームメイトの間では、ホームランを打ち試合をひっくり返せる選手ということ、そしてその豪放な性格から人気があります。この選手のおかげで勝てた試合が多くありますが、本人が指示を守らなかったせいで負けた試合もあります。

もう1人の候補、ユキオは平凡な選手です。打率は2割3分で、攻守共に目立った働きはありませんが、コーチであるあなたの指示は必ず守ります。練習には一番早くやって来て、練習後は一番最後まで残って片付けをしてくれます。温厚な人柄で、チームをまとめてくれます。しかしながら、努力が結果につながっていません。この選手がいなければ勝てなかった試合は、あなたの憶えている限りありません。あなたはタケシとユキオのどちらを最後の1人に選びますか？

[課題3] NASA ゲーム (NASA Exercise)

あなたは月面探査機に乗っている宇宙飛行士の1人です。月の母船に合流する予定でしたが、機械の故障で合流地点から約300キロ離れた場所に着陸してしまいました。着陸の衝撃で多くの装備が破損しましたが、生存に役立つような15種類のアイテムは残りました。それぞれ合流地点に達するためにどれだけ重要な品であるか考え、以下のアイテムを1番大切なものから15番目に大切なものまでランク付けしなさい。

[アイテム一覧] 箱入りマッチ、非常食、15メートルのナイロン製ロープ、月面探査機のパラシュートの布、携帯式のヒーター、45口径のピストル2挺、濃縮ミルク、50キロの酸素タンク2本、月面から見た星図、救命用ボート、磁気コンパス、水20キロ、照明弾、注射器付きの救急セット、ソーラー充電式のFM送受信機

[活動の手順] ①まずは10分間をかけて、個人でランクを付けます。②それから小グループで話し合っ
てランクを決めます。③NASAが公開した模範解答とどれだけズレていたかを元に、各グループの解答の得点と、相談前に個人で決めたランクの得点を出します。④個人で決めた方が点が良かったグループ、グループで話し合っ
て決めた方が良い点数だったグループ、それぞれの話し合いの仕方にどんな特徴があったか話します。

課題の解説

それぞれの課題について、補足説明をします。まず1つ目、「高瀬舟」の根底にあるテーマは「安楽死(euthanasia)」の是非です。

文学者として有名な森鷗外は、軍医・医学者でもありました。その鷗外が、1916年に発表した小説「高瀬舟」では「積極的安楽死(active euthanasia)」の問題が取り上げられています。江戸時代を舞台とするその小説では、ある罪人が、自分の行った弟殺しについて、護送役の役人に語ります（実際に過去にあった事件記録を元に、鷗外が作品化したものとされています）。

積極的安楽死とは、助かる見込みが無く苦しんでいる者を、薬物など外部的な手段を用いて死に至らせる行為を指し、本人の同意がその前提になっています。現在の日本において、積極的安楽死を行えば殺人罪が適用されますが、幾つかの国では合法化されています。

日本の場合について補足すれば、積極的安楽死に関する司法の判断として、1962年の名古屋高等裁判所の判決で積極的安楽死が罪にならない要件が出されました。それを受け、1995年の横浜高等裁判所の判決では、以下に整理された4要件が提示されました：

1. 患者が絶えがたい激しい肉体的苦痛に苦しんでいること
2. 患者は死が避けられず、その死期が迫っていること
3. 患者の肉体的苦痛を除去・緩和するために方法を尽くし他に代替手段がないこと
4. 生命の短縮を承諾する患者の明示的な意思表示があること

それぞれの要件について、どうして必要とされるのか考えてみてください。試しに要件を1

つ取り除いた場合、どんな問題が生じるでしょうか。

2つ目の課題に似た状況は、皆さんも経験があるのではと思います。部活のレギュラー選手決めといった人を選ぶ場面以外でも、進学先を決める場合や、新しいスマホの機種を選ぶときなど、どちらを選んだ方が良いのか二者択一に困ることはあるのではと思います。

最後の課題について、これは有名な NASA Exercise という活動で(元は Hall and Watson, 1970)、NASA の模範解答を含め、日本語で作成された資料が多数ネット上で公開されています(「NASA ゲーム」で検索すると見つかります。ここでは、*Association of Psychological Science* という雑誌の2016年1月29日の記事、「NASA Exercise: Ranking Survival Objects for the Moon」を元にその概要を書いています)。

NASA ゲームのポイントは、同じグループの人の話をよく聞いて、みんなで考えると、(たいてい)より良い結果になる、という点にあります。意見を言うだけでなく、聞くこと、まとめることの重要性がこの活動から分かります。

それぞれ考えた後で、自分がどんな理由で判断をしているのか、振り返ってみてください。誰かと一緒に考える場合は、お互いにどのような理由でその判断に至ったのか、確認してみてください。



SECTION 3. 日常的な思考の背後にあるもの

最後に、本レッスンのまとめとして、ディベートを通じてどんな思考の習慣が身に付くのか紹介します。

まず、ディベートの専門家とも言える裁判官は、どの様に判断を下しているのでしょうか。

法廷における判断の根拠

Wise (2000: 94) によると、裁判官はある判決を出す際に、3種類の事柄について考慮するそうです：

1. 過去の判例
2. その判決が社会に及ぼす影響（メリット・デメリット）
3. 社会で広く受け入れられている、法で明文化された原理・原則

例えば、2000年代に注目を集めたマイクロソフト社の事例を考えてみましょう。マイクロソフト社が製造・販売するパソコンのOS、Windows シリーズはたびたび独占禁止法違反の疑いで裁判の対象になりました。

訴えの中身は、Windows には予めマイクロソフト社製のインターネット・ブラウザや音楽再生ソフトといったメディア機能が搭載されているが、これにより他社の同等のソフトウェアを利用者が用いる機会を失わせ、市場競争を阻害しているという内容です。

実際に、韓国の公正取引委員会と欧州委員会はそれぞれ違法性を認め、その対応として

マイクロソフト社はそれらソフトウェアを取り除くか、他社の製品をダウンロードするソフトウェアの搭載を余儀なくされました。

この決定をするために、裁判官がどのような点を考慮したか、上の3類型を基に考えてみましょう。

まず「過去の判例」においては、これまでの独占禁止法に関わる事例を参照し、マイクロソフト社の行いが、著しく公平性を欠き、市場における競争を阻害していると言えるかどうか、過去の裁判所の判断との整合性を検討します。

次に、違法とした場合、どのような影響を社会に与えるか考えます。アプリケーションソフトのOSへの組み込みが禁止される結果、他社の製品が使われる機会が増すと予想されます。企業間の競争が進み、より良い製品が消費者に提供されるかもしれません。

最後に、その社会が大切にしている、法律上でも言及されている原理・原則に鑑みて、違法とする判断は正当化出来るでしょうか。

市場経済での自由な競争が寡占・独占によって妨げられる場合、調停者として政府が介入することは、公共の利益に繋がる大切な役割と認められています。

その一方で、マイクロソフト社が自社の利益を最大化しようと試みることは、資本主義社会において正当な行為であり、また政府の市場への介入は最低限に止められるべきです。この場合、どちらの原理・原則を優先させるべきでしょうか。

日常生活での判断の根拠

この3種類の判断の根拠は、専門家だけが参照する特別なものではなく、私達も日常的な思考の中で、意識することなく用いています。例えば、学校の帰り道でお腹が減っていて、目の前にコンビニがあり、ポケットには500円玉が入っているとします。買い食いをするか、それともそのまま帰宅しますか。

いつも買い食いをする人であれば、「過去の判例に従い」何か買って食べるかもしれません。買い食いをする習慣が無い人は、いつ通り寄り道せずに帰るでしょう。

あるいは「判断の影響」を考慮して、ここで買い食いをする、結果として別の欲しい物が買えなくなったり、夕ご飯を美味しく食べられなくなったりするかもしれないので、そのまま帰宅するかもしれません。しかしその一方で、夕方の帰宅ラッシュを無事に乗り切るには、お腹に何か入れておいた方が安全かもしれません。

3番目の観点として、学校が買い食いを禁止していれば、「原則に従って」コンビニを素通りするべきなのかもしれません。他方、自分の意志（そして深刻な空腹）をまず尊重して、危険を承知でおにぎりを掴む人もいますかもしれません。

この様に、意志決定における日常的な思考も、専門家のそれと根本では重なる部分があります。さて、本レッスンの冒頭で出した問いに戻りましょう。ディベートをする事を通じて、改めて何が得られるのでしょうか。以下に示す最後の課題を通じて考えてみましょう。

最後の課題

改めて先ほどの3つの課題で、自分がどう考え、結論に至ったか振り返ってみてください。それぞれの課題において、あなたが用いた根拠は、先ほどの3種類のうち、どれに属する物でしょうか。過去の判例でしょうか、社会への影響でしょうか、何らかの原理・原則でしょうか。分析してみてください。

複数の課題を考えてみたことで、物事を判断する場合、3種類の根拠のうち、通例いくつかを組み合わせて考えていることに気がついたのではと思います。

この様な振り返りを通じて、何らかの新しい洞察を得ることがあります。例えば今回の課題を通じて、以下の様な、私達の日常的な判断の背後にある原理・原則が垣間見えたかもしれません：

功利主義 (Utilitarianism)

功利主義とは、ある行動の価値は、それがもたらす効用によってのみ決定されるとする倫理思想。

功利主義とは、つまりはある行動の善悪はその結果によって定められるとする考えです。先ほどの「高瀬舟」では、兄は弟の苦しみを取り除きました。この点からすれば、兄の行いは「善い」行動とも言えます。

その一方で、もしこの兄の行動を許せば、似たような動機による、安易で不必要な殺人が増えてしまうかもしれません。

この様に、ある選択のメリット、デメリットを比較して決定をするという考え方は、功利主義に基づいていると言えます。そしてこ

の功利主義という考え方は、私達の暮らす社会の法制度の根底にある重要な概念の 1 つです。

また、いくらかの人は、喜助が結局は弟の命を奪ったという事実に注目したかもしれません。ある人の行動を、結果からではなく、その行動自体から判断する捉え方は、ドイツの哲学者カントの思想を受け継いだ、義務論と呼ばれる立場につながっています：

義務論 (Deontology)

ある行動は、その結果にかかわらず、それ自体に善悪があるとする倫理的立場。人はそんな内在的に善い行いをする義務があると捉えられる。

例えばカントは、「いかなる時でも嘘をつくことは悪である」と述べています。

この、行動の結果からではなく、その行い自体から善悪を捉える立場は、現在ではクローン技術の人間への応用、臓器移植、人工妊娠中絶といった生命倫理(Bioethics)の問題を考える上で、重要性を増しています。

まとめ

ディベートをして学べる事には、単に相手の話を聞き、自分の意見を伝えるスキルが身に付くというレトリックの側面だけでなく、この様に自分が当然としている考え方・価値観を結果として客観視し、問い直すという側面もあります。この過程を通じて、先人が洗練させてきた、より大きな概念の理解にも至ることも出来るでしょう。

こうした思考の問い直しは、裁判官といっ

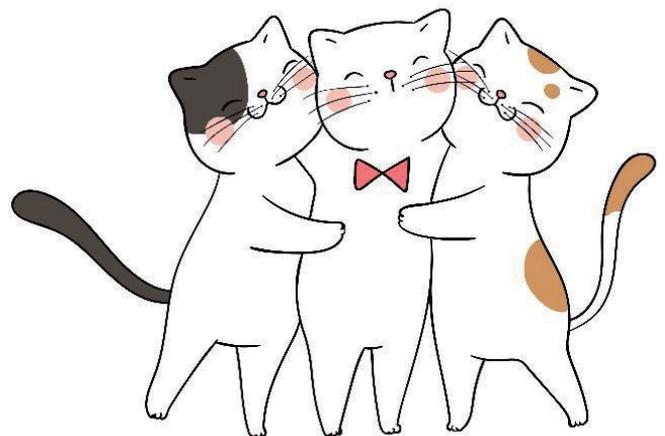
た専門家だけでなく、私達が実生活においてより良い判断の為し手と成るためにも、有益であると思います。

日本語ディベートの活動では、より具体的な練習を通じて、皆さんがより良い判断の成し手となるためのお手伝いをします。

■引用文献

Wise, S. (2000) *Rattling the Cage: Toward Legal Rights for Animals*. Foreword by Jane Goodall. Cambridge, MA: Perseus Books.

Hall, J., & Watson, W. H. (1970). The effects of a normative intervention on group decision-making performance. *Human Relations*, 23, 299-317.



♥ best friend ♥

【参考】 「高瀬舟」の発表

課題(1)の高瀬舟ですが、以下のようなグループ発表に挑戦してみてください。

【手順】

- ① 2～5 人程度のグループに分かれ、以下のどちらの選択肢を選ぶか、グループで話し合います。
[判断 1] 喜助は罰せられるべきだ。
[判断 2] 喜助は罰せられるべきではない。
- ② どちらを選んだか、またその理由を下の発表用ノートに英語で書きます。
- ③ 各グループの代表者 1 名が、全体で発表をします。
- ④ 全グループの発表を聞いた後で、どのグループの意見と理由に最も同意したか挙手します。

●発表で用いるノート

◇ 導入

- ・ それでは私たちの班の考えを発表します。
- ・ 私たちは、喜助は [罰せられるべきだ / 罰せられるべきではない] と考えました。
- ・ その理由を説明します。

◇ 本論

この結論に達した理由はこうです。

.....

◇ Conclusion

以上から、私たちは喜助は [[罰せられるべきだ / 罰せられるべきではない] と考えます。
これで発表を終わります。

課題の解答例 (小野暢思さんが高校1年次に英語で書いた原稿の和訳)

私たちの班は、喜助は罰せられるべきではないと考えました。理由は2つあります。

まず第1に、喜助の動機です。弟を手にかかけましたが、憎しみがあつたわけではありません。むしろ、苦しみから救ってやりたいという、弟のことを思つての行動でした。自分の利益のためにやったことではありません。

第2に、弟には自分の人生の終わり方を決める権利があります。私たちの社会では、他の人に危害を与えない限り、自分の行動を自分で決める自由が許されています。この場合、弟は自分を苦しみから解放したいと願いました。弟自身の命であり、弟自身の判断です。喜助は、ただそこにおいて、わずかに手を貸しただけです。

以上から、私たちの班は喜助を罰するべきではないと考えます。

ISBN978-4-410-XXXX-X C7037 ¥PRICELESS

定価: 遊び心と相手への敬意

発行: S.A.D. Works



A New Introduction to
Debating in English
Book 5

授業・部活で楽しむ 日本語即興型ディベート

Part 1.

ディベートをする意義について



授業・部活で楽しむ即興型ディベート

A New Introduction to Debating
in English Book 5

Contents:

- Sec.1 要約と反論
- Sec.2 簡単な形式の試合
- Sec.3 議論の思いつき方

▶ Part **2**

簡単なディベート活動

DEBATE PRACTICES MADE EASY



🐟 Best friends 🐟

()組 ()番 氏名:

SECTION 1.要約と反論（サマリヒュ）

競技ディベートの種類には様々あります。1人のスピーチ時間は、短ければ1分から長ければ7分まで。参加するチーム数も、2チームで対戦する形式が殆どですが、イギリスのオックスフォード大学で19世紀に始まった大学生世界大会（英語です）の形式では、1試合に4チームが参加します。扱うトピックの種類や出場資格など、大会の数だけルールがあると言っても良いかもしれません。

とはいえ、そんな競技ディベートの諸形式も、もちろん根本的な部分では共通しています。相手の話を聞き、応答し、自分の意見を言う活動であるという点において、どの形式も同じです。このレッスンでは、まず一番簡単なディベート活動、試合形式を紹介します。

英語ディベートと対照的に、日本語でディベートを行う上でのポイントは、生徒はすでに日常で意見のやりとりを経験している点です。競技ディベートの細かいルールや、専門的な知識を教える必要なく、ディベート的なゲームを楽しむことができます。小学校の体育の授業でのサッカーやバスケットボールの試合のように、まずは活動の楽しさを感じてもらい、徐々に後のレッスンで深めていきます。そのための活動を2つ紹介します。

■【要約と反論】（サマリー・アンド・リヒュート、略称「サマリヒュ」）

活動の手順は、次ページからの通りになります。生徒を3人または4人のグループに分け向き合わせ、ジャンケンなどで1人目のスピーカーを決めます。話す順番は、その1人目から時計回り、または反時計回りで割り振らせます。続くページの論題集から、どれか任意のものを教員が選びます。準備時間は特に設けずに、1人目の人がすぐに話し始めます。

まずは、教員が1人3役で実例を示してください。ルールで混乱が起こりやすいのが以下の点です：

- ・3人目の人は、直前の人の議論にだけ反論をします。2人目の人は、1人目の議論について反論を行いました。この反論については、3人目の人は何も触れません。それぞれ、直前の人が新しく導入した議論についてだけ反論をします。

また、この活動で一番大切なことは、相手の話をよく聞いて、的確に反論することです。ディベートというと、自分の意見を言うことだけに気持ちが向かいがちですが、相手の意見をよく聞き、おかしい点を的確に指摘してあげることこそが練習の主眼です。日常生活の場面ではあまり実践の機会がないかもしれない、この聞いて応えることの練習が目的であると生徒に説明してください。

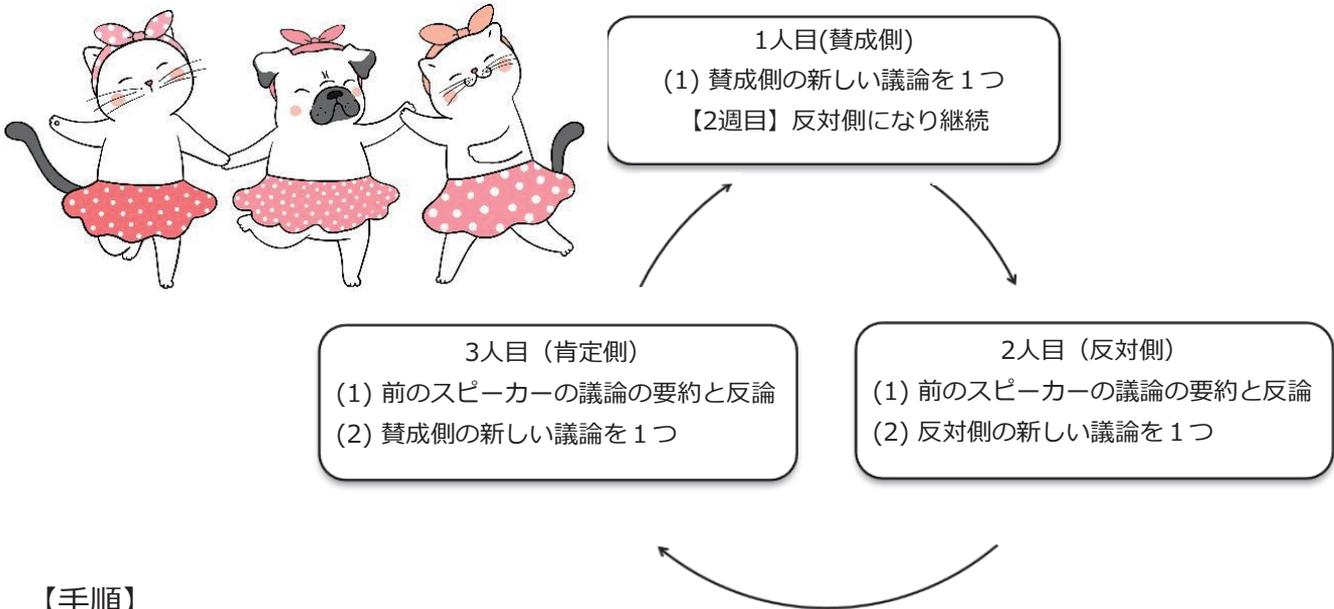
この点に関連して、相手が反論しやすいように、わざと大きな「ツッコミどころ」のある議論を出すように、教員が例を示して下さい。こう指導しておくことで、活動の中で良い議論が思いつかず、生徒が沈黙してしまうことをある程度防げます。

活動は、1分30秒～2分程度でタイマーを設定し、時間を区切ってください。奇数のグループであれば、2週目には肯定と否定の役割が逆転します。だいたいのグループが、2週目の半ばぐらいで終わる程度にすると良いでしょう。



練習活動「要約と反論 (サマリー・アンド・リヒュート、略称「サマリヒュ」)」

Summary & Refute という国際基督教大学の英語ディベート部で考案された練習方法をご紹介します。以下の手順を読み、次のページの表現集を使って練習してみましょう。



【手順】

- ① 3~4人程度のグループを作り、論題を1つ選びます。
- ② 誰か1人を起点に、時計回りに賛成側、反対側を交互に割り振ります。
- ③ 準備時間は与えず、すぐスピーチを始めます。賛成側の1人目が、論題を肯定する議論を1つ出します。(相手の話をちゃんと聞いて、手際よく反論をすることが練習の主目的なので、説明の不十分な議論で構いません。むしろ、あからさまにおかしい議論を出して相手が反論しやすいようにした方がテンポも良くなり盛り上がります)
- ④ 反対側の1人目が前の人の議論をまず要約し、次に反論します。そして否定側の議論を1つ出します。
- ⑤ 賛成側の2人目が、反対側1人目の新しい議論だけを(1人目への反論は要約する必要はありません)要約し、反論します。そして、肯定側の新しい議論を1つ出します。
- ⑥ 1順目が終わった場合、賛成側と反対側の立場が自動的に変わります。つまりは賛成側であった者が、反対側になります。2順目が終わるまで続けます。(1番初めにスピーチをした人が、直前の人の反論をして終わりです)

これは、相手の意見をよく聞いて、反論をするための練習です。議論は、出来るだけ簡潔に、相手が反論しやすいように、大きな穴のある議論で構いません。よく聞いて、要約して的確に反論して下さい。聞き上手になりましょう！



◆ 1人目の人 (肯定側)

挨拶	みなさん、こんにちは。
論題の確認	この試合の論題は、～です。 この論題に、自分は賛成します。
話の構成について	私の議論は、～についてです。(議論の見出し)。
議論	(出来るだけ簡潔に肯定側の議論を説明します)
結び	以上から、自分は賛成の立場をとります。以上です。

◆ 2人目の人 (否定側)

直前の相手の議論の要約	[前の人 / ○○さん] は、(直前のスピーカーの議論の要約「～なので、……だ」)と仰いました。
反論	しかしながら、これは [正しくありません。 / いつもそうだとは限りません 重要ではありません / 関係がありません。 / むしろ逆です]。 なぜなら～。以上から、○○さんの議論は成り立ちません。
話の構成について	それでは、次に私の否定側の議論に移ります。 私の議論は、～についてです(議論の見出し)。
議論	(出来るだけ簡潔に否定側の議論を説明します)
結び	以上から、自分は否定側の立場をとります。以上です。

◆ 3人目の人 (肯定側)

直前の相手の議論の要約	[前の人 / ○○さん] は、(直前のスピーカーの議論の要約「～なので、……だ」)と仰いました。 注) 直前のスピーカーの出した新しい議論だけ要約します。直前のスピーカーの行った反論に対しては何も触れません。
反論	しかしながら、これは [正しくありません。 / いつもそうだとは限りません 重要ではありません / 関係がありません。 / むしろ逆です]。 なぜなら～。以上から、○○さんの議論は成り立ちません。
話の構成について	それでは、次に私の肯定側の議論に移ります。 私の議論は、～についてです(議論の見出し)。
議論	(出来るだけ簡潔に肯定側の議論を説明します)
結び	以上から、自分は肯定側の立場をとります。ありがとうございました。

SECTION 2. 簡単な形式の試合

前のセクションで導入した「サマリヒュ」では、参加者がそれぞれ新しい議論を出し、相手の議論に応答するなど1人が複数の役割を担いました。この複数の役割を、それぞれ1人が担当すると、簡単なディベートの試合形式になります。

選手は3人对3人で、それぞれのスピーチ時間と話す役割内容は次のページに示した通りです。準備時間に特に決まりはありませんが、直前に「サマリヒュ」で用いた論題を再利用すれば、数分で試合の準備ができるでしょう。生徒はたいてい、誰がどの役割をするかを決めるのに一番時間を使います（ジャンケン等ですぐ決めさせるのが良いでしょう）。

準備時間では、発表の原稿を書くのではなく、メモ程度にとどめるように指示をして下さい。

■【簡単な形式の試合】

- ・まずは全体を3人1組の小グループに分けます（「サマリヒュ」や「お絵かきゲーム」など、事前の小活動で予めグループ分けをしておくともスムーズです）
- ・2チームずつ組み合わせて、肯定側と否定側をチームの代表同士のジャンケンで決めます（勝ったら肯定側、というのが多くの大会での慣例です）。
- ・準備時間を5分程度与えます（生徒の様子を見て調整してください）。
- ・試合をさせた後で、元気の良さそうなチームを選び、みんなの前で先生チームとモデルディベートをしてみましょう。先生が複数いなければ、先生が1人3役をしてみてください。
- ・見ている残りの生徒はジャッジ役です。生徒配布用のハンドアウトに簡単に勝敗の決め方が書いてありますが、単純に「どちらの方が説得力があったか」で判断させます。
- ・試合後に挙手で勝利チームを決めましょう。選手の良かったところを、教員は指摘して褒めてあげてください。

前述の通り、競技ディベートの試合形式には色々ありますが、基本的にはこのフォーマットで行う言語活動を、それぞれ応用したものだと考えて良いでしょう。

この活動を行う段階では、まだ生徒の議論の内容は荒削りで、大人の目からは（またディベート経験者の目からは）足りないものがあると思います。そうであっても、まずは話させてみてください。

徒競走に関して、陸上競技の選手でなくても、体育の授業で、小学生もかけっこをします。選手として専門に走るのであれば、より走りやすいフォームの研究や、トレーニングも必要になります。でも、走ることの楽しみを知ってもらうために、そして基礎的な体力作りのために、体育の授業ではまず元気に走らせることが大切です。ディベートの指導においても、同様であると思います。

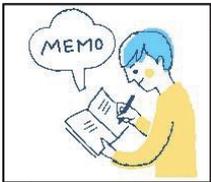




◆ 簡単な試合の形式

【話す順番と役割】（3人対3人です。人数が足りなければ一人二役で）

肯定側	否定側
準備時間	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (1) 肯定側 1 人目 [1 分 or 2 分] ・ 肯定側の議論を 1 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (4) 肯定側 2 人目 [30 秒 or 1 分] ・ 相手の議論に反論 </div> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (5) 肯定側 3 人目 [30 秒 or 1 分] ・ 反論されたことに対して立て直し </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (2) 否定側 1 人目 [1 分 or 2 分] ・ 否定側の議論を 1 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (3) 否定側 2 人目 [30 秒 or 1 分] ・ 相手の議論に反論 </div> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (6) 否定側 3 人目 [30 秒 or 1 分] ・ 反論されたことに対して立て直し </div>
<p>◆ その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スピーチの合間に準備時間は設けません ・ 勝敗は、より納得のいく議論を出したのはどちらのチームだったかで決めます。 ・ 議論は以下の 2 つの観点で評価します： <ul style="list-style-type: none"> a) どういう仕組みで何が起こるのか、納得のいく説明になっていたか。 b) 具体例をきちんとだしていたか。 	





論題集



■ 学校関連

1. 学校のマスコットは〇〇にしよう。
2. 学校の制服は着物にしよう。
3. オンライン授業の方が、対面式の授業より良い。
4. 学校で宿題は無くそう。
5. 学校でテストは無くそう（定期試験など）。
5. 毎日〇〇を食べよう（例えばバナナ、カレー、ドリアンなど）。
6. 学校で、ある動物（例えばペンギン、ライオン、ティラノサウルスなど）を飼おう。
7. 学校の水道の蛇口からみかんジュース（他の飲み物でも）が出るようにしよう。

■ 英語の授業関連

1. 英語の授業は全て、ネイティブスピーカーが教えるべきだ。
2. 高校在学中に、半年間の海外留学を必修としよう（費用については考えないこと）

■ 日本史・世界史関連

1. 日本の江戸時代の鎖国政策は成功だった。
2. 信長は理想の上司だ。
3. 友人に持つなら、信長よりも家康の方が良い。
4. 「大航海時代」は全体的に考えると、世界にとって悪影響だった。
5. 人類史上最大の発明は、インターネット技術である。
6. 人類の文明は、常に進歩し続けている。

■ 倫理・政経関連

1. 一般常識・社会常識のテストに合格した人にだけ投票権をあげよう。
2. 大食いコンテストを禁止しよう。
3. 結婚には有効期限があるべきだ（5年ごとの更新制）。
4. アメリカは、個人の銃火器の所持を禁止するべきだ。
5. 裁判はテレビまたは動画サイト(YouTube など)で中継すべきだ。
6. 国会議員に定年制を導入しよう（65歳で定年）。

■ 国語

1. 「走れメロス」のメロスは真の勇者である。
2. 文学作品の優劣を比べる事は可能である。
3. 古文の授業では、古文での会話練習もしよう。
4. 日本を代表する作品を1つ選ぶなら、それは「源氏物語」だ。

SECTION 3. 議論の思い付き方：登場人物で考える

これまで導入した2つのディベート活動ですが、議論が思いつかなくて苦しむ生徒もいるのではと思います（特に「サマリヒユ」で）。東京・三鷹にある国際基督教大学の英語ディベート部では昔、議論の思い付き方のコツとして、「登場人物で考える」ことを部員に必ず教えていました。以下に紹介します。

簡単に言えば、「～をすべきだ（すべきでない）」というお題が与えられた場合、その論題に関係する当事者をリストアップして、各者ごとに政策の利点・欠点は無いか思案するやり方です。

例えば仮定として、日本政府が喫煙を全面禁止するとします。現実には難しい政策でしょうが、煙草を製造・販売した場合、また吸った場合には麻薬に対すると同様に、刑事罰に問われるとします。この政策で影響を受ける人は誰でしょうか。また、それらの人々にとってどんな良い事、悪い事があるでしょうか。

まず、これまで煙草を吸っていて、今後吸えなくなる喫煙者がいます。そして煙草を製造する日本たばこ産業や、ライターや携帯用灰皿といった喫煙用具を製造している会社があります。また、たばこの価格に対して約6割の税金を得ている日本政府と地方公共団体があります。煙草の自動販売機を製造する人、そしてそれを自分の土地に設置して利益を得ている人もいます。受動喫煙に晒されている人、肺がんで命を落とす人など、無数に考えられるかもしれません。

当事者をリストアップしたら、次にそれぞれにとっての政策の長短を考えてみます。喫煙者は自分の楽しみを奪われてしまいますが、肺癌や喉頭癌といった健康へのリスクが減るでしょう（またお金を少し貯めることが出来るかもしれません）。煙草産業から現在利益を得ている人は、相応の経済的損失を受けると予想されます。日本政府と地方公共団体は税収を減らす事になりますが、煙草で病気になる人も減るため、医療費の国庫負担が軽減されるかもしれません。受動喫煙に悩んでいた人にとっては朗報でしょう。以上は、以下にまとめる事が出来ます。

たばこ非合法化のメリット	たばこ非合法化のデメリット
<ul style="list-style-type: none">・喫煙者の健康・国の医療費負担の抑制・受動喫煙者の健康	<ul style="list-style-type: none">・喫煙者の権利制限・国の税収減少・煙草産業の経済的損失

この様に、その政策で影響を受ける人は誰なのかを手がかりに、議論を作ることが出来ます。以下の3つのお題で、それぞれどんな人が関わるか、ブレインストーミングしてみましょう。

- (1) バレンタインで義理チョコをあげることを禁止しよう。
- (2) 私たちの学校は、プールでペンギンを飼うべきだ。
- (3) すべての高校生は少なくとも1ヶ月海外留学するべきだ。

解答例は次のページにあります。この例を示す以外に、「サマリヒユ」や「簡単な試合」を行う前に、時間を区切ってグループごとに、扱う幾つ思いつくことが出来るか競わせてみると良いかもしれません。

■ 「登場人物」の例

1	<p>バレンタインで義理チョコをあげることを禁止しよう。</p> <p>【関係する人・団体の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お菓子会社 ・カカオ農家 ・歯医者さん ・チョコをたくさんもらう人。 ・娘からの義理チョコを楽しみにしているお父さん ・ぜんぜんもらえない人 ・義理チョコを会社等で配るために、たくさんお金を使わされている女性 ・義理チョコのお返しをどうするか毎年悩む男性 ・義理チョコのふりをして、実は本命チョコを渡したい内気な女の子。
2	<p>私たちの学校はプールでペンギンを飼うべきだ。</p> <p>【関係する人(?)・団体の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリンピックを目指し水泳の練習相手が欲しい人 ・泳ぐことが苦手な人 ・生物部の人 ・ペンギン好きの人 ・普通に水泳の練習をしたい人 ・その学校に入学しようかどうか考えている受験生 ・保健体育の先生 ・魚屋さん ・動物のにおいが苦手な人 ・ペンギンの世話をすることになる人 ・学校で飼われるペンギンたち ・プール掃除を任されるクラスの人 ・ペンギンをねらう近所のおなかを空かせたネコ
3	<p>すべての日本の高校生は少なくとも1ヶ月海外留学するべきだ。</p> <p>【関係する人・団体の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・語学を鍛えたい人 ・飛行機や船が怖い人 ・ホームシックになりがちな人 ・落ち着いて理数系の勉強をしたい人 ・将来海外で働きたい人 ・部活動や委員会活動に高校生活をささげている人 ・費用を負担することになる日本政府または保護者の方 ・受け入れ先の学校・施設



ISBN978-4-410-XXXX-X C7037 ¥PRICELESS

定価: 遊び心と相手の話をよく聞く耳

発行: S.A.D. Works



A New Introduction to
Debating in English
Book 5 [Part 2]

[授業・部活で楽しむ即興型ディベート・日本語]

Part 2.

簡単なディベート活動



Have a good day

Contents:

- Lesson 1. 意見を伝える
- Lesson 2. 質問の仕方
- Lesson 3. 相手の議論に対応する
- Lesson 4. 簡単な試合をする
- Lesson 5. ノースアメリカン形式
- Lesson 6. 授業・部活で行う試合形式
- Lesson 7. 国際大会の試合形式
- Lesson 8. 勝敗の決め方

授業・部活で楽しむ即興型ディベート

A New Introduction to Debating
in English Book 5

▶ Part **3**

継続的なディベート練習

PRACTICING DEBATE



()組 ()番 氏名:

■ Lesson 1. 意見を伝える

◆ [L.1] Section 1 「～すべき」という議論

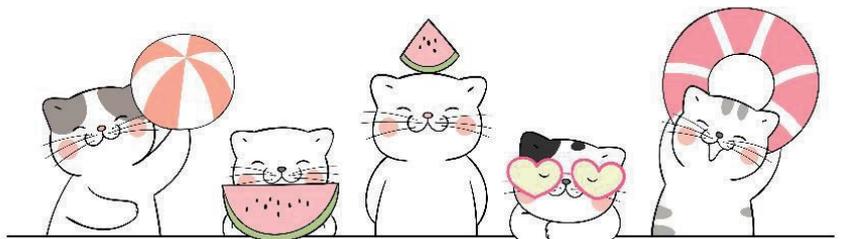
1) 問題解決型のスピーチ構成（肯定側）

「～をするべきだ」と人に主張する場合、スピーチは一般的に以下の構成をとります：

- 1 現状の問題の説明（政策を導入する前の世界の説明）
 - 2 その問題が、ある政策によってどう解決するか説明（政策導入後の世界の説明）
 - 3 その問題を解決することの重要性の説明
- （*2と3の順番は伝わりやすさの観点から前後させて構いません）

下のスピーチ原稿を見て、この構成を確認してください。原稿では、「花火大会を禁止するべきだ」という案が主張されています。

スピーチ構成	スピーチ例
あいさつ トピックの導入	肯定側の立論を始めます。私たちは、花火大会は禁止されるべきだ、と主張します。
スピーチの構成の提示	理由を1つ説明します。
議論の名前（見出し）の提示	その理由は「騒音」です。詳しく説明します。
1) 現状分析・政策導入前の世界	花火大会があると、とても大きな音が出て、周りに住む人が困ります。例えば、私はいつも9時に眠ります。でも、花火大会の日には、うるさくて眠れません。
2) 問題解決の仕組み・政策導入後の世界	もし花火大会がなければ、夏の夜はずっと静かになります。
3) 問題解決の重要性・必要性	どうしてこの問題を解決することが大切でしょうか。それは、私たちは誰しも静かな夜を楽しみ、ぐっすり眠る権利があるからです。
スピーチの終わり	以上の理由で、花火大会を禁止するべきだと思います。立論を終えます。



♡ LOVE SUMMER ♡

2) スピーチを用意してみよう

それでは次に下のトピックから1つ選び、議論を含んだスピーチ原稿を用意してください（必ず賛成の立場で書いてください）。スピーチは、もちろん説得力があるものを目指して構いませんが、聞いていて面白い、思わず笑ってしまう突飛な内容にしてみても良いでしょう（その方が後で質問・反論の練習をするときに、使いやすくなります）。次ページのフォームを使って下さい。

トピック一覧(選んだトピックの [] にチェックを入れること)

- ① [] 学校で生徒に宿題を出すことをやめよう。
- ② [] 婚姻届けは5年ごとの更新制にしよう。
- ③ [] うちの学校のプールでペンギンを飼おう。
- ④ [] バレンタインの日にチョコレート等の贈り物を渡すことを禁止しよう。
- ⑤ [] 大食い大会を禁止しよう。

【議論の見出し・標識の作り方】

- 1) 「より良い～」：[例] より良い安全 / より良い経済 / より良いファッション感覚
動物についてのより良い知識 / より良い学習環境
- 2) 「～を…する」：[例] お金の節約 / 異文化理解の促進 / 食べ物の節約
友達作り / 自主的な学習習慣の形成
- 3) 短い文：[例] 泳ぎ方を学ぶ / 虫歯になる人が減る
- 4) 名詞のみ：（上のどれも思いつかない時に使って下さい）
[例] 健康 / 虫歯 / 水泳スキル



立論スピーチ (問題解決型) [肯定側]

スピーチ原稿		構成	
肯定側の立論を始めます。私たちは、 という案に賛成です。		自分が肯定する論題を提示します。	
理由を1つ説明します。		スピーチ構成を示します。	
その理由は「.....」です。それでは説明します。		理由を新聞の見出しのように簡潔に述べます。	
肯定側の議論	問題 (政策導入前)	今、問題があります。 	現状で、どのような問題があるのか説明します。
	解決法 (政策導入後)	それで、もしこの案を導入すれば、次の通りに問題は解決します。 	その政策を導入すると、どのような仕組みで問題が解決するのか説明します。
	重要性・深刻性	どうしてこの問題を解決することは重要でしょうか。 	どうしてこの問題を解決することが重要なのか、説明します。
以上の理由で、この案を導入するべきと考えます。 これで肯定側の立論を終えます。		スピーチ終了	



()組 ()番 氏名 []

◆ [L.1] Section 2 「～すべきでない」という議論

1) 問題解決型のスピーチ構成 (否定側)

今回は、否定側の議論（「～をするべきではない」という議論）を用意します。ある政策の是非に関して、否定側の議論はふつう以下の構成を持ちます：

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 現状の良い点の説明（政策が導入される<u>前</u>の世界）。 2 その良い点が、ある案によってどう失われるかの因果関係の説明（政策導入<u>後</u>の世界） 3 その良い点が失われることがどれだけ深刻な問題なのかの説明 |
|---|

以下の論題について（「～すべき」というようなディベートで使うトピックは、Motion 論題・動議と呼ばれます。以下からはこの表現を使います）、続く否定側の議論を読み、このスピーチ構成を確認して下さい。

論題： 私たちの高校の1時間目は7時半に始まるようにしよう。

読み終わったら、次は先ほど肯定側で議論を作ったのと同じ論題で、今度は反対側の議論を作して下さい。次ページの用紙に書き込んで下さい。

【否定側の議論例】

Speech Script	
これから否定側の立論をします。論題は「学校の1時間目は7時半から始まることにしよう」です。私はこの考えに反対します。	
反対する理由は1つあります。	
理由は、「授業中に寝る生徒が多くなる」です。	
導入前の状態	現状では、授業中に寝ている人はいません。たとえば、今日の1時間目もみんな授業に集中していました。みんなやる気でいっぱいです。このように、現状では問題はありません。
導入後の状態	しかしながら、この政策を導入すると、問題が生じます。生徒が授業中に居眠りするようになります。1時間目が早く始まることで、生徒は今よりも早起きするようになります。その結果、睡眠時間が短くなり、授業中に居眠りするようになります。
深刻性	これは、深刻な問題です。なぜなら、居眠りによって、生徒は学習が困難になるからです。生徒の学力に深刻な影響があります。
以上の理由から、この案を導入するべきではないと考えます。	
以上で否定側の立論を終えます。	

立論スピーチ(問題解決型) [否定側]

スピーチ原稿		構成	
否定側の立論を始めます。私たちは、 という案に反対です。		自分がその採択を否定する論題を提示します。	
反対の理由は1つあります。		スピーチ構成を示します。	
その理由は「 」です。それでは説明します。		理由を新聞の見出しのように簡潔に述べます。	
否定側の議論	政策導入前の状態	現状を説明します。	現状は、どのような点で望ましい状態であるのか説明します。
	政策導入後の状態	しかしながら、もしこの案を導入すると、問題が発生します。	その政策を導入すると、どのような仕組みでその現状の良さが失われるのか説明します。
	深刻性	この問題は、とても深刻です。	どうしてこの良さが損なわれることが深刻な事態であるのか説明します。
以上の理由から、この案を導入するべきではないと考えます。 これで否定側の立論を終えます。		スピーチ終了	



()組 ()番 氏名 []

◆ [L.1] Section 3 一般的な議論の構成 (ARE の構成)

ある政策の導入の是非を問う以外に、より一般的に「私はこう考える」と述べる場合は、その主張(Assertion)に、根拠(Support)を加えます。根拠には一般に、論証(Reasoning)と証拠(Evidence)という 2 つの要素が含まれます。これをまとめて、ARE (Assertion, Reasoning, and Evidence)の構成と呼ぶことがあります。

議論(Argument) = 主張(Assertion) + [論証(Reasoning) + 証拠・例(Evidence・Example)]
--

*用語は無理に覚える必要はありません。人により用語は異なります。

以下のスピーチ原稿を見て、この構成を確認してください。論題は「高校でバレンタインの日にチョコをあげることを禁止するべきだ」というものです。

構成	スピーチ原稿	
あいさつ トピックの導入	今日は私たちの学校にとって、とても大切なこととお話しします。それは、毎年2月14日に行われている行事です。そうです。バレンタインについてです。	
論題の提示	私たちは、バレンタインの日にチョコレートをあげることを、学校で禁止するべきだと主張します。	
構成	肯定側の議論は1つです。	
議論の見出し	その議論は「虫歯のまん延」です。	
AREの構成の議論	主張 (Assertion)	バレンタインの日にチョコを渡しあうことで、虫歯になる人が多くいます。それで、チョコを渡すことは禁止されるべきだと思います。
	論証 (Reasoning)	バレンタインの日には、多くの男子がチョコレートをもらいます。チョコレート普段食べない人も、その日だけ多く食べることになります。日頃の感謝の気持ちや愛情のこもったチョコを、みんな喜んで食べることになります。そしてそれは、普段チョコレートを食べられない人についても同じです。いつもはしない間食をすることになります。 この結果、虫歯になる危険性が大きくなります。結果として、多くの男子が虫歯に悩むことになります。
	証拠・例 (Evidence・Example)	例えば、私の兄は昨年たくさんチョコレートをもらいました。私もあげました。まじめな兄はその30個以上のチョコを食べ、その結果虫歯になって歯の痛みを苦しみました。
*重要性・関連性 (おまけの内容)	この虫歯の問題は、とても深刻な問題です。虫歯の痛みによって、学業に集中することも、部活に取り組むことも困難になります。生徒が充実した学校生活を送る上で、障害となり得ることは、できる限り避けられるべきです。	
スピーチの終わり	以上の理由から、バレンタインの日に学校でチョコを渡すことを禁止するべきだと主張します。	

【論証(Reasoning)の作り方】

論証は、聞き手または読み手が受け入れてくれる命題を組み合わせ、どうしてその主張が成り立つのか順を追って説明します。左の例では、チョコレートをいつも以上に食べる、必ずしも念入りに歯磨きをするわけではない、その結果虫歯になる危険性が高くなる、という原因と結果の関係が述べられています。

他に論証の例をあげると、「風が吹けばおけ屋が儲かる」という江戸時代のことわざや、カオス理論の説明でよく用いられる「北京の蝶の羽ばたきが、ニューヨークで嵐を起こす」という主張が参考になります。それぞれどうして成り立つのか一見分かりませんが、一般に正しいと思える命題をいくつも提示することで、原因と結果の関係が成り立つと示せます。例えば、「風が吹けば～」には以下の論証が与えられています：

- ・ 風が吹くと、砂ぼこりが立つ。
- ・ 砂ぼこりが目に入って、こすってしまい、目の悪くなる方が増える。
- ・ 目の悪い方でも活躍できる職業である、三味線弾きになる人が増える。
- ・ 三味線を作るため、材料となるネコがたくさん捕まえられる。
- ・ ネコがいなくなると、ネズミが増える。
- ・ ネズミは桶をかじる。
- ・ 桶を買い替える人が増える。
- ・ その結果、桶屋さんがもうかる。



ずいぶん失礼な内容も含んでいますが、なるほどそうかもな、とも理屈の上では納得させられるかもしれませんが。論証ではこの様に、一般に正しいと認識されている情報を組み合わせ、主張がなぜ成り立つのかを示します。

論証の方法としては、他に例えば三段論法というものがあります。「ソクラテスは人間である。人間はみな寿命がある。よってソクラテスも死ぬ定めにある」というように、厳密に立証することができます。しかしながら、この三段論法を使って立証できることは限られています。世の中の多くのことは複雑で、ディベートの論題になるような事柄には、三段論法を使うことは難しいと言えます。

論証とは何か比喩的に説明すると、ある出発点から到着点までの道筋の説明だと思ってください。「地球温暖化が進むと、アイスクリーム会社の業績が上がる」という意見があるとします。この場合は「地球温暖化が進む」というスタート地点から、「アイスクリーム会社の業績が上がる」というゴールに至るまで、その途中の道筋を説明するのが論証だと言えます。

【重要性(Importance) / 関連性(Relevancy)を付け加えること】

ある意見を受け入れて貰うためには、複数の議論を使うこともあるでしょう。例えば、今日の夕ご飯はカレーライスにしよう、という意見を受け入れて貰うために、「カレーは作るのが簡単」「カレーはみんな大好き」「カレーは作るのにそんなにお金がかからない」という3つの別個の議論を出すことがあるかもしれません。特にこの様に複数の議論を使って1つの論題を支持する際に、それぞれの議論がどうして最終的に受け入れて欲しい案を肯定することに繋がるのか説明した方がよい場合もあります。

カレーライスの例で言えば、「カレーは作るのが簡単」という議論自体は受け入れて貰えたとして、それが夕ご飯をカレーにするべきだということとどう繋がるのでしょうか。例えば「今日は疲れていて夕食は簡単に済ませたい。それで手軽に作れるという点は重要であり、この点カレーライスが好ましい」と言えるでしょう。この様に、議論と最終的に受け入れて欲しい政策案との関連性を述べる事で、より納得のいく説明ができるようになります。

1) 論証を説明する練習

論証を作る練習として以下の課題に取り組んで下さい：

- ① あなたの家から学校までの道筋を、順序だてて説明して下さい。
- ② 「犬を飼うと、子どもはより責任感を持つようになる」という主張がどのような仕組みで成り立つのか、説明してください。
- ③ 「みかんをたくさん食べると、賢くなる」という主張に論証を加えてみてください（わざと因果関係が不明瞭な主張を例として出しています。練習として、「風が吹けば～」と同じように遠回りな論証をしてみてください）。

【論証のより分かりやすい説明の仕方】

論証をより分かりやすくするためには、内容をさらに大まかに2つあるいは3つのブロックに分けてスピーチすると良いでしょう。例えば家から学校までの行き方を説明する際に、電車を使って通学しているのなら、家から駅まで、出発駅から到着駅まで、そして駅から学校までという3つの段階に区切って説明するとより分かりやすくなります（はじめに「3つに分けて説明します」など言うより伝わりやすくなります）。

論証の区切り方の他の例を示せば、ある行動でどんな変化が起こるのか説明する場合に、まず現状の問題を説明し、その次にもしその行動をとったらどうその問題が解決するのか、行動の前後を明確に区切れれば分かりやすくなるでしょう。ダイエット食品・機具の広告でよく見かける「使用前・使用后」の説明と同じ構成で、つまりは既に練習した「～すべき」という議論の構成です。この様に、論証をブロックに分ける習慣をつけると、より複雑な議論も伝え易くなります。

2) 論証を段階に分けて説明する練習

論証を作る練習として以下の課題に取り組んで下さい：

- ① あなたの家から学校までの道筋を、今度は明確にいくつかの段階・区分に分けて説明して下さい。
- ② 同様に、「もし自家用車の使用をやめて、みんな自転車を使うようになれば、ホッキョクグマが幸せになる」という主張の論証を、いくつかの段階に分けて説明して下さい。

3) スピーチ発表練習

以下の論題から1つ選び、次のページの用紙を使ってスピーチ発表をして下さい。

- (1) 学校の図書室に漫画を入れるべきだ。
- (2) 子どもたちにお年玉をあげることをやめよう。
- (3) 子どもへの誕生日プレゼントにお金をあげよう。
- (4) 定期試験をなくそう。
- (5) みんないつもより1時間早く起きよう。
- (6) 修学旅行は海外に行こう（どこの国にするかはお任せします）。
- (7) みんなもっと〇〇を食べよう(何を食べてもらうかはお任せします)。



立論スピーチ (ARE 構成) [肯定側・否定側 共用]

原稿		構成
<p>みなさん、私たちは</p> <p>.....</p> <p>.....と主張します。</p>		<p>自分が最終的に説得させたい事を提示します。</p>
<p>議論を1つ提示します。</p>		<p>スピーチ構成を示します。</p>
<p>その議論は「.....」です。これから説明します。</p>		<p>議論の見出しを示します。</p>
AREの構成の議論	<p>主張</p> <p>私の主張は次の通りです。</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>この議論で説明したい主張を簡潔に述べます。</p>
	<p>論証</p> <p>この主張がどう成り立つのか、順を追って説明します。</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>主張がどうして成り立つのか順を追って説明します。</p>
	<p>証拠・例</p> <p>関連する例を示します。</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>例を示します。</p>
<p>この議論がどうして重要か説明します。</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>議論の関連性・重要性を説明します。</p>
<p>以上の理由から</p> <p>.....</p> <p>.....と主張します。</p>		<p>スピーチ終了</p>



()組 ()番 氏名 []

■ Lesson 2. 質問の仕方

[L2] [Sec. 1] 根拠のない意見を指摘する

■ Step 1 聞いて答えよう (事実と意見の区別)

以下の10個の文について、それぞれ事実か、それとも意見なのか答えて下さい。

「事実」：証明可能で、実際に存在し、あるいは皆が真実だと同意するもの。

「意見」：ある人が持つ、誰かあるいは何かに対する信念・判断。

- | | |
|---------------------------|-------------|
| (1) 池袋は日本で最も勉強するのに良い場所だ。 | [事実 / 意見] |
| (2) 池袋は東京にあります。 | [事実 / 意見] |
| (3) ウサギは足が4本あります。 | [事実 / 意見] |
| (4) ネコよりもウサギの方が良いペットだ。 | [事実 / 意見] |
| (5) 子どもは車を運転することが許させていない。 | [事実 / 意見] |
| (6) 車を運転することは危険である。 | [事実 / 意見] |
| (7) 小説「こころ」は夏目漱石によって書かれた。 | [事実 / 意見] |
| (8) 夏目漱石の書いた小説は興味深い。 | [事実 / 意見] |
| (9) ハロウィーンの日は国民の祝日にしよう。 | [事実 / 意見] |
| (10) ハロウィーンは10月31日です。 | [事実 / 意見] |



■ Step 2 文の分析：修飾語句に注意

意見なのか事実なのか見分ける方法の1つとして、修飾語句を探すことがあります。以下にまとめた修飾語句を含んでいる場合、たいていその文は意見だと言えます。改めて上の10個の文の中で、修飾語句がどこにあるか探してみてください。

【修飾語句】 話し手・書き手の価値観、感情、また判断を示す語句。

① 形容詞・副詞的表現

[例] 「素晴らしい」「最良の」「美しい」

② 「～すべきだ」という様な表現 (英文法で言うところの助動詞)

[例] 「～にしよう」「～であるかもしれない」

③ 話し手・書き手が自分が述べていることについての確からしさを示す表現

[例] 「おそらく～だろう」「～ということは確実だ」「きっと～だろう」

■ Step 3 スピーチ原稿の分析

以下のスピーチ原稿を見て、意見を含む文を①～⑦より選んでください。

【解答欄】 意見を含む文は: [_____]

スピーチ原稿	
皆さんこんにちは。今日は、全ての中学・高校での英語の授業は英語の母語話者によって教えられるべきだと主張します。理由は1つあります。それは、英語コミュニケーション能力の向上、です。説明します。	
問題	今、問題があります。①日本の学校では、小・中・高で約8年間も英語の授業があります。②それでも、高校卒業しても、私たちは全く英語を使えるようになっていません。これは解決すべき課題です。
解決の仕組み	③それで、もし全ての英語の授業が英語の母語話者によって教えられるなら、この問題はきっと解決されます。④英語の母語話者によって教えられる授業は、日本人の先生が教えるより、ずっとコミュニケーション重視の授業になります。⑤それで、この問題は解決されるでしょう。
重要性	どうしてこの問題を解決することは重要でしょうか。⑥日本はより国際化する必要があります。⑦そのためには、英語でのコミュニケーション能力を高めることは大切です。
以上の理由から、私たちは英語の授業は全て母語話者によって教えられるべきだと主張します。	

■ Step 4 根拠のない意見の指摘

以下のフォーマットを用いて、先ほどのスピーチで見つけた根拠のない意見について、質問する練習をしてみてください。

(1) 根拠の無い意見を指摘する質問

あなたは[_____]とおっしゃいました。 (←相手の意見を引用)
 しかしながら、[証拠はありますか？ / これはあなたの意見ではありませんか？]

◇この質問は、本当かどうか疑わしい事実について、その証拠を求める際にも使います。

【参考】ディベート以外の場面で、相手の意見を見つけたら

相手の意見を見つけた場合、ディベートでは上の通りその根拠を確認することが期待されます。その一方で、ディベート以外の場面では、相手の意見を見つけたら、それはさらに話を広げる良いきっかけになります。例えば、「週末に行った水族館、すごい良かった！ ペンギンが可愛かった」と相手が出たら、もちろん「それはあなたの意見ですね。証拠はありますか？」などとは言いません。「そうなんだ！ どんなペンギンがいたの？」と相手が出た意見を具体化してくれるように、促してください。意見のやり取りがあつてこそ、私たちの会話は楽しく、豊かになります。

[L2] [Sec. 2] 因果関係の問題の指摘

■ Step 1 出来事の因果関係

以下の7つの文は、「学校でエアコンの使用を止めよう」という論題の肯定側スピーチの一部です。原因と結果のつながりを考えて、意味が通るように並べ替えてください。

- ① 二酸化炭素の排出量が減る。
- ② 電気の使用量が減る。
- ③ ホッキョクグマが生き延びる。
- ④ 地球温暖化を食い止める。
- ⑤ 化石燃料が節約される。
- ⑥ 学校のエアコンを止める。
- ⑦ 北極の氷が増える。



[..... → → → → →]

■ Step 2 出来事の因果関係についての質問

プラン導入で問題がいかに解決されるかを説明する際には、ある出来事が別の出来事を引き起こすという、因果関係を説明します。この因果関係は、時々明確ではないか、疑わしい場合があります。そんな場合は、以下のフォーマットを使って質問をしましょう。

練習として、次のページにあるスピーチ全体を見て、どんな質問をするか練習してみましょう。

(2) 因果関係上の問題への質問

あなたは「もし ならば」, [..... という結果になる] とおっしゃいました。

↑ 原因の出来事

↑ 結果の出来事

- ・しかし、そうなる証拠はありますか？
(↑ 因果関係の存在が怪しい場合)
- ・しかし、実際にどれぐらいの違いを生みますか？
(↑ 関係を認めても、変化が殆ど無いと疑われる場合)



【スピーチ例】

スピーチ原稿	
みなさん、こんにちは。このスピーチで自分は、私たちの学校でエアコンの使用を止めよう、と主張します。	
理由は1つあります。	
それは、「ホッキョクグマの保護」です。では説明します。	
問題	私たちは今、大きな問題に直面しています。多くのホッキョクグマが、地球温暖化によって命を落としています。絶滅の危機に瀕しているとも言われています。地球温暖化によって、北極の氷が年々溶けています。その結果、多くのホッキョクグマが住処を失い、急速に数を減らしています。
解決の仕組み	それで、この問題解決のために、私たちは学校のエアコンの使用を止めるべきだと考えます。これにより、問題が解決します。もしエアコンを止めれば、電気の使用量を大幅に削減することができます。その結果、発電のために必要な化石燃料の消費量を抑えることができます。これにより、発電所からの二酸化炭素の排出量を減らすことができます。二酸化炭素排出量の削減は、地球温暖化を抑えることにつながります。地球温暖化を防ぐことができれば、北極の氷が溶ける速度が遅くなります。以上により、ホッキョクグマの生息地が守られ、結果ホッキョクグマの保護が達成できます。
解決の重要性	ホッキョクグマを保護することは、とても重要です。ホッキョクグマはとてもかわいらしい動物です。 [注 もっと良いホッキョクグマ保護の重要性の説明がないか、考えてみて下さい]
以上の理由から、私は学校のエアコンの使用は止めるべきであると考えます。ご清聴ありがとうございました。	



■ Lesson 3. 相手の議論に対応する

◆ [L.3] Section 1 スピーチ中の質問(POI)をする

Part 2 で用意した原稿を誰かに発表してもらい、スピーチを聞き、そして質問をします。即興型ディベートでの質問は、Point of Information と呼ばれます(POI、ピーオーアイまたはポイと略称します)。相手のスピーチ中に行う質問です。POI の手順は以下の通りです：

- 1) 質問をしたい人はまず席から立ち「ポイント！」と言って、質問をする許可を求めます。
- 2) スピーチをしている人は、「どうぞ」と言って許可をするか、「お断りします」「お座りください」「後でお願いします」などと言って断ってください。
- 3) POI では、質問は 15 秒以内に終えないといけません。
- 4) POI に対して、もちろんその場で答えることがスピーカーには期待されます。
- 5) 一回断られたら、15 秒～30 秒ぐらい間を置いてから再び試みて下さい。

以下にまとめられたように、POI は単なる質問ではなく相手の議論の弱点を指摘するものです。

■ POI で指摘すべきポイント

- ◇ 因果関係の飛躍を指摘する。
 - ・ 「Aだと、Bになるとおっしゃいましたが、それはどうしてですか？」
- ◇ 根拠のないただの意見を指摘する。
 - ・ 「～だとおっしゃいましたが、それはただの意見ではないでしょうか？」
 - ・ 「～だとおっしゃいましたが、その根拠はありますか？」
- ◇ 反証を述べる。
 - ・ 「～だとおっしゃいましたが、<反証となる例>ということもあります。これについてどうお考えですか？」

■ POI 用表現集

- ◇ POI を求める
 - ・ 「ポイント！」(その他、POI を求めていると分かる表現であれば何でも構いません)
- ◇ POI を受ける・断る
 - ・ 【受ける場合】「どうぞ」「お願いします」など
 - ・ 【断る場合】「お断りします」「席にお座りください」「後でお願いします」など
- ◇ POI の内容に対応する
 - ・ 「ご指摘ありがとうございます。でも、それは[関係ありません / 正しくありません / 重要ではありません。なぜなら～]
 - ・ 「良い質問です。まさにこれから話そうとしていた内容です」
 - ・ 「では私のスピーチに戻ります」(POI の内容から元のスピーチ内容に戻るときの表現)
 - ・ 「その点については、また後で説明します」(何と問い返したらよいか思いつかなかったら、とりあえずこう言って流して下さい。残念ですが、沈黙してしまうよりはましです)

◆ [L.3] Section 2 「反論のフォーマット」

1) 基本的な反論のフォーマット

反論を思いつくには、まず以下の5種類の反論の型を手がかりに考えてみてください：

反論の基本フォーマット

- ① 「それは、正しくありません」
- ② 「それは、いつも正しいとは限りません」
- ③ 「それは、重要ではありません」
- ④ 「それは、関係ありません」
- ⑤ 「簡単に解決できる問題です」
- ⑥ 「それは、むしろ逆です」



反論をするときには、まず相手が言ったことを要約し、何について反論をするのか明らかにしてください。「〇〇さんは～と言いましたが、それは重要ではありません。なぜなら～だからです」という形で反論をしましょう。

■ 反論の発表用フォーマット

- ・ () さんは [.....]とおっしゃいました。
- ・ しかしながら、 [上の①～⑥のどれかを入れます]
- ・ なぜなら [.....]

2) 相手の思い込みを指摘する

上のフォーマットで上手く対処できない場合は、下のフォーマットを使い反論を試みてください。特に、「Aが起きると次にBが起きる」という因果関係を前提して説明している場合、その前提を指摘することはとても有効な反論になります。

相手の議論の前提・思い込みを指摘する

しかしながら、これは(必ずしも)正しくありません。
なぜなら、これは[.....]
という思い込みに基づいているからです。

3) 反論を考える練習

- ・以下の6つの主張に対して、反論を考える練習です。
・「正しくありません」から「むしろ逆です」まで、それぞれの表現を使った場合、どんなことが言えそうかできるだけ多く考えてみて下さい。*それぞれ何か1つ答えがある、というわけではありません。

1) 定期試験の勉強が大変なので、家のお手伝いをすることができない。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

2) 筆記試験をすることは、生徒に多大なストレスを与えるので、やめよう。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

3) 夏休みの宿題を出すことは、生徒が自分で勉強の計画をたてる能力を育てる妨げになるので、やめよう。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

4) 子どもはペットの世話をきちんとできないので、子どもがペットを持つことを法律で禁止しよう。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

5) 動物園は、動物を檻に入れて見世物にするなど虐待を行っており、廃止するべきだ。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

6) 火星への有人探査などの宇宙計画は、莫大なお金がかかるのでやめよう。

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

7) 「わたし太るのが怖いから、このデザートアイスは食べないことにする！」

それは： a. 正しくありません b. いつも正しいとは限りません c. 重要ではありません
d. 関係ありません e. 簡単に解決できる問題です f. むしろ逆です

なぜなら、

Lesson 4. 簡単な試合をする

◆ [L.4] Section 1 「1人1役の試合形式」

議論が作れて反論も出来るようになれば、試合形式で練習ができます。論題をどれか1つ選び、以下の手順で試合をしてみましょう。

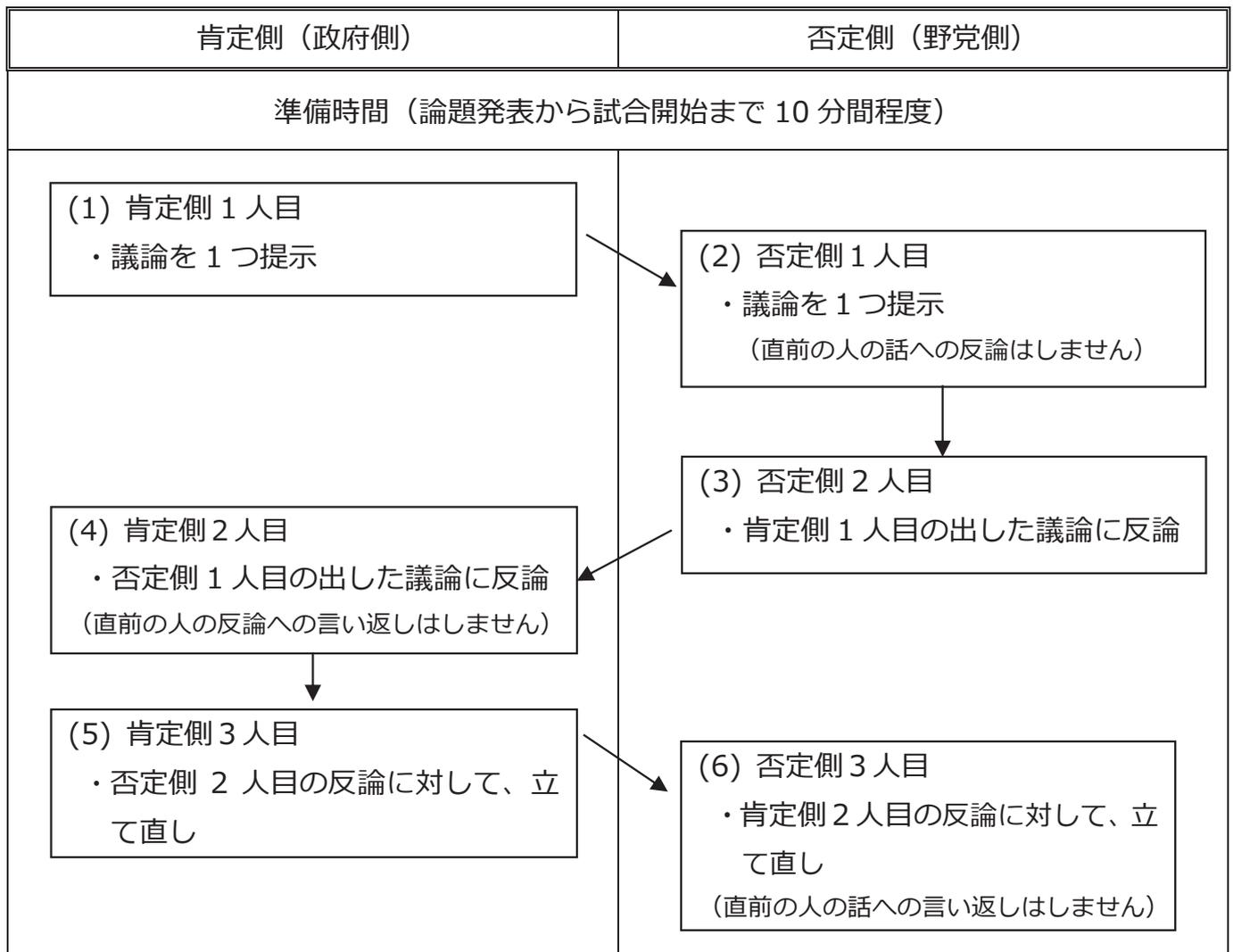
* この試合形式の特徴は、各人が立論、反論、言い返し、それぞれ1つの役割を担当することにあります。

[参加人数] 6人 (1チーム3人 × 2チーム) / (人数に余裕があればジャッジ役の人も)

[1試合にかかる時間] 準備時間5分 + 試合時間6分

【1人1役の試合形式】

[スピーチ時間 各1分]



【その他のルール】

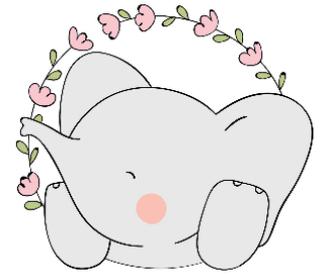
- ・各スピーチの時間は1分以内ですが、適時調整してください。1分より早く終わったら、制限時間が来るのを待たず、次のスピーカーのスピーチに移ります。
- ・スピーチの合間に準備時間は設けません (必要であれば、数十秒程度空けて下さい)。
- ・用いる論題は、定義が不要でそのまま試合が出来る具体的なものを使います。
- ・勝敗は、より納得のいく議論を出したのはどちらのチームだったか、という観点でジャッジ役の人に決めてもらいます。
- ・スピーチ時間が短いので、Point of Information (POI、スピーチ中の質問) はなしにします。

■(1) 肯定側 1 人目と (2) 否定側 1 人目のスピーチ用紙

Part 2, Section 1 と 2 の用紙 (問題解決型スピーチ、肯定側・否定側)、または Section 3 の用紙(ARE の構成)を使ってください。

■(3) 否定側 2 人目と (4) 肯定側 2 人目のスピーチ

以下のフォーマットを使ってください。



【反論用フォーマット】

- ・これから、相手チームの議論に反論をします。
- ・相手チームの議論は [.....] というものでした。
- ・しかしながら、これは
【 正しくありません / いつも正しいとは限りません / 重要ではありません
/ 関係ありません / 簡単に解決できる問題です / むしろ逆です 】。
- ・なぜなら、 [.....]
- ・以上で反論を終えます。

■(5) 肯定側 3 人目 と (6) 否定側 3 人目のスピーチ

【反論されたことの立て直し用フォーマット】

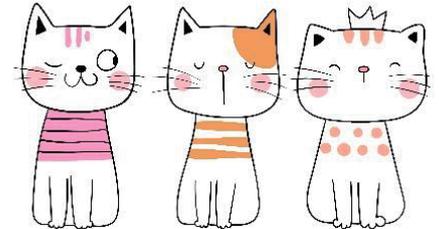
- ・これから、反論への立て直しをします。
- ・相手チームの反論は、このようなものでした。 [.....]
- ・しかしながら、この反論は
【 成り立ちません / 重要ではありません / 関連性が (ほとんど) ありません】
- ・なぜなら、 [.....]
- ・以上で、私たちのチームのスピーチを終えます。

◆ [L.4] Section.2 *簡易版・高校生世界大会形式

■ 簡易版・高校生世界大会（英語）形式

今度のフォーマットでは、1人で新しい議論を出したり反論をしたりと、各スピーチでの時間配分が大切になります。またパートナーとの協力が一層大切になります。それぞれの役割に必要なスピーチのフォーマットは、これまでに使ったものを用いて下さい。

*実際の高校生世界大会の形式との違いは、大きくは最後の「まとめスピーチ(reply speech)」を省いている点です。「まとめスピーチ」についてはまた次のPartで説明します。



[参加人数] 6人 (1チーム3人 × 2チーム)

[1試合にかかる時間] 準備時間 10 + 試合時間 12分 (または 18分)

【話す順番と役割】

肯定側	否定側
準備時間 (論題発表から試合開始まで 10 分間程度)	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (1) 肯定側 1 人目 ・ 議論を 1 つ 提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (3) 肯定側 2 人目 ・ 否定側の議論にだけ反論 ・ 新しい議論を 1 つ 提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (5) 肯定側 3 人目 ・ 否定側 2 人目の出した新しい議論に反論 ・ これまでに反論された事全てに対して 立て直し </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (2) 否定側 1 人目 ・ 肯定側 1 人目の議論に反論 ・ 議論を 1 つ 提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (4) 否定側 2 人目 ・ 肯定側 2 人目の出した新しい議論にだけ反論 ・ 新しい議論を 1 つ 提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (6) 否定側 3 人目 ・ これまでに反論された事全てに対して 立て直し </div>
<p>◆ その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> 各スピーチの制限時間は、1.5分とします(あるいは参加者で決めて下さい)。 Point of Information (スピーチ中の質問) は、相手チームのスピーチ中はいつでも可能とします。 用いる論題は、定義が不要でそのまま試合の出来る具体的なものを用います。 スピーカーは、スピーチ中に他のチームメイトから助言や指示を受けることは出来ません。 勝敗は、ジャッジ役の人が一番納得のいく議論を出したのはどちらのチームだったかで決めます。 	

【A. 政策論題(「~をすべきだ」の論題リスト)】

1. 学校のマスコットをくまモン（あるいは別の何かを選んでください）にしよう。
2. 毎日欠かさずカレー（あるいは任意のほかの食べ物）を食べよう
3. 学校の制服は着物にしよう。
4. 学校の制服は着ぐるみにしよう（ふなっしーや、くまモンなど何でも）。
5. 学校の制服を廃止しよう。
6. 選挙権を16歳以上の人（中学を卒業する満年齢）にも与えよう。
7. 高校では第2外国語を必修にしよう。
8. 修学旅行は〇〇（←どこか適当な外国の国を選んでください）に行こう。
9. 有名人が何か罪を犯した場合、その罰は重いものにしよう。
10. 学校のプールでペンギンを飼おう。
11. 教室でネコを飼おう。
12. 学校の授業でやるサッカーでは、ボールを2つにしよう。
13. (金銭的な問題と感染症には触れないことにして) 全ての高校生は最低半年海外留学しよう。
14. 学校内にコンビニを設置しよう。
15. 学校の夏休みを廃止しよう。
16. バレンタインの日には、チョコではなく、あんころ餅を渡そう。
17. 日本のすべての中高でバレンタインデーにチョコレート（そしてその他のプレゼント）を渡すことは禁じられるべきだ。
18. 結婚には有効期限があるべきだ（5年の更新制）。
19. 救急車の利用は無償ではなく、1回の出動で3万円を支払うようにすべきだ。
20. 全ての男性が育児休暇を最低1年間取得することを義務化するべきだ。
21. 大食い大会は禁止されるべきだ。
22. 日本の医学部の入学者は、男性と女性を同数にするべきだ。
23. やせすぎのモデル（BMIが18.5以下）がメディアに登場することを禁止するべきだ。
(WHOの基準でBMIが18.5以下の場合、健康リスクがあるとされています)
24. 女性は選挙で2票、投票できるようにするべきだ。
25. 未成年のコンタクトレンズの使用は禁止されるべきだ。
26. 投票を義務化するべきだ（投票しなかった場合、罰金1万円）。
27. 新しい学年は4月ではなく9月から始まるべきだ。
28. 私たちは全て菜食主義者になるべきだ。
29. 未成年の人のSNSサイト利用は禁止されるべきだ。
30. ドラえもんは22世紀に帰るべきだ。

B. 政策論題 以外の論題リスト

*問題解決についての話ではないので、議論の準備では ARE の構成の用紙を使って下さい。

【*事実の認定に関する論題】

(*事実の認定に関する論題では、その判断の基準を議論として用います。たとえば「教育的効果」「人間関係の豊かさ」「仕事のやりがい」など。肯定側・否定側それぞれ「これが基準として重要だ」と思うものを2,3個選び、その基準に従ってどうなのか、議論として提示します)

1. 成績を与える事は生徒の学習意欲を削ぐ。
2. スマートフォンは私たちの暮らしを悪くした。
3. ディベートの練習は、教育上よくない。
4. 子どもの誕生日プレゼントにお金をあげることは良い。
5. 生徒には宿題は必要ない。
6. 「東京オリンピック 2020」は成功だった。
7. 悪い生徒は将来良い先生になり得る。
8. 入試のために勉強することは益よりも害が多い。
9. 相撲はもはや日本の国技ではない。
10. オリンピックの開催国になることは良い。



【*2つのものを比較する論題】

(*この種類の論題では、比較の観点を議論として提示します。例えば「可愛さ」「便利さ」など)

11. 熱帯の地域で暮らすことは、四季のある場所で暮らすことより良い。
12. 本を読むことは、映画を見るより楽しい。
13. 大学生にとって、寮生活は一人暮らしより良い。
14. 生徒数の多い高校で学ぶのは、生徒数の少ない学校で学ぶことよりも良い。
15. 男女別学の学校で学ぶことは、共学の学校で学ぶより良い。
16. 大都市（例えば池袋や渋谷）の学校で学ぶことは、田舎の学校で学ぶことよりも良い。
17. オンライン授業の方が、従来の対面式の授業より良い(感染症の話は触れないこと)。
18. 中高生にとってコンタクトレンズは眼鏡よりも良い。
19. 電子辞書は紙の辞書より良い。
20. 告白をするときは、直接話すよりメール（または他のメッセージアプリ）の方がよい。

■ Lesson 5. ノースアメリカン形式

◆ [L.5] Sec.1 *ノースアメリカン形式 (簡易版)

■ ノースアメリカン形式について

次に紹介する形式では、まとめスピーチ(Reply Speech) というものが加わっています。両チームがそれまで話した内容と比較してどうして自分たちのチームがより優れていたのか、勝敗の理由を説明するスピーチです。次のページから詳しく説明します。

[参加人数] 4人 (1チーム2人 × 2チーム) または 6人(1チーム3人 × 2チーム)

[1試合にかかる時間] 準備時間 10分+ 12分(2分×6)



【ノースアメリカン形式：話す順番と大まかな役割】

肯定側	否定側
準備時間 (論題発表から試合開始まで 10分)	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (1) 肯定側 1人目 ・議論を 1~2 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (3) 肯定側 2人目 ・反論 ・相手の反論への立て直し ・新しい議論を 1 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (6) 肯定側 3人目(まとめスピーチ) ・反論 (否定側 2人目の新しい議論だけ) ・試合の争点について両チームの比較 </div>	<p style="text-align: center;">*各スピーチは 2分</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (2) 否定側 1人目 ・反論 ・議論を 1~2 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (4) 否定側 2人目 ・反論 ・相手の反論への立て直し ・新しい議論を 1 つ提示 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (5) 否定側 3人目 (まとめスピーチ) ・試合の争点について両チームの比較 </div>
<p>・早くスピーチを終えた場合、持ち時間の経過を待たず次のスピーカーに移ります。</p> <p>・スピーチ中の質問 (Point of Information, POI)は、最後の2つの「まとめスピーチ」では不可。</p> <p>・「まとめスピーチ」を行う順番は、否定側からになります。</p> <p>・1チーム2人の場合、「まとめスピーチ」は1人目の人が担当します。</p>	

*大学生の英語の試合では、1人目と2人目は各7分、最後の「まとめスピーチ」は各4分です。

◆ [L.5] Sec. 2 「まとめスピーチ」とは

■ 1) 「まとめスピーチ(Reply Speech)について」

ノースアメリカン形式での肯定側1人目～否定側2人目までの4つのスピーチは、立論スピーチ(Constructive Speech)と呼ばれます。そこでは、新しい議論を出し、また反論を行うことが求められます。それに対し、試合の最後で行われる「まとめスピーチ(Reply Speech)」では、新しい議論を出すことも反論を加えることも出来ません。「まとめスピーチ」では、試合全体を数個の争点・観点(Issueまたはcrash point などと呼ばれます)に整理して、自分たちのチームがいかにか勝っていたか説明することが期待されています。ここでは、その争点のまとめ方と説明の仕方について練習します。

■ 2) 争点(Issue) とはどのようなものか

争点とは、試合の勝敗を決める上で集約される問いを指します。例えば以下の試合のノートを見てください(内容を考えて、空所を補ってみてください。解答は次のページの下部にあります)。

論題: 「救急車の利用を有料化する」	
肯定側の議論	否定側の議論
① 不要な(1)の抑制 ⇒ 利用者のうち軽傷者の割合 ⇒ (1)の近年の増加数 ⇒ 出払いのため(1)出来なかった件数 ⇒ 新たに救われる人 ② (2)の確保 ⇒ 出動件数 × 1回あたりの料金	① 過剰な (1)の抑制 ⇒ 有償化による出勤へのためらい ⇒ 数十秒の遅れによる症状の悪化 e.g. 脳卒中の処置 ② 医療を利用する上での(3) ⇒ 高額所得者にとって抑制が働かない ⇒ 低所得者のためらい ③ 「(4)」の代替りの利用の増加 ⇒ 有料なので「お金を払えばいつだって呼んで良い」という利用者意識が蔓延する。

以上の試合の流れを踏まえると、ジャッジは以下の3点を考えて勝敗を決めると考えられます：

{	① 結局の所、政策導入によって、(5)な救急車の利用は(6)するの 軽症患者が利用をひかえる ⇔ 富裕層が使い放題 / 「不要」と判断出来るのか。
	② 救われる(7)は増えるのか減るのか 届くべき人に救急車が届く ⇔ 使うべき人(特に低所得者層)が使わなくなる
	③ (8)収支が悪化・改善するか(上の②に比べれば重要性の低い観点です)

*解答は次のページの下部にあります。

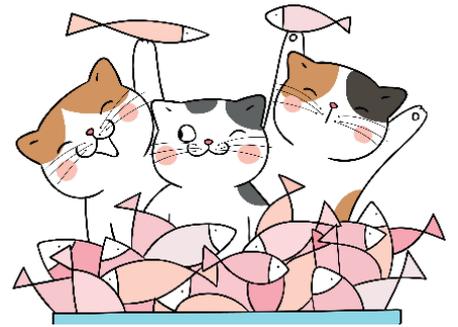
これらジャッジが勝敗を考える上で考慮するだろう問いが、試合の争点とされます。



◆ [L.5] Sec. 3 「まとめスピーチ」の準備

■ 1) 「まとめスピーチ」の準備の仕方

まとめスピーチ(Reply Speech)では、以上のようにジャッジが勝敗で考慮しそうな点を数個予想し、それぞれの点に関してどうして相手チームよりも、自分たちのチームの説明が優れていたのか(どうして自分たちのチームの勝利と言えるのか)スピーチします。前のページに議論を例示した試合では、以下の3点について比較をする事が期待されます：



- ① 不必要な救急車の利用が減少するか。
- ② 有料化で、より多くの人々が救われることになるのか。
- ③ 有料化で、救急医療の財源がより確保されるか。(←これは比較的、重要ではない争点です)

それでは、どのようにしてまとめスピーチを用意しましょうか。例えば、以下の通りに準備をします。

- ① 試合前にその試合での争点を予測する。その争点ごとに両チームの発言を書き込めるよう紙を用意する。
- ② 試合中は全てのスピーチをよく聞き、争点をまとめるための紙に書き込む(フローチャートにすると、争点ごとに簡潔にまとめることが出来なくなります)。

■ 2) 争点を考える練習

これまで練習で使った論題をもう一度見直して、試合はどんな争点に絞ることができるか考えてみましょう。争点を探す際には、例えば以下の観点が参考になります。

1) 長期的・短期的な観点(時間軸)での比較

相手チームの提示した議論は短期的な影響しかないが、自分のチームの出した議論は長期的な影響があり、長い目で見ればより重要性があると主張。

[例] 「税金を上げると確かに今の世代の負担になるが、その税金を子育て・出産の助成にまわすことで、長期的には社会がより豊かになる」

2) 影響を受ける場所・対象の幅の広さ

相手チームの議論の内容は、自分たちの議論の内容よりも対象とする人・地域が狭い。

[例] 「ペンギンを学校のプールで飼うことで、一部の動物好きの生徒は喜ぶ。しかし、それよりずっと多くの生徒が、ペンギンの臭いで学習に困難を感じるようになる」

3) どちらの議論の方が、優先順位が高いか。

相手チームの議論が成り立つとして、話している対象の第一の役割・使命を考えると、自分たちの議論の方が価値が高い。

[例] 「確かに教室でネコを飼うと生徒の心が癒されるかもしれない。しかし、学校の一番の使命は安全に学べる環境を提供することにある。この点から、少数であるかもしれないけれども、ネコアレルギーの生徒の健康・生命を守るという自分たちの議論の方が重要」

【空欄の解答】 1. 救急車の出勤 2. 財源 3. ためらい・過度の抑制 4. タクシー 5. 不要 6. 減少 7. 人命 8 財政

4) あるもの(の数)が増えるのか、減るのか

【例】・英語を使えるようになる日本人が増えるのか。(英語教育についての論題)

・どれだけの命が救われるのか。(医療関係の論題)

・政治に興味を持つ若者の数が増えるのか。(成人年齢の引き下げに関する論題など)

5) あるものの質が向上するのか否か

【例】・飼い主のペットの扱いがより良くなるのか。(ペット飼育の免許制導入の論題)

・夫婦仲が良くなるのか。(婚姻届を更新制にするべき、といった結婚関連の論題)

「まとめスピーチ」用の表現集

【導入】

- ・この試合は、[2つ / 3つ] の [問い / 争点 / 観点] にまとめられます。
- ・第1に、[争点の簡単な説明]、第2に [争点の簡単な説明] という点です。では説明します。

【争点の説明・両チームの話の比較】

[1つ目 / 2つ目] の争点は、～についてです。

私たち [肯定側 / 否定側] は、こう主張しました。

そして相手チームは、～と反論しました。しかしながら、これは誤りだと説明しました。

[既にチームの仲間が言った反論への立て直しを確認]

以上から、私たちの議論には説得力があります。

その一方で、相手チームはこう主張しました。

これに対して、私たちはこう反論しました。

[反論した内容の要約]

以上から、相手チームの主張の根拠はとても弱いと言えます。

そして、もし仮に相手チームの議論が成り立つとして、私たちの議論がより重要です。

なぜなら、[比較の観点を踏まえた] だからです。

【結論】

- ・以上の通り、説明した観点において、私たちのチームの方が優れた説明をしました。それゆえ、この試合の勝利チームは私たちです。これでスピーチを終えます。



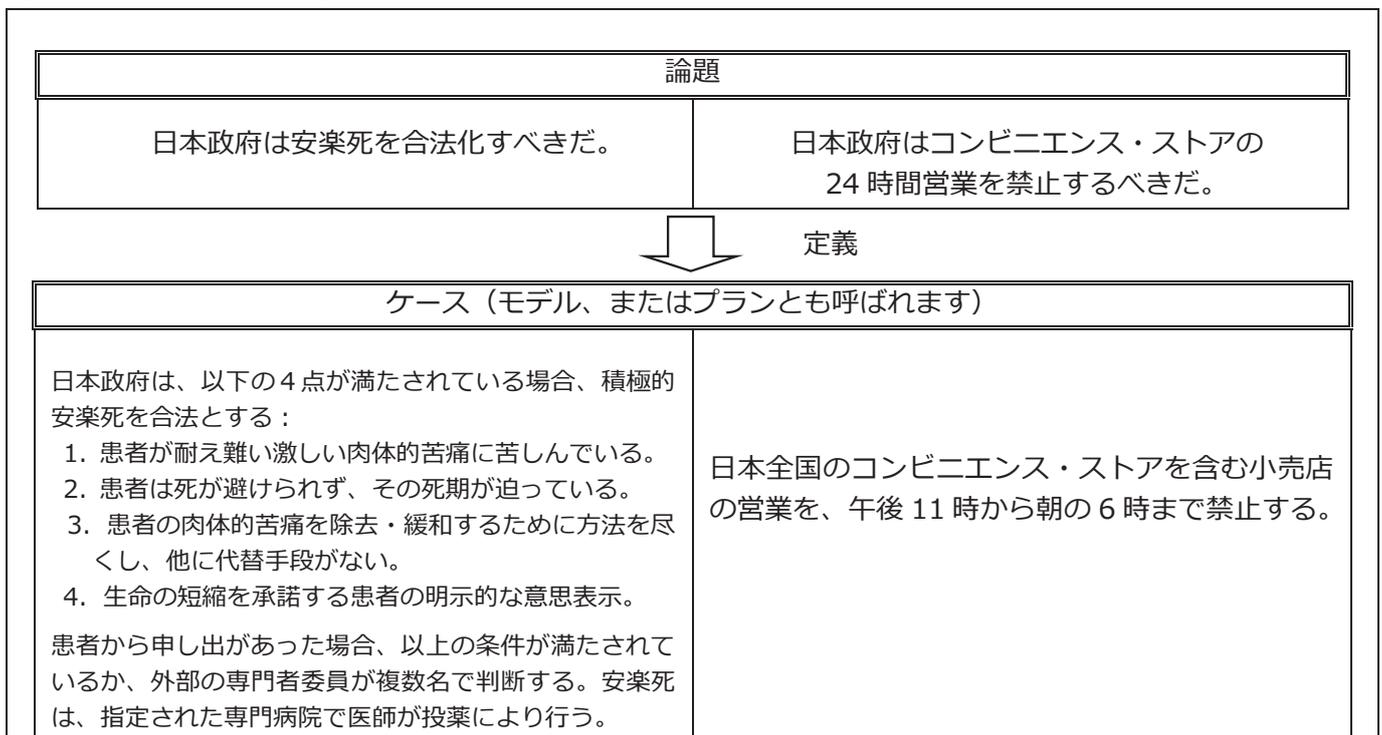
◆ [L.5] Sec.4 論題の具体化とチームライン

*以下の内容は、即興型英語ディベートの大会に出場する上で必要な知識を簡単に説明したのになります。部活動や授業で行う場合は、参考程度の扱いにすると良いです。

1) 定義と ケース (他にモデル、またはプラン等とも呼ばれます)

ディベートの試合において、1番初めに話す肯定側の1人目は、与えられた論題(Motion)の曖昧さを取り除く役割を担います。曖昧さを取り除き、何についてその試合で賛成と反対の議論を戦わせるか明確にする行為を、定義(definition)と言います。定義された結果作られる、肯定側がジャッジに証明を試みる一文を、ケース(case statement)と言います(このケースが何かの政策であれば、プラン、モデルなどと呼称されます。(*授業などでは、予めどんな定義にするのか指定するか、定義の必要がない論題を用いるとよいです)

【論題とケースの関係】



***定義での注意**：相手チームに対して不公平にならないように、極端に論題を狭めて定義することは禁止されています(例えば、コンビニの例では「大都市圏を除く地域で」など論題で指定されていない制限を加えることや、「児童労働を禁止すべきだ」という論題で「先進国においてのみ導入する」など対象を絞ること)。

2) チームライン(Team line)

Team line とは、チームとして主張する、どうしてケースが成り立つのかを要約して説明した1文です。それがスピーカー間で共有されることにより、政府側あるいは野党側の立場が明確化され、よりジャッジにチームとしての議論が伝わりやすくなります。

このチームラインは特に野党側でスピーチをする場合に重要になります。単に「反対!」と言うだけでなく、その反対のスタンスを明確にすることで、主張がより理解され易くなります。政策論題の場合、通例は以下の内のどれかの立場で反対します。

【政策論題での否定側のスタンス・チームラインの例】

- ① そもそも解決すべき問題は存在しない（そして政府案は unnecessary コストを伴う）ので反対。
- ② 問題は存在するが現状の枠組みで十分対応できる（そして政府案は unnecessary コストを伴う）ので反対。
- ③ 問題は存在し現状では対応が不十分だが、政府側の示した案では問題解決につながらず、副次的な問題を発生させてしまうので反対。
- ④ 問題は存在し現状では対応が不十分だが、政府側の示した案よりもより良い解決案があるので反対。
- ⑤ 問題が存在し現状では対応が不十分だが、政府側の示した案は現状よりもかえって事態を悪化させてしまうので反対。

■ [参考] 定義が必要になる論題の例

1. 政治家にも定年があるべきだ。
2. 日本の国会において、一定割合の議席を女性に割り当てるべきだ。
3. 国家の安全保障のためには、拷問は正当化できる。
4. 日本国政府は臓器売買を合法化するべきだ。
5. 自由民主主義国家では、投票は義務化されるべきだ。
6. 日本国政府は英語も公用語にするべきだ。
7. 刑事裁判はテレビまたは動画共有サイトで公開されるべきだ。
8. 日本国政府は炭素税を導入するべきだ。
9. 日本国政府はガソリン車を禁止するべきだ。
10. 日本国政府は肥満税（肥満の原因となる飲食品についての課税、fat tax）を導入するべきだ。
11. 体罰は合法化され得る。[（注）大学生世界大会でも用いられる古典的な論題です。大抵の試合では、シンガポールでの実例をモデルとして提示することになります]
12. 動物実験は禁止されるべきだ。
13. 子どもを標的とした広告は禁止されるべきだ。
14. アルコールとたばこの広告は禁止されるべきだ。

* 高校生・大学生が部活で取り組んでいる、即興型の英語ディベートでは、基本的に試合開始直前に論題が示されます。論題を知ってから調べる時間はありません。日頃から幅広い事柄について興味関心を持ち、リサーチをしている必要があります。



【メモ用紙】

A series of horizontal dashed lines for writing notes.

■ Lesson 6. 授業・部活での試合のやり方

以下は、1つの教室内で複数の試合を同時進行させる場合の手順です。

* 『授業で行う Short Debate (北原隆志・著)』を参考に作成しました。続くスピーチ用紙も、授業内で即興型英語ディベートを実施する方法が記載された、同資料を元に作成しました。

①【グループに分かれる】

- ・各チーム3名です。人数調整のために、一部2名のチームでも構いません。
- ・1つの試合に、3チームが参加します(1チームが審判役になります)。

②【肯定否定・役割分担決め】

- ・次に先生の指示に従い、ジャッジを除いたメンバーでチーム分け、および肯定側・否定側決めをします。
- ・肯定側・否定側のサイドが決まったら、チーム内で話し合って、どのスピーチを担当するか役割を決めます。

③【準備時間】

- ・先生が論題を発表します。
- ・10分間で Argument(理由)を2つ考えます。この間、ジャッジは先生と打ち合わせをします(審判の仕方や、予想される議論内容などについて話をします)。

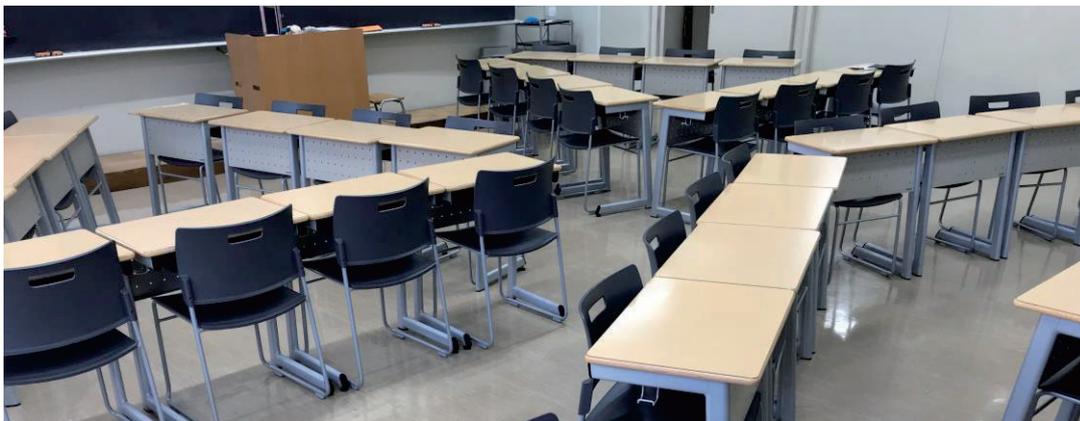
- ・試合の準備では、次のページから始まるスピーチ用紙をそれぞれ担当者に配布してください。
- ・このスピーチ用紙は自転車の補助輪のようなものです。参加者が慣れてくれば、細部の表現も自由に、またこの用紙を使わずに準備をさせてください。
- ・ジャッジ役の生徒は、ジャッジ用紙を受け取り氏名などの記入をさせてください。

④【試合開始】

- ・時間が来たら、肯定側と否定側が向き合った形で机を並べ、先生の指示に従って試合をスタートします。
- ・試合の進行は、全て先生の合図で進めていきます。

⑤【試合終了】

- ・試合の終了から2分以内に、各ジャッジはお互いに相談することなしに勝利チームとベストスピーカーを決めます。
- ・ジャッジの1人が代表としてジャッジ用紙を集め集計し、結果を発表します。



(上 机の配置の一例)

■ 肯定側・1人目 (首相 / Prime Minister, PM)

[3分スピーチ / POIあり]

挨拶

これから、肯定側1人目のスピーチを始めます。

論題

この試合の論題は：(↓論題を書き写しておき、スピーチで読み上げる)

です。

私たち、肯定側はこの論題を支持します。

【以下は定義が必要な場合だけ使うこと。それ以外は省略】

この論題を、具体的に次の様に定義します。

[.....]

導入

私たちは2つの議論を提示します。[↓サインポスト(これから説明する議論を短くまとめたもの)を読み上げます]

1つ目の議論は [.....] です。

2つ目の議論は [.....] です。(2つ目はチームの2人目が説明します)

議論

では、1つ目の議論を説明します。それは [.....] です。【←サインポストを入れる】

私たちの主張は：[トピックセンテンスのように、1つ目の議論全体を1文でまとめて説明]

この主張は、次のように論証できます。[主に原因と結果の流れを説明することで、議論を詳しく説明]

最後に、[具体例 / 証拠] を示します。[議論の証拠や具体例を説明する]

挨拶

以上の理由から、私たちは肯定の立場を取ります。これでスピーチを終わります。

■ 肯定側・2 人目 (政府閣僚 / Member of the Government, MG)

[3 分スピーチ / POI あり]

挨拶	これから、肯定側 2 人目のスピーチを行います。
反論	<p>まず、否定側の議論に反論します。</p> <p>否定側の議論はこのようなものでした： [否定側の 1 つ目の議論を要約する]</p> <p>しかしながら、これは [正しくありません / いつもそうだとは言えません / 関連がありません / 重要ではありません / むしろ逆です]。なぜなら： [反論の説明]</p> <p>以上から、否定側の議論は成り立ちません。</p>
立て直し	<p>次に、否定側からの反論に答えます。</p> <p>相手チームの反論は、このようなものでした： [否定側に反論された内容を要約する]</p> <p>しかしながら、この反論は [成り立ちません / 重要ではありません / 関連性はありません]。なぜなら： [根拠を説明]</p> <p>以上から、私たちの 1 つ目の議論は、変わらず有効です。</p>
議論	<p>では、肯定側の 2 つ目の議論を説明します。それは [.....] です。【←サインポストを入れる】</p> <p>私たちの主張は： [トピックセンテンスのように、1 つ目の議論全体を 1 文でまとめて説明]</p> <p>この主張は、次の様に論証できます。 [主に原因と結果の流れを説明することで、議論を詳しく説明]</p> <p>最後に、[具体例 / 証拠] を示します。[議論の証拠や具体例を説明する]</p>
挨拶	以上の理由から、私たちは肯定の立場を取ります。これでスピーチを終えます。

■否定側・2人目 (野党議員 / Member of the Opposition, MO)

[3分スピーチ / POIあり]

挨拶	これから、否定側2人目のスピーチを行います。
MGの議論の立て直しへの反論	<p>私たちは、相手の1つ目の議論に対して反論を行いました。</p> <p>それに対して相手チームはこう答えました： [LOの反論に対して、MGが立て直したことを要約する。]</p> <p>しかしながら、かしながら、これは [正しくありません / いつもそうだとは言えません / 関連がありません / 重要ではありません / むしろ逆です]。なぜなら： [根拠の説明]</p> <p>よって、肯定側の1つ目の議論は成り立ちません。</p>
MGの新しい議論に反論	<p>次に、肯定側の2つ目の議論に反論します。</p> <p>肯定側の新しい議論はこのようなものでした： [肯定側の2つ目の議論を要約する]</p> <p>しかしながら、これは [正しくありません / いつもそうだとは言えません / 関連がありません / 重要ではありません / むしろ逆です]。なぜなら： [反論の説明]</p> <p>以上から、肯定側の議論は成り立ちません。</p>
立て直し	<p>次に、私たちの1つ目の議論に関して、肯定側からの反論に答えます。</p> <p>相手チームの反論は、このようなものでした： [肯定側に反論された内容を要約する]</p> <p>しかしながら、この反論は [成り立ちません / 重要ではありません / 関連性がありません]。なぜなら： [根拠を説明]</p> <p>以上から、私たちの1つ目の議論は、変わらず有効です。</p>
議論	<p>では、肯定側の2つ目の議論を説明します。それは [.....]です。【←サインポストを入れる】</p> <p>私たちの主張は： [トピックセンテンスのように、1つ目の議論全体を1文でまとめて説明]</p> <p>この主張は、次の様に論証できます。 [主に原因と結果の流れを説明することで、議論を詳しく説明]</p> <p>最後に、 [具体例 / 証拠] を示します。 [議論の証拠や具体例を説明する]</p>
挨拶	以上から、私たちは否定の立場を取ります。これでスピーチを終えます。

■否定側・3人目「まとめスピーチ」(Reply Speech, LOR)

[3分スピーチ / POIなし]

挨拶

これから、否定側のまとめスピーチを行います。

導入

この試合を、次の2つの*争点からまとめます。[「争点」以外に「観点」「問い」など類似の表現を用いても構いません]

まず1つ目は：[試合をまとめる上で大切だと思う争点を示す]

2つ目は：[試合をまとめる上で大切だと思う争点を示す]

それぞれ説明します。

争点

まず、1つ目の争点です：

①

[.....] という点についてです。

これに関連して、肯定側のチームはこう述べました：[1つ目の争点に関して肯定側が言ったことの要約]

これに対し、私たちはこう指摘しました。[相手チームの話した内容に対して行った、反論等の要約]

以上のように、肯定側の説明は満足のものではありませんでした。

その一方で、私たちは一貫してこう説明しました：[1つ目の観点に関して、否定側が言ったことの要約]

よって、この争点に関して、私たちのスピーチ内容の方が優れていると言えます。

争点

次に、2つ目の争点です：

②

[.....] という点についてです。

これに関連して、肯定側のチームはこう述べました：[2つ目の争点に関して肯定側が言ったことの要約]

これに対し、私たちはこう指摘しました。[相手チームの話した内容に対して行った、反論等の要約]

以上のように、肯定側の説明は満足のものではありませんでした。

その一方で、私たちは一貫してこう説明しました：[2つ目の観点に関して、否定側が言ったことの要約]

よって、この争点に関して、私たちのスピーチ内容の方が優れていると言えます。

挨拶

以上の比較から、この試合は否定側チームの勝利と言えます。これでスピーチを終えます。

■ 肯定側・3人目「まとめスピーチ」(Reply Speech, PMR)

[3分スピーチ / POIなし]

挨拶 これから、肯定側のまとめスピーチを行います。

反論 まず、否定側の2つ目の議論に反論します。

□ 否定側の議論はこのようなものでした：[否定側の2つ目の議論を要約する]

□ しかしながら、これは [正しくありません / いつもそうだとは言えません / 関連がありません / 重要ではありません / むしろ逆です]。なぜなら：[反論の説明]

□ 以上から、否定側の2つ目の議論は成り立ちません。

導入 次に、まとめに移ります。この試合は、次の2つの争点にまとめられます。

□ まず1つ目は：[試合をまとめる上で大切だと思う争点を示す]

□ 2つ目は：[試合をまとめる上で大切だと思う争点を示す]

□ それぞれ説明します。

争点 まず、1つ目の争点です：

① [.....] という点についてです。

□ これに関連して、否定側のチームはこう述べました：[1つ目の争点に関して肯定側が言ったことの要約]

□ これに対し、私たちはこう指摘しました。[相手チームの話した内容に対して行った、反論等の要約]

□ 以上のように、否定側の説明は満足のいくものではありませんでした。

□ その一方で、私たちは一貫してこう説明しました：[1つ目の観点に関して、否定側が言ったことの要約]

□ よって、この争点に関して、私たちのスピーチ内容の方が優れていると言えます。

争点 次に、2つ目の争点です：

② [.....] という点についてです。

□ これに関連して、否定側のチームはこう述べました：[1つ目の争点に関して肯定側が言ったことの要約]

□ これに対し、私たちはこう指摘しました。[相手チームの話した内容に対して行った、反論等の要約]

□ 以上のように、否定側の説明は満足のいくものではありませんでした。

□ その一方で、私たちは一貫してこう説明しました：[1つ目の観点に関して、否定側が言ったことの要約]

□ よって、この争点に関しても、私たちのスピーチ内容の方が優れていると言えます。

挨拶 以上の比較から、この試合は肯定側チームの勝利と言えます。これでスピーチを終えます。

◆ [F] ジャッジの注意事項

【試合中にすること】

- ・スピーチは立って行ないます。スピーカーが座っていたら、声をかけて下さい。
- ・スピーチの最中は誰も話をしてはいけません。話をしたら注意して下さい。ただし、与えられた時間よりも早くスピーチが終わった場合は、他のグループがスピーチをしても次のスピーチについての話し合いを始めてもかまわないことになっています。ただし、あまり大きな声で話していたら注意して下さい。
- ・スピーチの間はジャッジも話をしてはいけません。
- ・POIの記録：誰かがPOIの意思を示し立ち上がったら、その都度、ジャッジシートのその人のPOI欄の○にチェックを入れてください。POIの数が多ければ多いほど積極的な選手ですので、ベストスピーカー決定の際はスピーチに加えて評価に入れて下さい。

【勝敗の決め方・フィードバックの仕方】

- ・最終的に勝敗を決めるポイントは、「どちらの意見の方がより論理的で説得力があったか」ということです。話し方が上手であれば、内容に説得力が増すことは確かですが、あくまでも論理を大切に、決して英語の発音や流暢さを勝敗の理由にしてはいけません。
- ・スピーカーが出した意見のうち反駁していないものがあっても、いろいろ出された意見の中でこれが圧倒的に強いと思うものがあれば、それを出したチームを勝ちにします。
- ・両者とも論理的に本当に強弱がつけがたいという場合は、より多くの適切な具体例を出した方を勝ちにすると良いでしょう。
- ・ベストスピーカーは、一番説得力のあったスピーチを行なったと思う人を選びます。①定義づけや反駁、建て直し等それぞれの役割を果たしていたか、②POIを積極的に行っていたか、③論理性は高かったか、④具体例を効果的に使っていたかで決めて下さい。それでも甲乙がつけられない時はスピーチ力（＝アイコンタクト、話し方などスピーチコンテストで評価されるような力）を考慮に入れて決定して下さい。

スピーカーへのアドバイスのポイント

- ① 話し方：スピーチの聞き取り易さ、速さ、強弱、ジャッジへのアイコンタクトの有無など。
- ② 役割を果たしたか：順番通りに議論を進め、役割をしっかりと果たしていたか。
- ③ 内容：論理的に主張を展開できたか、具体例は適切に使われていたか。
- ④ スピーチ時間の使い方：3分間を有効に使うことができたか、反論に時間がとられ主張の時間がなくなったりはしなかったか
- ⑤ POI：POIに対する受け答え：各人、1つ以上行なったか、効果的だったか

Lesson 7. 国際大会の試合形式

◆ [L.7] Sec.1 アジア大会・高校生世界大会形式

ノースアメリカン形式は、練習しやすく最初はぜひ試して欲しいフォーマットですが、主に日本の国内大会でのみ使われている形式です。国際大会で使われている形式を2つ、このパートでは説明します。まずは、高校生世界大会で用いられていて、大学生大会ではエイジアンスタイルと呼ばれている形式です。

■ 高校生世界大会形式（アジア大会形式）

肯定側	否定側	
準備時間（論題発表から試合開始まで 25 分程度，大会により異なります）		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (1) 肯定側 1 人目 ・ 論題の定義 ・ チームラインの提示 ・ 肯定側の議論（2 つ程度） </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (3) 肯定側 2 人目 ・ 簡潔な反論・立て直し ・ 肯定側の議論（1～2 つ） </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (5) 肯定側 3 人目 ・ 争点による試合の整理 ・ 反論と立て直し </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (2) 否定側 1 人目 ・ 簡潔な反論 ・ チームラインの提示 ・ 否定側の議論（2 つ程度） </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (4) 否定側 2 人目 ・ 簡潔な反論・立て直し ・ 否定側の議論（1～2 つ） </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (6) 否定側 3 人目 ・ 争点による試合の整理 ・ 反論と立て直し </div>	立論スピーチ
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (8) 肯定側まとめスピーチ ・ 争点による試合の勝敗の説明 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (7) 否定側まとめスピーチ ・ 争点による試合の勝敗の説明 </div>	まとめスピーチ

- ・ スピーチ時間は、(1)～(6)までは7分の間に終わります。(7)と(8)だけ4分間以内。
- ・ スピーチ中の質問(POI)は、(1)～(6)まで最初と最後の1分間以外可能。まとめスピーチでは不可。
- ・ 準備時間は、論題が提示されてから25分間とします（大会により異なります）。
- ・ まとめスピーチを行う順番は、否定側からです。まとめスピーチはそれぞれのチームで、1人目か2人目のスピーカーのどちらかが行います。

【ノースアメリカン形式 と、高校生世界大会形式(アジア大会形式)の主な違い】

① チームラインを必ず出す必要がある。

1 チーム3人で争いスピーチ時間も長くなるため、チームとして何を証明するのか、聴衆に明確にそして一貫して示すことが望まれます。具体的には、試合においてチームライン(チームとして主張する内容を1文にまとめた物です)を明確に示す必要があります。チームによっては、1つの紙に書いて共有し、それぞれがスピーチ冒頭で繰り返すこともあります。

② まとめスピーチは1人目、あるいは2人目のどちらかのスピーカーがする。

それぞれのチームの1人目、または2人目のどちらがまとめスピーチをしても構いません。ただし、どちらの人間が担当するのか、試合の開始前にジャッジに申告する必要があります。

③ 1人目、2人目のスピーカーは自分たちの議論を主に述べ、反論は最低限に留める。

ノースアメリカン形式との一番大きな違いは、チームに3つ目の立論スピーチがあることです。3人目のスピーカーの役割は、反論と立て直しをすることにあります。反論と立て直しを専門に行う人間がいるため、1人目と2人目は自分たちの議論の説明により時間を費やすことが期待されています。経験上、7分のスピーチ時間の内、スピーチの導入と最低限の反論を終えるまでには、2分30秒前後が目安です。

④ 3人目のスピーカーの役割

3人目のスピーカー(英語では Whip Speaker と呼ばれます)に求められる役割は、反論することにあると述べましたが、より正確には反論を通して、ラウンド全体を整理することにあります。後述の通り、この点においてはノースアメリカン形式のまとめスピーチと同じです。

実際のスピーチにおいては、話し方には2通りあります。1つ目では、単純に相手の議論に対して反論を加え、そして反論された自分たちの議論を立て直す方法です。2つ目の方法では、ノースアメリカン形式のまとめスピーチと同様に、ラウンド全体を見通して3つ程度の争点を抽出し、その争点に関して肯定側、否定側が何を言ったか比較します。こう書いてしまえば、まとめスピーチと同様なのですが、大きな違いとして、このスピーチでは争点で比較しながら、新たに反論を行えることがあります。まとめスピーチでは新しい反論を行うことが出来ず、その時点までに出された議論・反論のみを材料に肯定側、否定側を比較します。

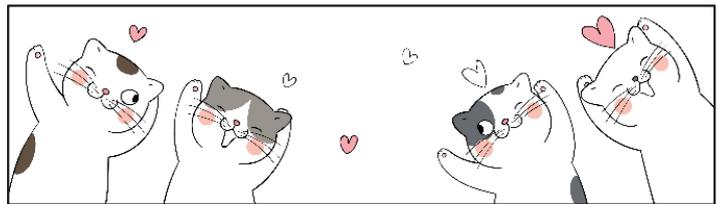
また、肯定側の3人目では新しい議論を出すことが出来ます(ただし、あまり望ましくないとされています)。その一方で否定側の3人目では、相手チームに十分な反論の機会を与えられないため、新しい議論を出すことは許されません。

もう1つの違いとして、最後のまとめスピーチでは勝敗の基準をはっきりと示す必要がありますが、3人目のスピーチでは示唆する程度で構いません。実際の試合では、3人目のスピーチの中で議論の争点をいくつか出し両側の意見を比較し、次のまとめスピーチにて最も重要な争点に絞り、より内容を深めた比較を行います。



◆ [L.7] Sec.2 大学生世界大会形式(BP style)

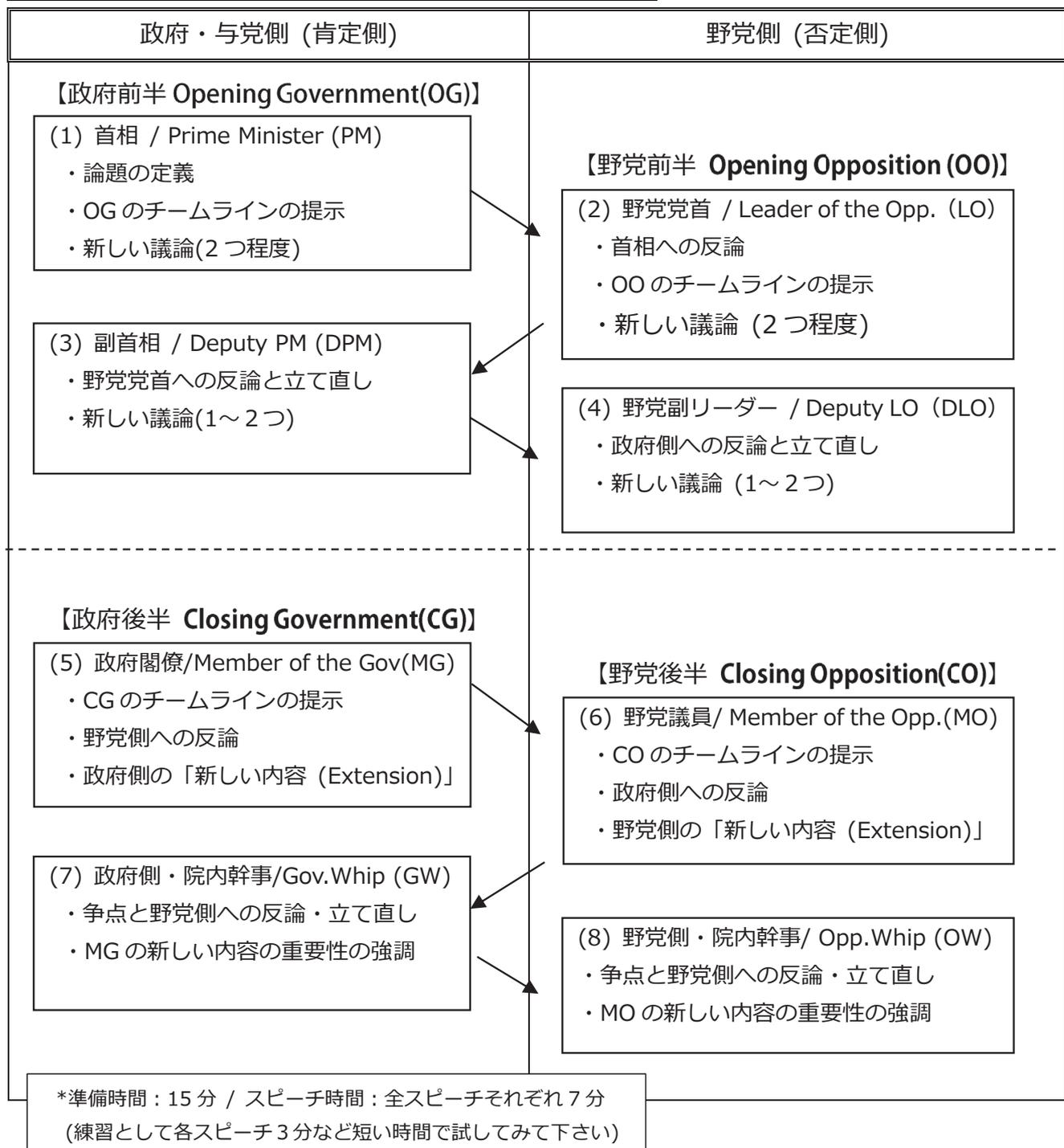
パラメンタリーディベートは、文字通り訳せば「議会式ディベート」となりますが、その特徴が最も良く表れるのが、この大学生世界大会で使われている BP スタイル (British Parliamentary Style) です。この BP スタイルこそが即興型英語ディベート



(Parliamentary Debate) のそもそもの形式で、国によっては (実際の所、イギリス本国を含めたほとんどの国では) Parliamentary Debate と言った場合、この形式のみを指します。

BP スタイルでは、各チーム2人、4 チームによって争われます。肯定側と否定側をさらに前半後半の2 チームに分けた形になります。4 チームそれぞれ別々にスピーチの準備をします。

◆ 大学生世界大会形式 (British Parliamentary Style)



① スピーチの順番

スピーチの順番では、肯定側と否定側（正確には、政府側と野党側）が交互に話します。他のフォーマットと違い、最後のスピーチも「否定側から肯定側」という順番にせず、「肯定側から否定側」の順番です。

② 準備時間・スピーチ時間

論題の発表から、試合開始まで 15 分間です。各スピーチ時間は 7 分です。各スピーチの最初と最後の 1 分以外でスピーチ中の質問(POI) ができることは他のフォーマットと変わりません。最後の院内幹事のスピーチ(Whip Speech)においても POI が可能です。もちろん、前半(Opening Side)のスピーカーであっても、後半(Closing Side)のスピーカーに POI できます。ただし政府側または野党側のサイドが同じチームに対しては、POI できません。POI は本来、この形式の試合で前半チームが自分たちのスピーチが終わった後でも試合への参加を可能にする、という役割から導入された仕組みです。

③ 勝敗の付け方

ジャッジは、試合を評価するにあたり、正確には勝敗ではなく、スピーチの良かったチームに 1 位から 4 位の順位を付けます。大学生世界大会の予選では、1 位に 3 ポイント、2 位に 2 ポイント、3 位に 1 ポイントが与えられます（4 位のチームはポイントを貰えません）。予選 9 試合を通じて、ポイントの高いチームから決勝トーナメントに進出します。

④ 前半側(Opening side)と後半側 (Closing side)の違い

このフォーマットを理解するには、実際の議会議を想像すると分かり易くなります。連立政権を組んでいる政府に対して、複数の野党が共闘していると思って下さい。前半チームの方が、後半チームよりも勢力が大きい党であり、そのため始めに話し、立論の機会が多く与えられていると捉えてください。後半チームは前半チームと比べて勢力の小さい、それでも少数の意見を代弁する大切な政党であると考えてください。

具体例を出せば、ドイツにおける社会民主党と緑の党の関係を考えてみて下さい。1998 年から 2005 年まで、両党は連立政権を組んでいました。60 年代の学生運動にその起源を持つ緑の党の方が議会では少数勢力でしたが、代替エネルギーへの補助や原子力発電所の全廃など、産業界に支持基盤を持つ社会民主党には出来ない政策実現に尽力して来ました。この様に、大多数には見逃されがちな、それでも重要な意見を出すことが、後半チームには期待されています。

⑤ 「Extension を出す」という後半チームの役割

後半側は前述の通り、少数の意見の代弁者として、前半チームが触れなかった新しい内容を加える必要があります。この役割は各後半チームの 1 人目のスピーカーが担い、それまでのスピーカーが述べなかった、新しい内容を付け加えます。この新しい内容を述べることを「エクステンション(Extension))を加える・出す」と言います。

「私たちが出す新しい内容は」という様に、何が後半チームとして新しく試合に加える内容なのか、はっきりと述べる事が望まれています。エクステンションは、新しい議論でも、論題の背後にある大切な原理・原則の分析でも構いません。賛成側、否定側どちらの方が優れていたか判断する上で重要な内容である限り、何を新しい内容として聴衆に示しても構いません。

後半チームを評価するにあたっては、そのチームが出した「新しい内容」がいかにその試合の中で重要であったかが最も大切な観点になります。院内幹事(Whip Speaker) は試合を整理する中で、いかに自分のパートナーの出した新しい内容が試合内容の発展に貢献したかも、直接的・間接的に説明します。

■ Lesson 8. 勝敗の決め方

◆ 勝敗の決め方 / Adjudication



1) ジャッジをする上で、最低限知っておく必要のあるルール

【反則について】

- ① ディベーターは準備時間中に、パートナー以外の人と相談してはいけない。
- ② 自分のスピーチ中に、口頭であれメモであれ、パートナーと相談は出来ない。
- ③ タイマー・電子辞書以外の電子機器を準備時間中に使用してはいけない。
- ④ 「まとめスピーチ」で新しい議論や具体例などの内容を導入したり、PM の MO の議論に対する以外の反論を始めてはいけない。

【してはいけない勝敗の決め方】

以下を理由に勝敗を決めてはいけません。

- ① 話し方の上手さ
- ② *スピーカースポイントの合計

*大会では個人のスコアが各ラウンドでジャッジより与えられます。このスピーカースポイントと呼ばれる数値は、勝敗を決めてから各スピーカーに割り振られる補足的な評価であり、スピーカースポイントをとりあえずつけて、その合計が多かったチームを勝ちにする、というのは本末が転倒しています。

2) 勝敗の付け方の例

試合でジャッジは、分かりやすいスピーチを通して、より良い議論を出し、より良い例を出し、より良い反論を行ったチームを勝ちにします。この大原則を踏まえ、個々の試合の実情に即して勝敗を判断します。機械的に勝敗が決まるようにするためには、スピーチの仕方・フォーマットに大幅な制限を設け、パブリックスピーキングの側面をそぎ落とし、ルールでがんじがらめにする必要があります。これを避けるために、大学生大会などでは、勝敗の決め方に関して解釈の余地がルール上大きく設けられています。以下では、勝敗を決める上での参考になる典型例を示します。

【パターン① 試合が崩壊した場合】

定義をめぐって肯定側・否定側が誤解したまま試合をしてしまった場合が、このラウンドが崩壊した試合の典型例です。ラウンドが混乱してしまった場合は、選手の中で誰が一番責任があるかを考え、そのスピーカーのいるチームが負けになることが多いと言えます。

また、スピーカーがディベートのフォーマットを全く無視したスピーチ（立論と反論を区別せず、ただ英語で論題に関して思いを述べた程度のスピーチ）を行った場合も、このラウンドが崩壊した場合に含めることが出来ます。ディベートのフォーマットを無視しているものの、説得力のある議論をする人がいます。このような場合も、たいていは相手への反論が全く抜け落ちているなど、大きな欠点があるため負けの理由とされ得ます。

【パターン② 良い議論が出たが、双方の反論は不十分で、Reply で勝敗基準が出されなかった場合】

それぞれある程度理解の出来る内容を言っているが、説明や反論が不十分で、決定打がないまま終わった試合がこのパターンに当てはまります。試合数の経験が3桁に達していないチーム同士の試合では、大抵この様な試合になります。

この場合の勝敗の決め方は、単純に、出された議論のうち反論を受けた上で、どれが一番ラウンドの最後まで説得力があったかを考えます。そして、その一番強かった議論を含んでいたチームに勝ちを与えることが一般的です。

双方ともに十分納得のいく議論を出し、優劣が付けがたい場合があります。例えば、1つのチームがとても強い議論を1つ出し、もう一方のチームがほとほと議論を2つ出した様な試合では、どう判定しましょう。「まとめスピーチ(Reply)」にて、一方のチームが納得のいく勝敗の基準（どうして一方の議論の方が、より価値が高いのかについての説明）を出した場合、そしてそれが妥当と考えられる場合、そのままその基準を採用して勝敗を決めることもあります。

しかしながら、ディベーターが、「まとめスピーチ」にて勝敗の基準を示さなかった、あるいは出したが納得のいくものでなかった場合には、ジャッジは頭を抱えることになります。この場合、たいていは以下のどれかの方法で勝敗を決めることが多くなります：

- ① 試合中にされなかったが、社会で一般的に受け入れられている双方の議論の価値を比較する視点を、勝敗の決定で使う（例えば「人の命は何ものよりも重い」「政府は短期的なメリットよりも、長期的なメリットを優先すべきだ」など）。
- ② より良い具体例を出していた方を勝ちにする。

【パターン③ 良い試合であった場合】

聴衆にとって面白く、そしてジャッジのやり甲斐があるのが、上手いスピーカーから成るチーム同士の対戦です。今の日本の英語の大会では、学部2年生以上が参加する大会の、決勝トーナメントで見ることが出来ます。チームとして双方が戦っている場合の特徴は、スピーカーの話を書くごとに勝敗の判断が揺れることです。またスピーチが進むにつれ大きな争点が自然に明らかになって行きます。ディベーターがそのラウンドで問われるべき大きな問いを提示し、双方のチームが何らかの答えを出します。

この様な試合の勝敗は、ある程度ディベーターとして実績がある人であれば判断が出来るという前提の下、ジャッジの判断に委ねられています。それぞれのジャッジは、当人が「良い」と考えるディベートのモデルに、どちらのチームがより近づいていたかを元に判断しているのが実情です。例えば、どれだけ付け焼刃ではない知識を示し、試合全体を整理することが出来たかが、勝敗を決める上で特に大切にされています。他には、以下の様な観点を踏まえて勝敗が決められています：

① [政策導入の是非に関する論題の場合]

- a. 肯定側が解決したい問題は、何かの行動をとる必要があるほど重要か。
- b. その問題に対する政策が、実行可能なのか（この観点は論題に対するテクニカルな知識の有無が問題になるため、試合の勝敗を決定する争点になることはまれです）。
- c. その政策がどのような仕組みで問題を解決するのか、明確な説明があったか。
- d. 肯定側が提示した政策によって、意味のある程度まで問題が解決できるのか。
- e. 肯定側が提示した政策よりも優れている代案が、否定側から示されていないか。

② [事実認定に関する論題の場合]

- a. どちらが、より納得のいく事実認定のための基準を出していたか。
- b. その基準に照らして、どちらの意見の方がもっともらしいか。

③ [試合の争点に関して]

- a. この試合で最も重要な争点は何であり、それはどちらのチームが提示したか。
- b. 試合で重要な争点に対して、どちらのチームの解釈の方がより納得できるか。

④ [ディベート全体を通して]

- a. どちらの方が、この論題に関してより多くの本当の知識を持っているか。言い換えれば、どこか別の論題からの使い古しの議論や具体例をそのまま使っていないか。
- b. 何か新しい創造的な意見を出しているか。
- c. 相手側の主張に対して、どちらの方がより多く、また的確な応答をしていたか。

機会があれば、どの様にジャッジをしているか、ディベート歴の長い人を大会で捉まえて、聞いてみてください。自分の予想では、使う表現は違っていても、ある程度似た回答になると思います。また、国際大会で結果を残すことに重きを置く人の場合、海外のディベーターの間で流行っているディベートのテクニカルな知識を踏まえてスピーチをしているかどうか大きなポイントになることもあります。

試合をする目的が何であるのか、例えば特定の国際大会に向けての練習であるのか、それとも大まかにパブリックスピーキングの練習の一環であるのか、ジャッジとディベーターの間で共通理解を持ち、特にどのような点を勝敗で重視するか確認して練習をすれば、より活動が有意義になるでしょう。



ISBN978-4-410-XXXX-X C7037 ¥PRICELESS

定価: 遊び心と一緒に楽しむ仲間

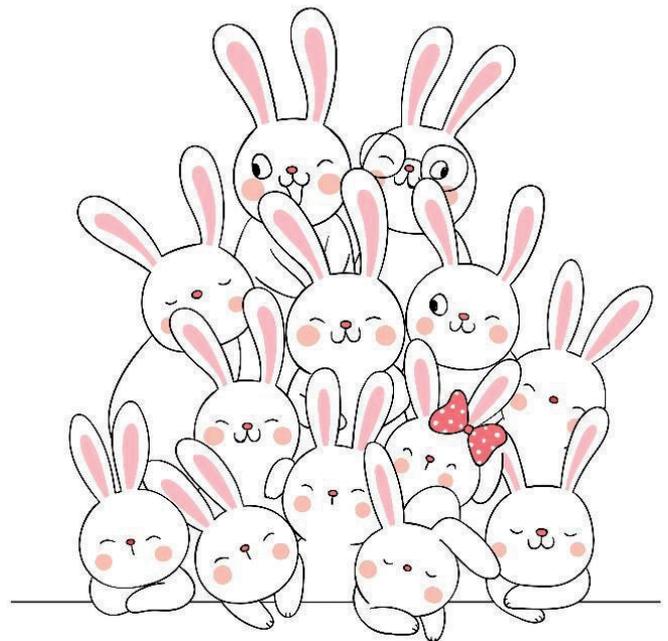
発行: S.A.D. Works



A New Introduction to
Debating in English
Book 5 [Part 3]

[授業・部活で楽しむ即興型ディベート・日本語]

Part 3.
継続的なディベート練習



Have a good day

◆ Appendix 【A】 議長役の人の役割

議長 (chairperson)の役割は、試合の進行役です。時間を計ること、そして試合の開始・終了の宣言と、各スピーカーを呼びだすことがその仕事です。議長は、必ずしもいなければならない訳ではありません。大会の予選では、ジャッジが議長を兼ねる場合もあります (以下はノースアメリカンスタイルの場合ですが、スピーカー名を変えれば他の形式でも同様です)。

(1) 時間の計り方

英語でのノースアメリカン形式の試合では、スピーチ時間は立論スピーチ (constructive speech)が7分か8分、そして「まとめスピーチ(Reply speech)」が4分です (その他、各試合で用いるフォーマットに従って時間を区切ってください)。

立論スピーチでは、スピーチ中の質問(Point of Information)が可能な時間の区切りを示すために、1分経過した時と残り時間が1分になった時に合図を出します。合図の出し方は、手を叩くことが一般的です。一回叩きます。手を叩くこと以外にも、ベルがあればベルを1度鳴らします。

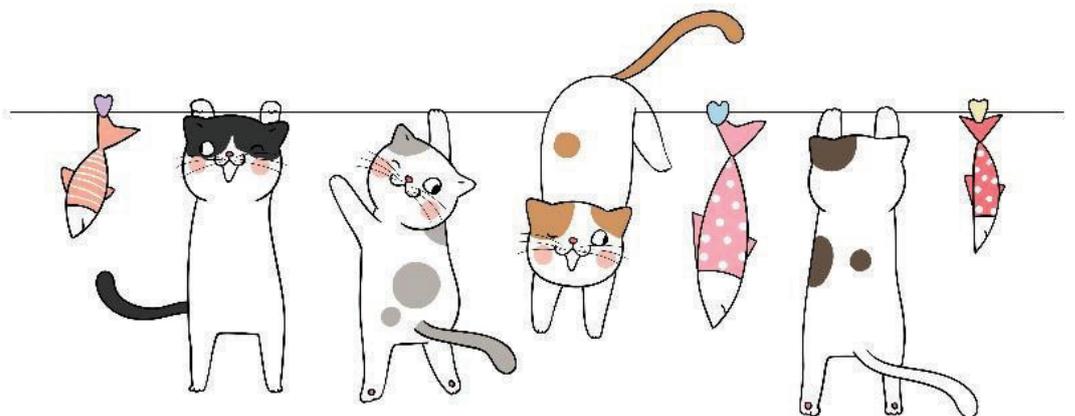
また、スピーチ時間が終了した時、つまり7分あるいは8分経過した時にも、合図を出します。今度は手を2度叩きます。30秒超過した場合は3回手を叩き、スピーチを止めるように合図します。手を叩く代わりに、「スピーチを止めてください」と言っても構いません。

4分間の「まとめスピーチ」では、Point of Information が無いため、スピーチ時間の最初と最後の1分間を合図する必要はありません。4分が経過すれば2回手を叩き、30秒超過すれば3回手を叩いて合図することは、立論スピーチと同じです。

(2) ディベートの試合開始、各スピーカーの呼び出し、そして試合終了の宣言

議長の役目は試合の進行役であり、その役割を果たす限りにおいてどの様に進行しても構いません。

最後に、全てのスピーチが終わった後で、試合の終了を告げます。これ以降は、試合の講評等をジャッジ役の人に任せます。



◆ Appendix 【B】 紙上モデルディベート「投票の義務化」

論題は、「日本国政府は投票を義務化するべきだ」というものです。ディベートの形式は、「ノースアメリカン形式」を使っています(スピーチ中の質問、POI は省略します)。各スピーチ後に、簡単な解説を加えます。スピーチの語数と時間数は必ずしも対応していません(一般的に各スピーチは制限時間内で話すには長すぎます)。

*以下は『Book4 英語ディベート即興型 練習ハンドブック』掲載の英語で書いたスピーチを、あらためて日本語に翻訳したものです。

(1) 肯定側 1 人目 (Prime Minister, PM)

肯定側 1 人目のスピーチを始めます。この試合の論題は、「投票を義務化する」というものです。私たち肯定側は、この論題に賛成の立場を取ります。

まず、具体的なプランを示します。義務化の方法として、投票をしなければ罰金として 1 万円を支払うものとします。この額は、オーストラリアなど投票が義務化されている国での、投票しない場合の罰則とほぼ同額です。また、扱う選挙は国政選挙とします。これが肯定側の提出するケースです。

私たちは、日本で投票が義務化されるべきだと考えます。なぜなら、それにより日本の政治がより良くなるからです。私たちは 3 つの議論を示します。1 つ目は、「利益団体の影響の低下」です。2 つ目は「政治への関心の向上」。3 つ目は「政治家の質の向上」です。3 つ目の議論は、私たちのチームの 2 人目が説明します。では説明に移ります。

1 つ目の議論は、「利益団体の影響の低下」です。私たちの主張はこうです。もし投票が義務化されれば、利益団体の政治への影響を抑えることができます。その結果、選挙結果がより幅広い有権者の意見を反映したものになります。

この主張がどう成り立つか、順序だてて論証します。現状では、必ず選挙で投票する人は、政治に関して特別な関心を持つ人が中心です。例えば、特定の職業の団体、農業組合、また労働組合に所属する人たちです。新聞を読めば、そのような利益団体が、選挙の結果に影響を与えている事例を見つけることができます。必ずしも社会全体の利益になるとは言えない形で、団体の権益を守っている場合も多くあります。

例えば、アメリカの事例では全米ライフル協会が、銃火器のさらなる規制に反対しています。その結果、犯罪を行いかねない人の手に容易に銃が行きわたる結果になっています。似たことが日本でも起きています。例えば、土木工事の仕事が欲しい人は、新しい仕事を約束してくれる人に喜んで投票するでしょう。このことで、不必要な新しい建物や高速道路の建設に税金が使われている、と言う人もいます。一部の人たちによって、政治家の意見がコントロールされるべきではないと私たちは考えます。それゆえに、この問題に取り組む必要があります。

それでは、投票の義務化により何が起ころうでしょうか。政策導入後に、選挙に行く人の層がより多様になります。例えば若者や、選挙の日にかたがたでいた人たちも、選挙に行くようになります。利益団体の影響は、この結果減ることになり、また同時により幅広い人の意見が選挙結果に反映されるようになります。

どうして幅広い層から意見を得ることが重要なのでしょうか。それは、国会議員は全ての日本国民の意思を代弁する役割を持っているからです。候補者が主に利益団体の支持によって当選するならば、一般的な国民の利益よりも、その利益団体の都合を優先して法律も作成されるでしょう。このように、投票の義務化によって、政策の偏りを是正することができます。

では次に、2つ目の議論に移ります。2つ目の議論は「政治への関心の向上」です。もし投票が義務化されれば、人々の政治への関心を高めることができると私たちは主張します。

どのようにしてこの主張が成り立つか、説明します。今日、多くの人々が政治への関心を失っています。どの候補者に投票しようかとどれだけ考えたとしても、1人の有権者が与えられる影響は限られたものです。結局のところ、1人は一票しか持っていません。その結果、政治に無気力になり投票をする気が起きにくくなります。投票をしなければ、政治への興味はますます失せてしまいます。政治家の汚職について新聞で目にしたとしても、大して気にならなくなってしまうかもしれません。「しょうがない。政治なんてそんなものだ」など口にするかもしれません。これは民主主義の実現にとって、憂慮すべき事態です。

それでは、投票を義務化すればどんな変化が起きるのでしょうか。一票しか投じることができなくても、投票所に行かなければなりません。投票しなければならぬので、少なくとも候補者について知ることになります。どの候補者がより望ましいか、考えることになります。さらに情報を求めたくなるかもしれません。社会で今、何が問題になっているのか調べるかもしれません。そしてこれらの過程の後に、票を投じます。投票を義務化することによって、より多くの人々が社会に関心を持つことにつながります。

どうしてより多くの人々が社会問題に関心を持つことが重要なのでしょうか。民主主義が上手く機能するためには、国民は政治家が何をしているのか常に見守る必要があります。政治家は、自身の努力がちゃんと認められ、再選の可能性がより高くなるのであれば、より一層社会をより良くしようと奮起するでしょう。逆に、一般の人々が政治家のすることに興味を持たなければ、政治家は一般の人々のために何かをする動機が弱まるでしょう。

最後に、私のスピーチをまとめます。投票の義務化によって、まず利益団体の影響を弱めることができます。そして次に、私たちの政策がどう一般の人々の政治への関心を高めるのか説明しました。以上の理由から、私たちは投票の義務化に賛成の立場を取ります。以上でスピーチを終えます。(2133字)

スピーチについての補足

肯定側 1 人目のスピーチでは、以下にリストした 4 点の役割を果たすことが期待されています。それぞれ、スピーチのどの点に相当するのか確認してみてください。

補足をすると、定義に関してこのスピーチ例で、は投票の義務化が具体的に何を意味するのかとして、「投票をしなければ罰金 1 万円を徴収する」とプラン（モデルという言葉も同義で使われます）を出しています。論題の中には、そのままでは試合が混乱しかねないため、論題の意図を踏まえた上で明確な政策を出すことが望ましいものもあります。ちなみに初心者を対象とした英語の大会では通例、定義の必要がほとんど無い論題が用いられます（そうでない大会もありますが）。

次に、2 点目のどうしてその政策を採用すべきなのか簡潔にまとめた 1 文に関してですが、これは「チームライン」の他に「チームスタンス」とも呼ばれる事があります。そして、聞き手にとって分かりやすくするために、自分とパートナーのスピーチの役割分担を示した後で、個々の議論の説明に移っていました。

○ 肯定側 1 人目 (PM Speech) の役割

- (1) [定義] 論題の曖昧な語を定義して、肯定側がその試合で証明するプラン(plan)あるいはケース(case statement) あるいはモデル(model)を示します（それぞれほぼ同義です）。
- (2) [チームライン] ケースを証明するチームとして説明する理由 (team line)を大まかに説明します。
- (3) [議論の説明の役割分担] パートナーとの議論の説明の役割分担(allocation) を示します。
- (4) [議論] 肯定側の主張を、複数の議論に分けて説明します。

◇ 時間配分の目安: 7 分スピーチで、定義からチームラインまで長くて 2 分~3 分。各議論に 2分~3 分。最後の 30 秒は全体のまとめ。POI は 2 回前後。

次に、野党側（否定側）の 1 人目のスピーチです。同様に、スピーチ例を示した後で簡単な補足を加えます。

(2) 否定側 1 人目 (Leader of the Opposition, LO)

それでは否定側 1 人目のスピーチを始めます。肯定側の出したプランを確認します。国政選挙で投票をしなければ、1 万円の罰金をとる、というものです。私たち否定側は、この政策に強く反対の立場を取ります。投票を強制する必要はなく、また投票しない人がしない自由は守られるべきだからです。

まず、肯定側 1 人目の議論に反論をします。まず〇〇さんは、投票を強制することで、より多くの人が投票するようになり、良い結果になると話されました。また、より多くの人が投票することで、選挙結果がより好ましいものになると主張しました。しかしながら、これは常にそうであるとは言えません。現状では、本当に政治に関心があり意見を持っている人が、熟慮の末に投票しています。それが、この投票の強制化によって、政治に全く興味がない人も投票することになります。無理やり投票場に追いやられてきた人が、十分に考えて良い判断をするでしょうか。残念ながら、私はそうは考えられません。

2 つ目の議論は、無理やり投票をさせられることによって、皆が政治に興味を持つようになるというものでした。これは、全く正しいとは思えません。何かを無理やりやらされたら、嫌な気持ちになる人がほとんどではないでしょうか。無理やり投票させられて、どうして政治と選挙に好意的になれるのでしょうか。また、人が投票をしないとして、責められるべきは有権者でしょうか。人の心に声が届かない政治家に責はないのでしょうか。投票してもらえないのは、候補者が魅力的ではないからです。政治家こそが、現状を変える努力をするべきです。投票しない有権者が、このようにいわば罰を受けることは、間違っていると思います。

では次に、私たち否定側の議論を示します。議論は3つあります。まず、「投票しない権利」が奪われることについて話をします。2つ目に、政治家の質が低下すると主張します。そして私たちのチームの2人目が、3つ目の議論、無責任な投票が増えることについて説明します。

では1つ目の議論です。あえて投票しないことは私たちが政治に対して持つ不信感を表明する、大切な手段です。肯定側の政策は、私たちが持つこの意思表示の手段を奪うこととなります。より詳しく、現状と政策導入後の変化に分けて説明します。

まず、どうして投票しない権利が大切なのか説明します。現状では、投票所に行かないことで、候補者への不信感を私たちは表すことができます。いくつかの選挙区では、選ぶにも候補者の数が少ない場合があります。候補者の誰もが、自分の意見を代弁してくれると思えないことがあります。そのような場合、投票しないことで「どの候補者も認められない」と意思表示ができます。投票率が低い場合、当選した候補者は、有権者から本当に支持されていると見なすことは困難です。このように、投票をあえてしないことは候補者への不信任の気持ちを伝える大切な手段です。

それでは、もしこの大切な手段を奪われたらどうなるのでしょうか。どの候補者にも魅力を感じていないにも関わらず、気持ちに反して、無理に選ばれてしまいます。投票率は、確かに高くなるでしょう。100%近くになるかもしれません。でもそれによって、政治に対しての不信感を示すことができなくなります。このように、投票の強制化によって、私たちは1つのとても有効な意思表示の手段を失うこととなります。

では次に、2 つ目の議論の説明に移ります。私たちは、政策導入によって、政治家の質が落ちると主張します。単に知名度が高いだけで、能力に欠ける政治家の数が増えると考えます。

現在、投票する人のほとんどは、政治に対して真摯な関心を持ち、社会の問題に関して意見がある人たちばかりです。候補者は、そんな真剣な有権者に声が届くように努力し、当選後の公約を熟慮します。現状でも、政治家としての資質ではなく、知名度の高さで当選したのではと考えられる候補者がいることは否定しません。しかし、そのような政治家の数はわずかなものです。

しかしながら、投票強制化によって何が起こるのでしょうか。日頃政治に関心がない人が、投票します。選挙期間中だけ、ほんの少しだけ候補者に触れる人たちです。政党にとっては、そのような層から得票するために一番簡単で確実な方法は、一般受けする著名人を候補者として選ぶことです。例えばよく知っている俳優、歌手、そしてスポーツ選手の顔は、初めて見る政治の専門家の顔

よりも、一般の人を引き付けるでしょう。この結果、知名度が高いことが一番の強みとも言える政治家の数が増える結果になります。

これは、とても深刻な問題です。顔が知られていることで選ばれた著名人の国会議員は、どんな仕事ができるでしょうか。たとえば、国会議員の大切な仕事の1つは、もちろん立法です。法律についての知識がなければ、法案の審議で重要な役割を果たすことは困難だと考えられます。おそらく、そのような著名人の国会議員の方は、専門の官僚に頼るか、他の所属する政党のベテラン議員の指示に従うだけなのではないでしょうか。独自で活動することができない、有権者の意見を自身でくみ取って国政に反映できない議員の数を増やすことに、どのような意味があるのでしょうか。以上の理由から、私たち否定側は投票の強制化に反対します。(2158字)

スピーチについての補足

もし PM のスピーチで出された定義に何か曖昧な点があった場合、極端に相手チームを不利にしない限り、否定側の1人目はその定義に何か付け加えることができます。その次に、どうしてその提示された政策の導入に反対をするのか、1文で示します(この1文を「チームライン」または「チームスタンス」と呼びます)。通例は、以下の様な形をとります：

- ① そもそも問題は存在せず、政策によってさらに不要な問題が生じるため反対。
- ② 問題は存在するが、現状の仕組みで十分対応でき、さらに不要な問題が生じるため反対。
- ③ 問題は存在し現状では対応が不十分だが、政府側の示した策よりもより良い解決案があるため反対。
- ④ 問題が存在し現状では対応が不十分だが、政府側の示した案は現状よりもかえって事態を悪化させてしまい、さらに不要な問題を生むため反対(特に代案は示さない)。

次にパートナーとの役割分担を説明し、肯定側の出した議論に反論を加えた後で、ようやく自分たちの議論に入ります。目安としては、7分スピーチの場合、反論を終えて議論の説明を始めるまで3分程度を費やすのが良いとされています。

○ 否定側2人目(LO Speech)の役割

- (1) [定義・ケースの確認] 肯定側1人目の出した論題の定義・ケースを確認し、必要があれば再定義して、否定側が何に反対するのか説明します。
- (2) [チームラインの提示] いかなる理由から反対するか、チームとしての理由を説明します。
- (3) [議論の説明の役割分担] 試合で自分とメンバーが何を説明するか、アウトラインを示します。
- (4) [反論] 肯定側の出した議論に対して反論します。
- (5) [否定側の議論] 否定側の議論を1~2つ説明します。

◇時間配分の目安: 7分スピーチで議論の説明の役割分担まで長くて1分。反論終了まで2分半。各議論に2分~3分。余裕があれば最後の30秒でまとめをする。POIは2回程度取る。

それでは次に、肯定側の2人目のスピーチです。定義に関するやり取りと、パートナーとの役割分担の説明が無い代わりに、賛成側も否定側も相手が反論した自分たちの議論を立て直す、という役割があります。

(3) 肯定側 2 人目 (Member of the Government, MG)

それでは肯定側 2 人目のスピーチを始めます。肯定側のチームは、投票の義務化は日本の政治をより良いものにすると考え、導入に賛成の立場を取っています。否定側は、一部の人の意見のみを反映する今の政治のあり方は満足のいくもので、何も問題がないという立場を取っています。しかしながら、肯定側はこの認識には同意できません。

まず、否定側の議論に反論をします。1 つ目の議論として、〇〇さんは投票しないことで、候補者全員を支持しないというメッセージを示せる、とおっしゃいました。そして、投票の義務化によってこの意思表示ができなくなる、と主張しています。しかしながら、これは正しくありません。投票が義務化された後でも、白票を投じることは可能です。どの候補者の名前も書かずに、投票用紙を出すことができます。よって、この議論は成り立ちません。

2 つ目の議論は、投票の義務化の後、知名度の高い候補者が増え、日本の政治が上手くいかなくなる、というものでした。しかしながら、この議論は誤った思い込みに基づいています。否定側の議論には、知名度の高い候補者は全て政治家の資質に欠けている、という思い込みがあります。偉大な政治家の多くは、必ずしも法律の専門家ではありません。例えば、アメリカの元大統領ロナルド・レーガン氏は、ハリウッド俳優でした。また、カリフォルニア州の知事を立派に務めたアーノルド・シュワルツェネッガー氏は、若いころにはボディビルダーとして活躍し、その後映画俳優として名を成した経歴の持ち主です。また日本の例では、芸能界で活躍した後に宮崎県の県知事として活躍した政治家がいます。さらに、かつての東京都知事は芥川賞作家でした。

これらの、いわゆる否定側が言うところの「知名度が高いゆえに」選挙に勝った政治家は、しばしば大きな改革に取り組み、成功してきました。その理由の 1 つに、幅広い層の有権者に支持されていることで、特定の利益団体の影響を受けにくい、ということが挙げられます。この「しがらみがない」ということは、一般の人に広く支持されて当選した、必ずしも政治を専門としてこなかった候補者が持つ、ユニークな特徴と言えます。

さらには、たとえ知名度で投票に影響を受けるとしても、有権者は経験を通してより良い判断ができるようになると考えられます。義務化の後、初めの頃はひょっとしたら知名度で選ぶかもしれませんが、しかし、そんな政治家が国会で十分な仕事をしていないと分かれば、次の選挙では違った判断をするでしょう。このように長期的に見れば、否定側の言う懸念は、段々と解消されます。以上から、否定側の議論は説得力に欠けると言えます。

それでは次に、肯定側の 3 つ目の議論に移ります。それは、政治家がより能力の向上に努めるようになる、ということです。もし投票が義務化されれば、政治家はより幅広い層から支持を得るために、今まで以上に努力をすると主張します。この点を、コミュニケーション能力と、政策立案能力の 2 つの側面に分けて説明します。

まず、投票の義務化によって、政治家は今以上にすすんで有権者と話をし、何が望まれているのか聞くようになります。順を追って説明します。現状では、政治家は一般の人に向けて、限られた労力を割くことをためらいます。なぜなら、彼らが投票してくれるかどうか不確かだからです。それよりも選挙で勝つためには、必ず票を集めてくれる特定の団体の存在が重要です。それゆえに政治家はしばしば、一般の有権者ではなく、利益団体の話を聞くことを優先することもあります。これには、特別なコミュニケーション能力は必要ではありません。最も大切なのは、その利益団体につながる人脈です。

この現状が、投票の義務化で変化します。選挙で勝つためには、一般の有権者から支持を得ることが重要になります。アメリカの大統領選挙のタウンミーティングの様に、一般の人から話を聞く機会も増えるでしょう。幅広い層の人に対して、候補者が歩み寄ってくるようになります。この結果、政治家のコミュニケーション能力が向上すると考えられます。どうしてこの能力が大切でしょうか。それはもちろん、政治家にはその政策を分かりやすく、気持ちを込めて伝える能力が欠かせないからです。

では次に2つ目の側面、政策立案能力について説明します。投票の義務化によって、幅広い層の有権者から要望を受けることになり、その結果政治家の政策立案能力が向上すると私たちは主張します。現状では、必ず投票することが期待される一部の人たちについてのみ注意を向ければ、政治家は事足ります。その結果、政策は一面的になりがちで、例えば赤字財政にも関わらず新しい道路や鉄道を建設したり、一部の人に有利な政策を実行すると言われていています。

それでは、投票の義務化によってどんな変化が起こるのでしょうか。すでにお話をした通り、一部の団体から支援を受けるだけでは、選挙に勝てなくなります。様々な立場の人たちから、支持を得る必要があり、そのためには今まで以上に政策を練ることが求められます。

例えば、義務化によって新たに多くの若者層が投票するようになります。子育て支援や教育費の補助に関心がある人が投票します。財政赤字や社会保障費の増大に危機感を感じる若い世代が必ず投票所に来ます。

このように、政治家はこれまで優先順位が必ずしも高くなかった層に対しても、魅力的な政策を示す必要があります。限られた予算や人手をどう有効に用いるか、これまで以上に熟慮する必要があります。この結果、政治家はより高い能力が求められるようになります。

最後に、否定側からの反論に応えます。私たちの1つ目の議論に対して、新しく投票するようになる人は、考えなしに、無責任に投票するという指摘がありました。しかしながら、もしそのような事態が起こるとしても、先ほど述べました通り、問題は短期的なものです、経験を通して長期的には、有権者はより賢くなると考えられます。

次に、「強制させられることに対して、人は嫌悪感を持つようになる」という指摘がありました。しかしながら、必ずしもそうとは言えません。私たちは義務教育として、「強制的に」学校に行きますが、学校生活を楽しんでいきます。勉強もしています。また、生きるために人は働かなければな

りません。しかしながら、仕事に喜びを見つけることは珍しいことではありません。以上の通り、否定側の指摘は考慮に及びません。

以上の理由から、肯定側は投票の義務化に賛成します。ご清聴ありがとうございました。

(2645字, もちろん実際の試合の原稿としては長すぎます)

スピーチについての補足

肯定側 2 人目のスピーチで期待される役割は、以下の通りです。

○ 肯定側 2 人目 (MG Speech)の役割

- (1) [肯定側と否定側のスタンスの違いの確認] 否定側の立場との違いを大まかに説明します(単にteam line を繰り返すだけで構いません)。
- (2) [反論] 否定側の議論に対して、反論を行います。
- (3) [新しい議論の提示] 肯定側の新しい議論を導入します。
- (4) [議論の立て直し] 否定側からの反論に対して自分たちの議論を立て直します。

◇時間配分の目安: 7 分スピーチで、反論終了まで長くて3 分。新しい議論に2~3分。余裕があれば議論の立て直しに1~2 分。最後の30 秒でまとめ。POI は2 回前後取る。

まず 1 つ目の、肯定側と否定側の立場の違いを明らかにするという点ですが、これは両者の違いを鮮明にして、ジャッジの理解を助ける為の補足的な内容であり、省略しても構いません。次に、4 番目の「議論の立て直し」ですが、スピーチ時間に余裕が無い場合は、特に弱められた議論だけを立て直し、相手の反論の幾らかはそのまま流す事があります。それでは、最後の立論スピーチである、否定側 2 人目のスピーチです。

(4) 否定側 2 人目 (Member of the Opposition, MO)

否定側 2 人目のスピーチを始めます。私たち否定側は、投票を強制する必要はなく、また投票を望まない人があえて投票しない自由は守られるべきと考え、投票の義務化に反対です。

まず、肯定側の 3 つ目の議論に反論をします。〇〇さんは、2 つのことをおっしゃいました。まず、投票の義務化によって、政治家がどういうわけか話し上手、聞き上手になるということです。しかしながら、これは必ずしもそうなるとは言えません。現状であっても、政治家は国会で意見のやり取りをします。また国会以外の多くの場でも、大勢の前でスピーチをします。すでに、政治家の方はコミュニケーション能力を磨いていらっしゃいます。政策導入後で、どれだけの変化が起こるのか、大変疑問しいところです。

2 つ目として、多くの人のために政策を考える必要が生じるため、政治家の政策立案能力が向上する、という話がありました。しかしながら、この主張は正しくありません。現状でも、もちろん国会議員の方々は、国民全員のことを考えて予算案を作り、政策を立案しています。多くの国民から支持を得られるように、日々努力をされています。よって、この議論も成り立ちません。

では次に、否定側の3つ目の議論を説明します。私たちの主張は、投票の義務化によってあまり考えずに軽い気持ちで投票をする人が増えてしまう、というものです。現状では、投票に行く人は、日々社会問題について関心があり、政治に対して意見のある人たちです。政治に関心がない、候補者について知識がない人たちは、単に投票をしません。これが現状です。

では、投票の義務化によって何が起こるのでしょうか。仕事でとても忙しい人がいるとします。その人は、候補者の演説を聞く時間がありません。新聞を読む時間ありません。どの政党が、自分の意見に最も近いのか、比較検討する時間ありません。実際のところ、候補者が誰なのかもよく分かっていないかもしれません。それであっても、投票しなければなりません。

義務化によって起こることは、このように必ずしも十分に検討したとは言えない投票の増加です。どの候補者が選ばれるかは、多くの人々の慎重な判断の結果ではなくなります。現状では、もし自分が十分に候補者を吟味する時間がないと思えば、投票をせずに他の人の判断に委ねることができます。このように、現在の仕組みの方が、肯定側が作ろうとしている世界よりもずっと良いものだと言えます。以上より、投票の義務化は導入されるべきではありません。

最後に、肯定側からの反論に対してお答えします。まず肯定側は、支持する候補者がいなければ、白票を投じることができると話されました。しかしながら、選挙が行われること自体に対して有権者が異論を持つ場合もあります。例えば、2014年に任期の半分も経っていないにも関わらず、衆議院が解散されました。この衆議院解散に対して、不満を示す方法の1つは、投票所に行かないことでした。「あえて投票しない」という人の意思も、たとえそれが少数であっても尊重されるべきです。

次に肯定側は、何人かの例を挙げて、知名度の高い政治家は良い仕事をするという話をしました。しかしながら、私たちはまた同時に、あまり良い仕事をしなかった事例も知っています。例えば2000年代の始め、芸能界出身であった当時の大阪府知事は在任中に刑事事件を起こし、辞職しました。また比例代表で2001年の参議院選挙に立候補し、当選した元有名テレビ司会者の方は、党の方針に不満を持ち、当選から半年で辞職しました。このような事例は、他にも多くあります。肯定側は、ほんのわずかな例を示して、著名人の政治家はみな素晴らしい可能性を持っている、とおっしゃいましたが、可能性に終わる場合もまた多くあります。そして、国会議員の仕事には、運や可能性に任せるには重すぎる責任があります。

以上の理由から、否定側は投票の義務化に反対の立場を取ります。(1595字)

(他のスピーチと比べ字数が少なくなりましたが、特に意図はありません)

スピーチについての補足

否定側2人目のスピーチにて果たされるべき役割は、肯定側2人目のスピーチと同様の以下の4点です。対応するスピーチ箇所を確認してみてください。

○ 否定側 2 人目 (MO Speech)の役割

- (1) [肯定側と否定側のスタンスの違いの確認] 肯定側との立場の違いを大まかに説明します(単にteam line を繰り返すだけで構いません)。
- (2) [反論] 肯定側の議論に対して、反論を行います。
- (3) [新しい議論の提示] 否定側の新しい議論を導入します。
- (4) [議論の立て直し] 肯定側からの反論に対して自分たちの議論を立て直します。
◇時間配分の目安: 7 分スピーチで、反論終了まで長くて3 分。新しい議論に2~3分。余裕があれば議論の立て直しに1~2 分。最後の30 秒でまとめ。POI は2 回前後取る。

立論スピーチが終わり、今度は試合全体を総括する「まとめスピーチ(Reply Speech) になります。まとめスピーチの一番大切な役割は、どうしてこの試合で自分たちのチームが勝ったのか、ジャッジに説明することです。また、まとめスピーチでは、否定側からスピーチをします。それでは実際にスピーチ例を見てみましょう。

(5) 否定側まとめスピーチ (Leader of the Opposition Reply, LOR)

それでは否定側のまとめスピーチを行います。この試合は、3つの問いにまとめることができます。まず1つ目は「選挙の良さを測るものさしは何か」という問い。2つ目は「投票を強制させられて、有権者は政治に関して知識を持つようになるのか」という問い。そして最後は、「政治家の質が向上するのか」という問いです。

まず、1つ目の問いです。選挙が成功したかどうか、どうやって判断できるでしょうか。肯定側は、多くの人が投票した選挙こそ成功した選挙である、と考えています。今回の試合で肯定側が怠ったのは、どうして投票率が高ければ良い選挙と言えるのか、その説明です。肯定側は、投票の義務化で、無責任に投票をする人が出てくることを認め、それは大した問題ではないと言いました。なぜなら、そんな人も失敗から学ぶだろう、とも述べました。まずは数が大切、というのが肯定側の考えです。

その一方で私たち否定側は、どんな人が投票したのかが、選挙を評価する上で大切だと一貫して主張しました。国会議員を選ぶにあたっては、私たちは十分な時間をかけて考える必要があります。しかしながら、投票の義務化によって、これまでとは異なった動機で投票する人が大幅に増加します。私たちの社会の将来を思って投票するのではなく、1万円の罰金を払いたくないから投票するのです。単純に数ではなく、熟慮の末の重みのある票が投じられたかこそが、選挙では大切ではないでしょうか。

2つ目の問いに移ります。果たして本当に、これまで政治に無関心だった人が、突然政治に興味を持ち、候補者について詳細にリサーチをするようになるでしょうか。肯定側の説明は単純です。投票所に無理やり連れて行けば、政治について勝手に興味を持ち、学ぶようになる、というものです。

しかしながら、私たち否定側は、強制されることによって人が自然に感じる反発心について指摘しました。不快に感じたことについて、どうして積極的に知ろうとするのでしょうか。肯定側は、「失敗から学ぶ」という楽観的な説明をしていました。どれだけ失敗したら、学ぶのでしょうか。改善される見込みが不確かな失敗の連続によって、選挙の結果が曲げられてしまうことを否定側は懸念しています。

最後に、どんな政治家が政策導入後に増えるのか、考えてみましょう。私たちが一貫して主張した様に、知られている顔だというだけで当選する候補者が増えるでしょう。親しみのある顔と名前を持った候補者こそが、政治について普段考えない人にとって、選びやすい選択肢になるでしょう。

しかしながら、そのように当選した人は、政治家としての役割を全うできるかどうか保証がありません。肯定側は、当選後の成長の可能性を信じる、と言っていました。しかしながら、国会の一番の役割は、初心者政治家になる練習の機会を与えることではありません。投票の義務化は、国会の機能を低下させる深刻な懸念があります。

以上の3点の比較から、将来の夢のような可能性にかけようという楽観的な肯定側に対して、私たち否定側は現状についてより正しい分析をし、またより現実的な議論を示しました。以上から、この試合は否定側の方が優れていたと言えます。以上で否定側のスピーチを終えます。

(1249字)

スピーチについての補足

この否定側のまとめスピーチでは、以下の3点について話すことが期待されます。

○ 否定側まとめスピーチ (LOR)の役割

- (1) 試合で出た肯定側・否定側の議論のまとめ
 - (2) 勝敗の基準の提示
 - (3) 勝敗の基準に照らして、どうして自分のチームが勝ったのか説明
- ◇ 時間配分の目安: 4 分の内、各争点、問いごとに1分前後費やす。

このスピーチ例では、ラウンドをまとめるため、そして勝敗の基準を提示するために、試合全体を通して重要な3つの問いを抽出し、肯定側と否定側それぞれがどうその問いに対して答えていたか振り返り、議論の優劣を説明していました。この様に、まとめスピーチでは試合全体をまとめる、幾つかの問い(question)、または争点(issue)にしばって話をするのが一般的です。

この争点に絞ってまとめる方法以外にも、単純に双方の出した議論についての反論の応酬を確認する方法もあります。その場合は、相手の言った議論を列挙し、それぞれに対して自分たちがどのような反論をしたか手短かに言います。そして自分たちの議論はどの様なもので、相手の出した反論がいかに成り立たないか説明して終わります。初めてまとめスピーチをする場合は、この構成でも良いでしょう。ラウンドの流れを忠実に理解する練習としても有効です。ただ、これまでのスピーチで話された以上の情報をジャッジに与えることは出来ず、きちんとノートを取っていたジャッジは退屈してしまうかもしれません。

それでは最後に、肯定側のまとめスピーチです。否定側のまとめスピーチと役割は同じです。ただし、否定側の2人目が新しく出した議論に対して、反論をすることができます。

6) 肯定側まとめスピーチ (Prime Minister Reply, PMR)

それでは肯定側のまとめスピーチを行います。この試合を通して、今日の否定側は短期的な影響についてのみ注目しています。これまで説明した通り、仮に問題が発生するとしても、それは一時的なものであり、長期的には解決されます。また私たち肯定側は、投票の義務化によって長期的に社会にもたらされる利益について説明してきました。長期的な時間軸で見た場合、肯定側の議論の方が優れていることは明白です。

まず、否定側から出された新しい議論に対し反論します。否定側によれば、投票の義務化によって考えなしに投票をする人が増えるとのことですが、しかしながら、これは必ずしもそうとは言えません。否定側の話では、選挙できちんと投票するためにはまるで政治学の専門家にならないといけないかのようです。しかしながら、これはただの思い込みです。合理的で理性的な投票をするためには、専門家になる必要はありません。各政党のウェブサイトを見て、候補者のプロフィールと公約を見比べれば、誰が適任かおおよその考えを持つことができます。これはどんなに長くても、数時間あれば十分でしょう。選挙の当日に、一時間もかければ合理的な判断はできるはずです。以上から、否定側の2つ目の議論は間違った思い込みに基づいており、大変疑わしいものだと言えます。

では次に、試合のまとめに移ります。試合の勝敗を判断する基準として、2つの争点を提示します。1つ目は、投票の義務化によって有権者の政治参加が促されるのか、という点です。2つ目は、否定側が言うところの「知名度が高いだけの国会議員」によって、議会運営に問題が生じるのかどうか、という点です。それぞれ説明します。

まず、投票の義務化によって有権者の政治参加がより活発になるかどうかという点です。否定側の話によれば、みな政治が嫌いになるとのことです。なぜなら選挙の日に一時間ほどかけて候補者を選ぶこと、そして大抵は徒歩で行ける小学校など最寄りの投票所まで足を運ぶことに、精神的苦痛を受けるからだと言います。本当にそれは、耐えられないほどの労力でしょうか。もし本当に政治が嫌いになる人がいるとしても、先ほど述べた通り、一時的な反応に過ぎません。これまで肯定側が一貫して述べた通り、基本的にほぼすべての有権者が投票所に行くことで、より多くの人々が政治に関わり、自分が選んだ候補者そして当選した政治家を見守り続けることとなります。その代償は何でしょうか。ひょっとしたら、一部の人が一時的に面倒を感じるかもしれない、というのが否定側の説明です。どちらに重みがあるかは明らかです。

では次に、2つ目の争点を説明します。それは、果たして投票の義務化の結果、顔は知られているけれども政治家の仕事について何も知らない議員によって、国会が占拠されてしまうかどうか、という点です。否定側の説明では、新たに投票することになる人はみな、顔を知っている候補者に票を入れるとされています。しかしながら、これは仮に起こるとしても、短期的な状況です。確かに、候補者を人気投票の感覚で選ぶ人もいるかもしれませんが、どんな人も、初めて投票に行く

時には、後で後悔する候補者に投票するかもしれません。しかし、自分が投票した政治家が当選後にどんな働きをしているのか、あるいはしていないのか見ることで、より賢明な判断をするようになると考えられます。

さらに私たち肯定側は、2つ目の議論として政治家がより幅広い層の有権者に歩み寄ることを説明しました。著名人の候補者に議席を奪われることが心配であれば、今の政治家はより一般の有権者に寄り添うようになるでしょう。また知名度が低い候補者は、より良い政策を出すことで競うようになるでしょう。このように、顔が知られていることが一番の強みの国会議員が一時的に増えるとしても、長期的にはより良い政治家を生む土壌が生まれる結果になります。

以上をまとめます。この試合の否定側チームは、短期的な問題について注目するあまり、長期的な視点を持っていません。仮に否定側の懸念する事態が実際に起こるとしても、長い目で見れば、社会全体の利益が勝ることは明らかです。以上から、この試合は肯定側の勝利と言えます。これで肯定側のスピーチを終えます。

(1706字)

スピーチについての補足

否定側2人目が出した新しい議論に反論を加える以外、先ほどの否定側のまとめスピーチと役割は変わりません。

○ 肯定側まとめスピーチ(PMR)の役割

- (1) 否定側2人目が出した新しい議論への反論
- (2) ラウンドの議論のまとめ
- (3) 勝敗の基準の提示
- (4) 勝敗の基準に照らして、どうして自分のチームが勝ったのか説明

◇ 時間配分の目安: 4 分の内、反論に1分、そして各争点に1 分前後費やす。

このスピーチ例で用いた語数からも分かる通り、PMR は特に話すべき内容が多く、与えられた 4 分間で何を優先的に話すのかが注意する必要があります(4 分では言いたい事全てを言う事は出来ず、何を言うべきか取舍選択する必要があります。上のスピーチ例は、実際は長すぎます)。以上で、ノースアメリカン形式での試合例の紹介は終わりです。

◆ Appendix 【c】 即興型ディベートで身に付く能力について

(以下の比較は、それぞれ英語で実施した場合の内容になります)

■ [パラメンタリーディベート(即興型ディベート)]

- ・ 英国での議会答弁の訓練のために始まった競技ディベート。
- ・ 2~4人の与党側と野党側のチームに分かれ、与えられた論題について審判の説得を競う。
- ・ 準備時間は論題が与えられてから15分30分程度。
- ・ 扱う論題は毎試合異なり、時事問題から古典的な問題または身近な問題など多岐にわたる。
- ・ 審判は「平均的な教養のある市民」とされ、常識的な判断力と知識を用いて勝敗を決める。論理や内容のみでなく、いかに分かりやすく伝えたのかというパブリックスピーキングの観点も踏まえて判断される。
- ・ スピーチで用いて良いのは簡単なメモだけ。
- ・ 証拠の引用は求められない。

- ⇒ 試合のたびに論題が変わるため、幅広い知識や教養を磨く動機付けになる。
- ⇒ 論理性に加えて、日本人が苦手とされるユーモアのセンスも求められ、総合的なパブリックスピーキング能力を磨くきっかけとなる。
- ⇒ ゲームとしての楽しさがあり、また練習を通して人前で英語で話すことに自信を持つことができるようになる。
- ⇒ 競技の特性から、他校の生徒や海外の生徒と気軽に試合をする事が可能であり、国際交流の機会として利用が可能である。
- ⇒ 即興的な英語のスピーキング力が求められる競技であり、より実践的な英語能力が身に付く。

■ [ポリシーディベート (「調査型ディベート」)]

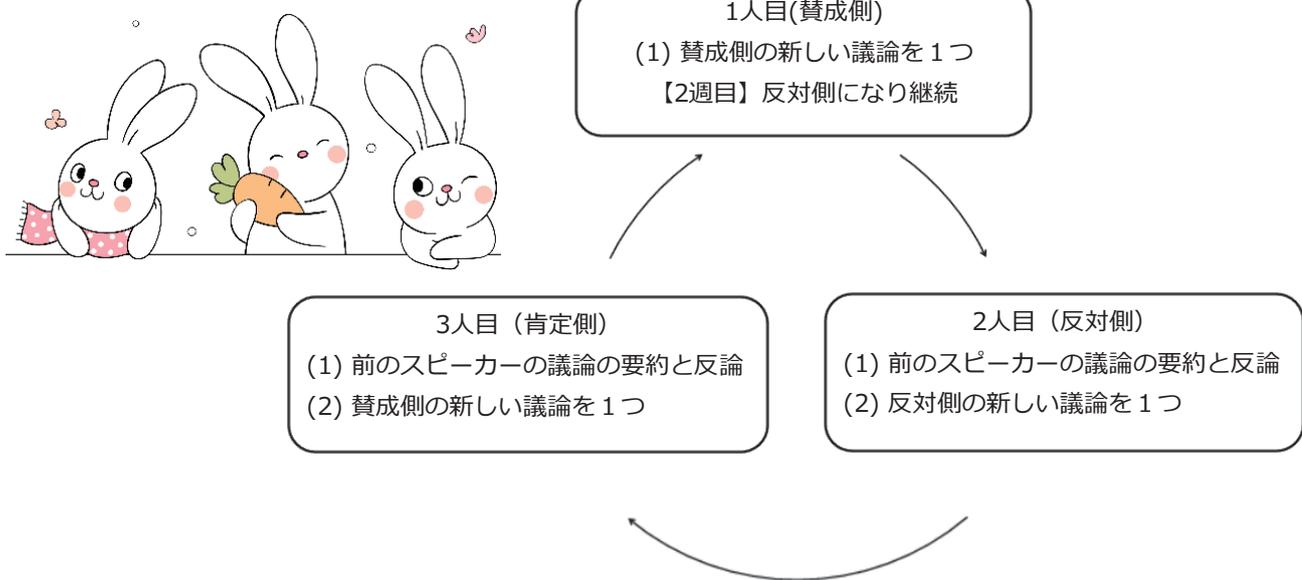
- ・ 米国で弁護士の裁判での答弁の訓練のために始まった競技ディベート。
- ・ 1チーム2~4名でスピーチを行い、ある論題に対して肯定か否定か議論を競わせる。(リサーチだけを専門に行う者など、実際にはスピーチをしない者もいる)
- ・ 論題は基本的に「~は…すべきである」というある政策の是非に関わるもので、1つの大会では1つの論題しか用いない。
- ・ 論題の発表から試合まで数ヶ月から1年間ほどリサーチのための準備期間がある。
- ・ 審判は洗練されたディベート理論を理解した専門家で、立論や反論のスピーチでは特別の体系だった方法に従うことが期待されている。
- ・ 予め書いておいた原稿を読み上げて立論を行う。相手のスピーチへの応答は出来るだけ想定問答集を作るなど事前に予測し訓練しておく。
- ・ 膨大な量の証拠資料を用いる。

- ⇒ 時間をかけて練った論理と、リサーチを通して得た証拠を駆使して戦うため、真面目に根を詰めて練習をするという点では高校の授業向きと言える。
- ⇒ 準備期間が長く、試合で扱われる論題が半年から1年で1つのため、英語力に課題がある者にとって参加しやすい。
- ⇒ 特定の分野についての知識が深まる。

◆ Appendix [D] Summary & Refute [英語版]

日本語で練習した「サマリー・アンド・リヒュート」ですが、ぜひ英語でも行って見て下さい。英語ディベートの最初の一步として楽しんでみましょう。

【手順】



- ① 3人のグループを作り、論題を1つ選びます。
- ② 誰か1人を起点に、時計回りに賛成側、反対側を交互に割り振ります。
- ③ 準備時間は与えず、すぐスピーチを始めます。賛成側の1人目が、論題を肯定する議論を1つ出します。(相手の話をちゃんと聞いて、手際よく反論をすることが練習の主目的なので、説明の不十分な議論で構いません。むしろ、あからさまにおかしい議論を出して相手が反論をしやすいようにした方がテンポも良くなり盛り上がります)
- ④ 反対側の1人目が前の人の議論をまず要約し、次に反論します。そして否定側の議論を1つ出します。
- ⑤ 賛成側の2人目が、反対側1人目の新しい議論だけを(1人目への反論は要約する必要はありません)要約し、反論します。そして、肯定側の新しい議論を1つ出します。
- ⑥ 1順目が終わった場合、賛成側と反対側の立場が自動的に変わります。つまりは賛成側であった者が、反対側になります。2順目が終わるまで続けます。(1番初めにスピーチをした人が、直前の人の反論をして終わりです)

★Summary & Refute は、3人いればいつでもどこでも可能な練習です。すきま時間を見つけて、出来るだけたくさんやってください。

- 練習記録メモ -

◆ **First speaker (On the Affirmative) / 1人目の人 (肯定側)**

Greeting	Hello everyone.
Motion	The motion before us today is ~ . I strongly support this motion.
Signposting	My argument is ~ (議論の見出しとなる名詞句).
Argument	(出来るだけ簡潔に肯定側の議論を説明します)
Closing	Therefore, I beg to propose. Thank you.

◆ **Second speaker (On the Negative) / 2人目の人 (否定側)**

Summary	The previous speaker said that ~ (直前のスピーカーの議論の要約).
Refutation	However, this is [not true (doubtful) / not always true / not important / not relevant] because ~ Therefore, his (her) argument does not stand.
Signposting	Let me move on to my argument. My argument is ~ (議論の見出しとなる名詞句) .
Argument	(出来るだけ簡潔に否定側の議論を説明します)
Closing	Therefore, I beg to oppose. Thank you.

◆ **Third speaker (On the Affirmative) / 3人目の人 (肯定側)**

Summary	The previous speaker said that ~ (直前のスピーカーの議論の要約). 注) 直前のスピーカーの出した <u>新しい議論</u> だけ要約します。直前のスピーカーの行った <u>反論</u> に対しては何も触れません。
Refutation	However, this is [not true (doubtful) / not always true / not important / not relevant] because ~ Therefore, his (her) argument does not stand.
Signposting	Let me move on to my argument. My argument is ~ (議論の見出しとなる名詞句) .
Argument	(出来るだけ簡潔に肯定側の議論を説明します)
Closing	Therefore, I beg to propose. Thank you.

「試合に勝つことを目的にしない。勝つことは、あくまでも目標」

もっと練習をしたい方へ

練習会や大会などについての情報は、以下の団体のホームページをご覧ください。

<高校生の人向け>

- ◆ 一般社団法人 日本高校生パラメンタリーディベート連盟 (HPDU)
<https://www.hpdu.jp>

著者の紹介

小林 良裕 (KOBAYASHI, Yoshihiro)

東京大学大学院 総合文化研究科 修士課程修了
東京学芸大学大学院 教育学研究科 修士課程修了
東京学芸大学大学院 連合学校教育学研究科 博士課程在籍
豊島岡女子学園中学高等学校 教諭
東京大学英語ディベート部 創部者の1人
[一般社団法人]日本高校生パラメンタリーディベート連盟 理事



- 授業・部活で楽しむ即興型ディベート[日本語]
A New Introduction to Debating in English
[Book 5] Debating in Japanese

2021年8月17日 初版発行

制作・発行 小林良裕 (S.A.D. Works)

kobayashi031198@gmail.com

ISBN: 978-4-9910258-6-0 C3081



A NEW INTRODUCTION TO DEBATING IN ENGLISH
[BOOK 5] DEBATING IN JAPANESE

授業・部活で楽しむ即興型 デイベート[日本語]

