

価値ある ディベート そうでない《ディベート》

矢野 善郎*

N.A.F.A. セミナー 1998年3月15日より†

1 はじめに — このレクチャーで伝えたいこと

1.1 教えたい ディベート と、行われている《ディベ》との乖離^{ギャップ}

このレクチャーでは、僕の感じている二つの「ディベート」のギャップを伝えたいと思います。二つというのは、僕の教えたい ディベート と、現在行われている《ディベ》です。このレクチャーを通して考えて欲しいのは、その二つのどちらの「ディベート」をみなさんが行うべきか、そして行うにはどうすれば良いのか、に関してです。

分かりやすくするために、現在行われている「ディベート」をちょっと若者風に《ディベ》と、そして僕が教えたい「ディベート」をそのまま ディベート と呼ぶことにして区別しましょう。¹

僕がこれから話すことは、ちょっと年輩のディベーターの「昔のディベートは良かった」みたいな話ではありません。実は僕が昔やっていたのも《ディベ》に近かったのです。けど、長いこと教えてきた今にいたって、僕にとって教えたい ディベート というものが煮詰まってきたので、ここでこうしてみなさんに紹介することができるのです。

もっとも、現在行われている《ディベ》への違和感は、結構皆さんも漠然とは感じているのではないのでしょうか。僕の場合、最もこの《ディベ》への違和感を痛烈に感じさせられたのは、去年の1997年のNAFAセミナーのレクチャーの後でした。その「価値の比較」に関するレクチャーの半年ぐらい後に、受講者の方がこんなことを言ってきたんです。

「矢野さん、この前のレクチャーは非常に感銘を受けました。僕もぜひ矢野さんのおっしゃるような価値比較などをするディベートをしてみたいと思いました。それで試合で実行してみたんですけど、ジャッジがとってくれなくて結局何試合も負けちゃいました。」

彼のこの感想からわかるように、僕が教えたい ディベート として語ったものが、現状の試合で勝てないやり方になってしまっていたんですね。なぜかという、現状の試合では（価値の比較をやらないなど）スタイルも違うし、何よりジャッジの多数が異なった物の見方で試合の判断をしているようで、僕の教えたやり方では「負け」と判断されてしまうんです。

*やの よしろう：東京大学助手（社会学）。Debate Forum 編集長。日本ディベート協議会理事。[WWW版として再掲載にあたり、原著者が最低限の誤植の訂正と、英語ディベート用語の語句説明を行った。なおこの文章中での脚注にある肩書き等は、全て初出1998年当時のものであることを注意されたい]

†これは、1998年3月14、15日に行われた全日本英語討論協会（N.A.F.A.）主催のディベート・セミナーの一環として行われたレクチャーをテブ起こしたものです。立教大学の加藤貴之さんがテブ起こして下さったものに、矢野が相当に手を入れました。当日は予定された2時間を大幅にオーバーしたという事情もあり、最後の部分は録音が無かったので若干書き足しました。かなり当日のセミナーそのものとは違うものになりましたが、まあセミナーでの雰囲気は味わっていただけたと思います。

¹このレクチャーの後、「矢野さん、ディベート をやる人がディベーターなら《ディベ》をやる人を《ディベラー》と呼ぶのはどうですか」と「若者言葉の達人」達に示唆された。脱帽！

1.2 実践的なレクチャー 実戦的なレクチャー

本論に入る前に一つ断っておきたいと思います。僕は「ジッセン的」という言葉を二通りの漢字によって使い分ける必要を感じています。

N.A.F.A. の会長をやっていた 1990 年の頃から、N.A.F.A. のセミナーは「実践的」であるべきだと言っていたんですけど、それは実際の世の中でも役に立つという “practical” の意味でだったんですね。ここでも実践的な ディベート のレクチャーを目指しています。

もっとも別の「ジッセン的」もあります。現状での試合の勝ち負けに即効で役に立つ意味での「実戦的」です。僕が使いたいのは、こっちではないです。N.A.F.A. セミナーの講師をしているような人にもこの両者の区別をせず、自分が昔やっていたことを美化し垂れ流し、こうやったら勝てると延々と述べてる人もいます。それらのレクチャーはただ今の試合では「実戦的」かも知れませんが、決して現実の世界で通用する実践的 practical なものではないんです。

2 ディベート vs. 《ディベ》

2.1 ディベート の試合 / 《ディベ》の試合

2.1.1 現状の《ディベ》の試合

本論に入りましょう。まず二つの「ディベート」のうち、現在行われている《ディベ》の定義を挙げてみたいと思います。これは、まあ「ある特殊なルールに基づいた弁論のゲーム」というくらいに理解されてると思います。そのルールとは、「肯定側と否定側に分かれていること」、「ある論題 proposition に関して議論していること」、「証拠 evidence を使った議論であること」などでしょう。

このゲームの試合の中での目標・ゴールはこんなふう考えられています。つまり《ディベ》のセオリーに従い「アーギュメント」を出して、それを「ドロップ drop」[反論のし落とし]しないで最後のスピーチまで「引っ張ること extention」。これらが現在の平均的な《ディベ》の試合の中での目標となっています。

そして《ディベ》の勝敗の判定は、ドロップしないで残った AD と DA を比べることで行われ、例外的にトピカルティ topicality といったセオリーで勝敗が決まることもある。このように、決まったセオリーに基づいて出された議論を、ドロップしないで、つまり忘れないで最後まで言及された AD と DA を比べます。このとき、価値などの難しい比較などやってはだめで、分かりやすく死者の数を比べ合うことが要求されます。これなら、サッカーの得点が 2 対 0 だということくらい黒白はっきりして「客観的？」ですよね。皆さんの中にも、「試合では死者の数をできるだけ大きく見せるようにしろ」とか、教わった人もいるでしょう。

こうした様式美を追求する《ディベ》の試合を行っていく自的は何なのでしょう。《ディベ》の試合の中の目標じゃないですよ。それは、死者の数を大きく見せることですよね。そうじゃなくて《ディベ》の試合を続ける目的です。これを《ディベ》マニアに質問すると、こう言うと思います。「特にない」と。「試合自体が目的なんだ。将棋をやるのに理由があるか、将棋をやるのは楽しいからだ、《ディベ》も楽しいからやるんだ」と。

あなたの家族の誰かが《ディベ》の試合のビデオを見たら、恐らくこう言うでしょう。「こんな訳分らないことやって面白いの？役に立つの？」でも《ディベ》マニアならショックを受けるどころか、きっとこう言うと思います。「《ディベ》は日常の議論とは関係ない。だって《ディベ》は《ディベ》なんだもん。」

そこまで開き直るマニアも少ないでしょう。ですが残念なことに、多かれ少なかれこうした考えで《ディベ》を教えている人は、少なからずレクチャーを受け持つような人の中にもいます。ここまで《ディベ》の思想を徹底できているのならそれはある種敬服してしまいましたが、中途半端に疑問を抱きながら《ディベ》的な判断規準で試合を判断しているジャッジや《ディベ》を後輩に押し付けようとする先輩は驚くほど多い

	ディベート の試合	今の《ディベ》の試合
試合の定義	現実の社会で通用すべき ディベート 能力を研鑽していくためのゲーム	特殊なルールに基づく弁論ゲーム
試合中の目標	決まった論題と平等な条件下で、現実的な ディベート 能力をより発揮すること	《ディベ》セオリーに従って「擬論」を出し、「ドロップ」せずに「引っ張る」こと
試合の判定規準	論題について、どちらがより根拠のある議論を、効果的にジャッジに伝えられたか	通常は、最後までドロップせずに残ったADとDAの大きさ（死者の数）
試合をする目的	試合（準備・反省）を通して現実の社会で通用すべき ディベート 能力を研鑽していくこと	特にない。試合自体が目的

表 1: ディベート の試合 / 今の《ディベ》の試合

です。これが、現在の《ディベ》界の状況です。

2.1.2 やって欲しい ディベート の試合

次に僕の教えたい ディベート の試合について話しましょう。ディベート の試合が《ディベ》のと特に違うのは、それを続ける目的のところ。ディベート の試合の定義は、「(後で述べますような)現実の社会でも通用すべき ディベート を行う能力を、競い合い、磨いていくためのゲーム」なんです。

この場合、ディベート の試合の中での目標は何かと言うと、「決まった論題と平等な条件下で、現実の社会で通用すべき ディベート の能力を、相手より発揮すること」です。至ってシンプルです。それ以上は、ないです。《ディベ》のように、「セオリー」という言葉も出てきませんし、「ドロップ」なんて言葉も必要ないです。

ディベート での判定規準は、どうでしょう。これは実は《ディベ》ほど簡単には言えません。試合の論題などで大きく変わります。

日本の《ディベ》では「日本政府が～すべき」という形の論題しか使いませんが、アメリカなどではそうとは限らないんですね。日本ディベート協会の方で、日米交歓ディベートというのをやっていて、今ちょうど日本代表2人がアメリカ全土を回っている最中なんです。そのツアーで使う論題は、日米安保の話もあれば、なんと「魚は焼いてから食べるべきか、生のまま食べるべきか」まであります。日本代表2人は、もちろん生で食べる方を守らされているようで、結構うけているらしいですよ。魚でも ディベート の論題なんですよ。大きく論題によって変わりそうですよ。

だから、ディベート の判定規準に、ADとかDAとかの専門用語は関係ないです。ディベート の試合の勝敗の判断規準を一般的に言えば、「論題について、どちらがより根拠のある議論を、効果的にジャッジに伝えられたか」になります。

ここで、もう一つ重要な違いは、「ディベートのセオリー」の役割をどう捉えるかということです。《ディベ》ではセオリーは、ルールの一部でした。それに従ってADやDA等をださなくては行けないのです。

それに対し、ディベート でのセオリーはと言うと、あくまで現実的な ディベート の議論を提出し

ていくための、近道になる手段・道具を分かりやすくまとめたものなのです。例えば、政策というものを論じる方法はたくさんありそうだけれども、こういうやり方を使ったら分かりやすく議論できるな。そうした近道を教えてくれる道具なんですね。もっとゲーム的な用語でいったら将棋・囲碁なんかの「定跡・定石」に近いといえますね。複雑な議論をどう単純化すべきか、どう説明すべきか。従わなくてはいけないルールなどではなくて、あくまで道具なんです。ここは大きな違いだと思うんですね。

だから、僕は「ディベート・セオリー」から教えるセミナーの形式は問題があると思います。今の《ディベ》を中心に考える人たちならば、セオリーはルールですから、とんでもないと言うでしょう。ゲームのルールを教えないでゲームができるのかというわけなんですよ。それに対して ディベート の場合は、現実の社会で通用すべき ディベート の能力とは、いったい何かという事をまず最初に考えて、そのためにどういったことを学び・教えるのかそれを次に考えることになるんです。ディベート 習得のためのセオリーの勉強はさらに後なんです。

2.2 ディベート という議論の特徴

そこで、もう少しその現実の社会で通用すべき ディベート とは何かを、明らかにしてみましょう。

《ディベ》をやっている人からすれば試合で行われているもの以外に「ディベート」なんてあるの、という疑問すら持つてしまうと思いますが、もともとの英語の“debate”というのは日常用語です。全然特殊な言葉ではないです。新聞にもロックの歌詞にも“debate”なんて言葉は頻発します。もっと典型的な例だと、アメリカ大統領を選ぶ際の、候補者同士のテレビ討論、あれ“Presidential debate”と呼ばれます。

ディベート というカタカナ言葉も、実はそう捉えるべきだと思います。英英辞典で言うと、次の Random House Dictionary の定義が参考になります。

DEBATE: a discussion, as of public question in an assembly, involving opposing viewpoints.
— *Random House Dictionary, 2nd ed.*

直訳すると「例えば集会などでの公の問題についての、対立するような複数の視点をつきあわせる議論」、これが ディベート なんですね。より詳しく言うと、ディベート の定義は、3つにまとめられると思います。1) 公の(私的でない)問題についての議論であること、2) 対立する複数の視点をつきあわせている議論であること、3) (集会等での) 第三者に向けての議論であること。アメリカ大統領のテレビ討論は、まさにこれらにあてはまりますよね。

こうした英語で日常的な意味で使われるような ディベート を上手に行う能力を、ディベート 能力と呼びます。そして ディベート の試合の中で勝敗の判断の対象になるのも、この ディベート 能力が発揮されているかどうかです。

2.3 ディベート と現代社会 — ディベート を試合で練習する理由

さてこの意味での、ディベート と現代社会がどうか関わっているか、もう少しみたいと思います。こっちの ディベート 能力は、日常のあらゆる側面に関わっていると思います。

ざっと見ただけでも政治には大きく関わっていますよね。日本の議会でどれだけ議論が行われているかは疑問もありますが、少なくとも良い政治が行われているところではよい議論が行われていると思います。司法・裁判なんかも、まさに ディベート ですよ。その人を有罪にすべきか無罪にすべきかという公の問題について、検察側と弁護側が対立し、第三者である裁判官を説得する議論ですよ。

科学・学問の世界も、そうした ディベート そのものですよ。古い見解に、新しい見解を論拠を出してぶつけあう。その対極の経済の世界でも、ディベート は役に立ちます。例えば、会社の経営方針を変

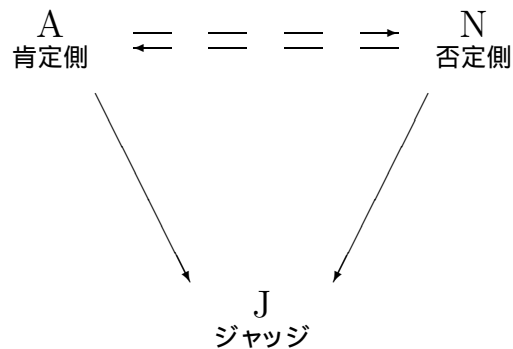


図 1: ディベートの「奥義」

えるべきかそうでないかという ディベート がうまく行われれば、経営の参考になります。ライバル会社の案と自分の持ってきた案とどちらが良いかで、第三者を説得するのも役に立ちます。

皆さんがこれからどういった進路を歩むかは分かりませんが、この中に含まれなくても、現代社会では、正しく身につけている限り ディベート 能力はどこでも役に立ちます。これが僕が ディベート の教育に関わっている理由です(副業ではありますが)。大学の中から ディベート をやっておくのが、将来役に立つと確信しているからです。

もっともこのことは、もちろん僕が考えたことでもなんでもなくて、アメリカではきわめて常識的な見方です。というのも、アメリカでは大学当局が予算を出して ディベート チームを抱えて、ディベート能力を磨かせるんですね。しかも、ディベート を教える教授すらいる場合もあります。ディベート を学ぶことが社会に出て役に立つと考えられている典型的な例をあげましょう。N.D.T. という大学ディベートの最高峰と言われる大きな大会がありますが、ここでの優勝者はハーバードの Law school あたりに奨学金つきの無試験で入れる場合すらあります。要するに、大学で ディベート 能力を十分に発揮できる人は、弁護士などになる能力を十分にもっていると思われるわけですね。

しかしながら、日本ではまだ「ディベート」は評価されていません。今まで自己満足的な《ディベ》をやってきた人の影響もあってか「ディベート」の社会的イメージはあまり良くないんですね。でも、その評価されない原因は《ディベ》をやる人が多くて、ディベート をやる人が少なかったからだと思います。

ディベート をちゃんとやるようになれば、社会がその重要性を認知しないはずがないと思います。

こうしたことを念頭において、皆さん ディベート の試合をやして下さい。現実に通用すべき ディベート 能力を磨く一番良い方法は、アメリカで広く高校生・大学生を問わず行われているように、大会などで試合をやることです。そして試合当日だけでなく、その準備と試合後の反省を通して ディベート の練習をすることです。²

そして後輩を誘う際にも、こういった理由で ディベート へ勧誘して欲しいんですね。《ディベ》のように、「何も役に立たないゲームをやろう」と誘っても、来てもやめてしまうでしょう。《ディベ》を続けている限りは、現実の社会でも通用する ディベート 能力はまったくに近く得られないのです。

2.4 ディベートの「奥義」

では、ディベート の能力を磨くにはどうすればいいのでしょうか。ここで ディベート の「奥義」について話したいと思います。《ディベ》の奥義のことではありません。それはいたって単純で、ドロップしないで極力 AD なり DA なりを大きくみせるため、その死者の数を増やすことです。一方の、ディベート

² ディベート の練習のために行われる試合形式にも、日本で行われている以外にたくさんの種類があります。詳しくは僕の次の文を参照。「実のある ディベート談義 のために」、*Debate Forum*, Vol X-4, 1995, pp.268-269

の奥義は難しいんです。

これを考えるために、ちょっと図1を用いて説明してみます。ディベートでは、一見肯定側と否定側のやりとりが中心のように見えます。だが、図で点線で示したように、実はこれは本質的ではないんです。そう、本当に重要なのはAからJ、NからJの実線矢印の部分なんです。AからN、NからAというのは見せかけの対立に過ぎません。

そして注意すべきなのは、矢印の向きです。実線の矢印はJの方にのみ向いていますよね。つまりJudgeの側からの働きかけはないのです。ディベートの役割関係で本質的なのは、AやNから一方的にJに議論を伝えないといけないということです。つまり議論が意図どおりに伝わらない場合は、情報の送り手であるAやNに責任があって、受け手には責任がない。これがまあディベートの奥義です。

奥義ですから砕いて言えば、色々な意味がこめられています。まず、問題なのはジャッジに議論を「伝える」という部分です。伝えたいことが同じでも、伝え方によって効果的であったりそうでなかったり、また違った意味で伝わってしまうこともあります。

よく言うんですが、ディベートの登場人物の役割関係というのは、考えれば考えるほど漫才に似ているなあと思います。漫才には「ボケ」と「ツッコミ」がありますよね。そして観客がいます。このボケとツッコミの間に、一見すごい「ドツキあい」があります。「おまえ、何しとんやー、あほか」とかね。このドツキあいは本気ですか？本気じゃないですよ。ボケとツッコミが喧嘩している振りをするのは、これを通して、観客の笑いをとろうとしているんですよ。ディベートが漫才と違うのは、漫才では観客の笑いをとろうとしているという部分が、ディベートではジャッジの納得をえようとしているところぐらいです。(両方とも、事前に準備するという点も似ています。ディベーターは議論のプレパレーションをしますが、いい漫才師はネタを仕込みます。爆笑問題なんかリサーチまでするらしいですよ。)

これを言うのは《ディベ》をやっている人は、登場人物の役割関係を勘違いしているからです。《ディベ》では、議論の送り手の責任など認識してませんから、「なぜADをとってくれないんだ、馬鹿なジャッジめ」なんて言う人がたくさんいます。実を言うと、僕も昔は《ディベ》に歪まされてたので、そう言っていました。僕が負けたときは全てジャッジのせいにしていました。もちろん本当にジャッジが悪かったのではなく、僕の中で勝手にそう判断していただけなんです。本当は自分の伝え方が下手ないしは、伝えた内容が根拠が無かったので負けていたのに、ジャッジのせいにしていたんですね。これは観客の受けを取れない漫才師が、自分のギャグがうけないのを観客のせいにするのと同じほど滑稽な話なんですよ。

そういうことを言う漫才師が伸びないのと同様、それではディベートの能力は向上しません。笑いがとれないのは自分のギャグがすべっていたからだと良い漫才師なら考える。あなたがたにも、良い漫才師になって欲しいんですよ。自分の意図したとおりに議論が伝わらないのは、自分のパフォーマンスが悪いからなんだと思って下さい。これこそがディベートの奥義だと思います。こういうことを念頭に置きつつ、ディベートの試合を通じて、現実に通用すべきディベート能力を磨いて欲しいと思います。

2.5 ディベートの試合を通じて鍛えるべき能力

さてディベート能力を磨くという際に、僕はいつも4つほどに目標を分けて説明しています。その4つとは理解力、分析力、構成力、伝達力です。僕がどうしてこのように整理するかというと、情報の流れに促してこう分けると非常に分かりやすく説明できるからです。

1. 理解力 まずは、話し合っている論題に関するさまざまな情報や、論争相手が言っていることを、的確に理解することが必要になります。入ってくる情報を、そもそも理解しなければ議論になりませんよね。
2. 分析力 その次に、意見をぶつけあう場合は、ただ単に理解しているだけではだめで、それを整理したりとか、問題のある情報を切り捨てたりとか、そういうことをする情報の分析力が必要です。

3. 構成力 これらの情報を受け取る能力だけでなく、情報を発信する能力も必要です。まずは、構成力です。論題について自分の言うべき重要なことからは、どれそれなのか、それらはどのような順番で話す一番効果的か。どのような時間配分でやれば良いか、などを考えながらスピーチを構成する（作り上げる）能力です。
4. 伝達力 最後に、頭の中で構成したスピーチを、ジャッジに伝えなければなりません。この伝える能力のことを伝達力といいます。話の受け手が、自分の言いたいことをどう述べたら理解できるか。くどくなりすぎはしないか。これらを意識しながら、極力効果的な言葉づかいで、言葉を音声化する力です。より基本的なこととしては、英語ディベートをやっている場合には、ちゃんと英語の文法にしたがって、英語の発音で話す能力も含まれます。（ちなみに日本の英語の《ディベ》の試合で発せられている音声は、英語のネイティブ・スピーカーにはほとんど通じませんということは実証されています。）

現実の社会で通用すべき ディベート 能力を身に付けるということは、この4つをバランス良く備えるということです。これらの4つの能力を試合の中で発揮していくとともに、試合の反省や次の試合の準備を通して、こうした能力のどこが今の自分に不足しているかを考え均等に磨いていくことが、ディベートの試合を行っていく目的なのです。

3 実践的な ディベート の ^{アーギュメント} 議論 と 《ディベ》 の 擬論 の 実戦

さて話を若干具体的にしましょう。といっても、まだ抽象的ですけども。今までの話は、ディベートの場合の目的とか判定規準でしたよね。その判断規準は、「論題について、どちらがより根拠のある議論を、効果的にジャッジに伝えられたか」と述べましたが、まだ分かりにくいですよ。そこで、現状での《ディベ》との差を明らかにしながら、その議論の特徴を対照的に説明していこうと思います。

ただし ディベート での議論 argument と区別するため《ディベ》の方は「擬論 pseudo-argument」と呼びます。そうさせてもらうのは、僕には《ディベ》での擬論はどうしても議論とは認められないからです（「偽論」という漢字でも良いですね）。

ディベート の議論と《ディベ》の擬論の違いは色々ありますが、上で述べた4つの能力がどう発揮されているかの違いでみれば、そのコントラストがはっきりすると思います。

3.1 理解力についての認識の差

まず、擬論の理解力に関して《ディベ》がどう考えているかということ、擬論の中身まで特に全てわかっている必要はないという立場なんです。擬論の中の証拠1枚1枚の内容まで分かっている必要はない。それよりも、重要なのは擬論についている主張 claim だ。もっと正確には tag line, 見出しですね。見出しさえわかれば、エビデンスの中身は理解できなくてもいいというのが《ディベ》での「理解」です。相手の擬論にしる、自分の擬論にしるそうです。

《ディベ》をやる人には、よくモデル・ディベートとして渡された紙を、そのまま読む人がいるんですよ。その場合よくあるのは、自分で読んでいるものの中身に関して、試合後に説明求めても「分からない」と答えるケースです。だけど《ディベ》ではそれでもいいんです。そこで重要なのは、理解して議論することなく、ドロップしないことです。

それに対して ディベート の議論ではどうかというと、議論をするには理解できていることが大前提となっています。論題の背景、自分の話していること、相手が話していること、これら3つを理解していることが大前提になります。

	ディベート の議論	《ディベ》の擬論
理解	相手の議論とその根拠（証拠）を聞き取り，理解することは大前提	全て分かっている必要は無し。細かい擬論の中身（証拠）より，見出しを聞き落とさないことが重要
分析	1) 証拠 evidence を提出するのは，現実的な論証に必要なことが多いから。適切な内容・出典のものほど強い 2) 議論は「常識」に近ければ近いほど，論証すべき量が少ないので，より強固	1) 証拠を出すのは《ディベ》のルールだから。「ある」ことが重要，中身・出典は関係ない 2) 擬論は，奇抜であればあるほど，相手のドロップを誘うので良い。あと扱う死者の数が多いことも重要
構成	論題から考えて重要性・関連性の高い議論を出す。数量はあまり関係ない。お互いが有機的に関連するのが最上	擬論は，お互い関係の無いものを，多く乱発 spread するのが良い
伝達	ジャッジに伝わらなければ議論とは言えない。ジャッジの反応を考え説明等を変えるのも重要	喋るスピードが速いことだけが重要。分からせるより，別の擬論を出す方が効率的

表 2: ディベート の議論 / 《ディベ》の擬論

よく《ディベ》の1年生大会では，先輩が2NC [第二立論] でトピカリティ [命題充当性の議論] を10個まわさせたりします。もちろん相手も1年生なので1AR [第一反駁] のディベーターはドロップしちゃいます。先輩が2NR用のブリーフを用意していて，あとは相手がドロップしたところのみを読み上げればいようにしてあるんですね。“O.K. They dropped 5th Topicality. Topicality is a voting issue.” こういう試合は僕のジャッジ歴の中では50試合位はあったと思います（嘘です）。だけど，1年生がそれをやった場合，試合後に僕は否定側に聞くんですよ。「トピカリティ日本語で説明してくれる」と。僕の場合，そこで聞いて説明できない場合は，それを無視することにしました。元からヒドすぎる擬論でもあったんですが，理解できていないのを読んだところで，何のディベート能力を発揮できたことにもならないですから。形式が好きな《ディベ》の信奉者ならそれは絶対許せないでしょうけどね。「トピカリティをドロップしたらルールで負けだろ」とね。でもそれはディベートのジャッジである僕には，痛くもかゆくもない批判なんですね。

3.2 分析力についての認識の差

議論の分析についての考え方の差を説明します。これに関わる話は2つあります。

3.2.1 証拠 evidence の役割

まずは、証拠・エビデンス evidence の扱いです。エビデンスはなんのために読むのか。《ディベ》の信奉者にとっては簡単です。エビデンスを読むのはルールだから。《ディベ》の人たちは徹底しています。《ディベ》ではエビデンスはあればいい。中身なんて関係ない、とにかくあればそれでいいんです。とりあえず自分の言っていることにエビデンスをつければ擬論になるとルールとして教えられているのだから、ルール通りつけるのが当然じゃないか。だから、中身なんて関係ないでしょう、だからジャッジは勝手に中身を読まないでくださいよ。これが《ディベ》の徹底した態度ですね。

それに対して ディベート の場合はどうかというと、エビデンスの役割というのは、そもそも現実の社会での議論においても必要になるところから由来しています。現実に関の問題について議論する場合には、あやふやな知識のもとで議論しても、決して良い議論にはなりません。だから多くの場合は、その出発点となる「客観的」な核になるようなもの、すなわち証拠・エビデンスが重要になるのです。ディベート がエビデンスを重視するのは、それが現実の議論で重要だからです。ではエビデンスは必ず読まなくては行けないのかと言う質問に対しては、僕は「No」と答えます。必ずしも読まなくてもいい。読む必要があるとき、言いたいことが自明でなく論証が必要になるときに適切なものを読めばいいというのが、ディベート の立場なんです。

3.2.2 議論の質

さあ、次に説明したいのは、個々の議論の「質」についてです。個々の論点の選び方といってもいいかもしれません。よく個々の議論、つまり AD とか DA やトピカルティ等を「論点 issue」と言います。その論点はどう選べばよいのか、どう構成すればよいのか。

《ディベ》の場合はこう言いますよね。「奇抜であればあるほどよい」。これは《ディベ》のルールでは「合理的」ですよ。なぜならば、ドロップしてくれたら DA 等として機能してくれるんでしょう。ならドロップしやすい 이슈が多いほど《ディベ》では良い擬論となるんですよ。相手が思いつきもしないような奇抜なものほど、そして、ついでに死者が多ければ多いほど良い擬論なんですね。きわめて「合理的」ですね？ 《ディベ》の実戦的なレクチャーというのは、こうしたことを教えなければいけません。僕ならそんな、つまらないレクチャー頼まれてもやりたくないですね。

僕が教えたい ディベート ではこうです。議論と言うのは「常識」に近いほど強い。「常識」で起こりそうな論点を出した方が強い。くれぐれも勘違いして欲しくないんですけど、「常識」をそのまま信じるという意味ではないんですよ。昔は「地球が平ら」というのが「常識」でしたが、そういった時代に ディベート をやる際には、「地球は丸い」というのは奇抜な議論だったと思いますよ。でも、やっぱり、丸いのなら丸いという議論を出すべきなんですよ。それがいかに「常識」と離れていようともね。

でも「常識」と離れている議論について、他人やジャッジを納得させるのは、結構タイヘンです。聞き手が強く信じていることと違うことを論じる際には、その差を埋めるための何段階もの論証 proof が幾つも必要になると思います。逆に言えば議論が「常識」に近ければ近いほどそういった反論に答えなくてすむわけなんです。

後で述べますが、例えば[盗聴法の是非についての]今期の論題で、肯定側がケースで「警察官の盗聴をもっと認める」なんてのをだしたのに対し、「そうすると Nuclear war が起きちゃうから駄目だ」なんていう弊害の論点を出すのは《ディベ》では最高の戦略 strategy なんですよ。だれも予想していないし、死者も多いですからね。

しかし「常識」からしても、こういったタワ言には疑問点がある、何個も何個もありますよね。そういったいくつかもある疑問点を試合の中でつぶしていかななくては行けないんですよ。ディベート の発想では、そんなバカげたことをやるんだったら、「警察権力が大きくなるのでプライバシーが損なわれる」と、より常

識にマッチした論点を出す方が、よっぽど強い議論をしていることになります。ディベートの試合の議論は、現実の社会での最も望ましい議論に限りなく近づいていきます。ですが《ディベ》的に、盗聴の是非に対して核戦争の擬論をしても、現実の社会では役に立ちません。まあ《ディベ》の人は、「役に立たなくても良いんだ」と答えるでしょうけど。

3.3 構成力についての認識の差

さて、構成に関わる話としては、議論の配列（ならべ方）についてがありますね。5,6年前、僕の聞いていた《ディベ》のレクチャーでは、必ずこう教えていました。「スプレッドせよ」。最強の戦略は、何でもいから論点をたくさん出せ。「10個でもいからスプレッド、さらにいいのは11個。さらに最強をきわめるなら、まとめて反論されない擬論がいい」と。要するに、“Please group Topicality 1 to 10”と反論されたら、せっかく10個読んでも、相手にドロップさせられない。なら、トピカルティを2個だして、カウンタープランを2個だして、カウンターワラントを2個だして、ケースアタックを3個だして、DAを2個だして...、そういう極力脈絡のない論点を揃えるのが最強とされてました。

これを信じている人もいるでしょうが、とりあえず、ディベートの立場を聞いて下さい。スプレッド[議論のまき散らし]をしてもいい場合ももちろんある。しかしそれより最初に考えなくてはならないことは論題から考えて、一番重要な論点はなにかということです。だから、この発想は「トップダウン」と呼びます。トップダウンの発想では、論題を肯定・否定するためには、まずこれを言わなくてはいけないあとか一番上から考え、そのためには何の論点をだすかとか考えます。だからトピカルティが議論の中心になることもあるでしょう。その場合、トピカルティを5つスプレッドするのももちろん構わない。

ただ、どんな試合でもスプレッドが良いなんていう《ディベ》の単純な立場とは大きく違うわけです。《ディベ》のジャッジはどの試合でもトピカルティを出すことを期待します。ですがディベートのジャッジには、意味のないトピカルティを出されるとペンを投げて怒る熱血漢もいます。

こうしたトップダウンに考えるディベートの戦略の場合、論点と論点との関係が有機的につながっているほどいいということになります。つまり、ケースアタックとDAが矛盾せず、カウンタープラン等も含めて全て一つの「物語」になるように練られている。それぞれの論点が密接にかかわりあっていて、全体として一つの立場を表している、これが最強の戦略です。

例えば、DAをだすだけでなく、相手に反論しにくくするために、カウンタープランが必要なんだと考える。ただ闇雲に論点を出すだけでなく、他の論点を補強するために出すんですね。そしてカウンタープランと相手のプランの優劣を比較するために、ケース・アタックも連動させたりする。そのように、全ての論点が無駄なく有機的であればあるほど、相手に返しにくい議論になります。それが、ディベートのめざす戦略です。そしてこうして構成された議論は、恐らく現実の社会にでも隙の無い説得力のあるストーリーとして通用しやすいのです。

3.4 伝達力についての認識の差

最後に、伝達の部分での《ディベ》とディベートの違いを見てみましょう。《ディベ》における伝達のテクニック、これはもう簡単ですよ。もう「スピード命」です。ジャッジが分かる分からないは関係ないんだ、ジャッジに分からせるために時間を割くぐらいなら、トピカルティをもう一個読め、これが《ディベ》の伝達に関する戦略です。「次の擬論をだせば、相手がドロップしてくれる可能性もある、下手な鉄砲数打ちゃ当たる」の発想です。《ディベ》には「伝え方」という概念はないです。

これに対して、ディベートの議論では、ジャッジに伝わらなければそもそも議論とはいえないとされます。頭の中でいくらまい議論が構成されていたとしても最後にディベーターからジャッジへの矢印が届か

なければ、議論にならない。ディベートの奥義のところでは述べましたよね。

ここで要求されているのは、聞き手であるジャッジがなにを考えているのか、聞き手にどう説明すれば自分の考えていることをきちんと伝えられるのか。ジャッジが分かりにくそうな顔をしているときは、もうちょっと説明しないとイケないだろうなと思って、よりかみくだいた言葉でいう。あるいは、早口で言うてはむしろ伝わりにくいから、ゆっくりと2,3回繰り返すことも大切なことです。(《ディベ》においては繰り返すなんてことはとんでもないことです。だって繰り返してなんかしてたら、もう一つトピカルティを読めないじゃないか。)

ディベートでは説明が必要な分かりにくい部分では、くどくならない程度に繰り返すべきなんです。確かに時間の制約があるわけですから、やたらくどいのはディベートでも、伝達力が発揮できていないとみなされます。一番適切な言葉使い wording が選べてないということですから。ただ、ディベートがめざしているのは単純なスピードではないです。だから《ディベ》よりは遥かに奥が深いです。³

4 価値のある ポリシー・ディベート の議論の枠組み

さあそろそろ《ディベ》とディベートの議論の違いをくどいくらいに見てきたので、若干は具体的にわかってきたでしょうか。では、次により具体的に、どうすれば価値あるポリシー・ディベートが出来るのかを考えましょう。これを、じっくり話していると一年かかって終わらなくて、その中でも特に、ポリシー・ディベートの前提にあたる部分、特に試合や政策、価値判断についてのディベート的な論じ方を考えてみましょう。

どうすればディベートの議論が「飲み屋談義」を超えられるか

現状の《ディベ》の試合での擬論について僕が思っていることを、はっきりいいます。僕が本郷三丁目あたりで飲んだ経験によると、今の《ディベ》の擬論は、飲み屋談義に劣っています。一升瓶を数本あけたような、おっさんたちの談義でも今の《ディベ》の試合の中の擬論よりはるかにましな議論をする場合が多いです。

例えば「飲み屋談義」で盗聴の是非を論じていたとします。「犯罪捜査に盗聴っていうのはあまり役に立たない。どこの電話に盗聴機つけたらよいか分かるのなら、もう半分捕まえたようなものだ。だから、僕はこういうプランをたてる。全ての電話機と携帯電話に盗聴機を組み込め。組み込まない業者には罰を課す。そして、今ある電話も全て自己申告で盗聴機をつけに持ってこなくちゃならない。全ての電話番号で一年に一、二回チェックして盗聴機付きの電話を使っていない人にも罰を与える」

飲み屋のおっさんはこう続けます。「それによってどういう利点がえられるのかだって。もちろん、盗聴機をいつも使う必要はない。警察もそんなに暇ではないから全国に何千万もあるのを全部聞いているわけにはいかない。あと全部聞くのはかわいそうだ。まあ人には聞かれない話もあるだろ。だから、盗聴の際には裁判所の許可がいることにしよう。でも、全ての電話に盗聴機をしこんでおけば、犯罪の検挙率が上がって、犯罪が減るということは麻薬も減る。麻薬によって毒される大物女優の息子もいなくなる。そして、麻薬によって人を殺してしまうケースもなくなる。そういう人を殺すといったことを防げるという大きな利点が得られる。だから全部の電話に盗聴機をつけるべきだ」と。

飲み屋談義でこうまくしたてた人がいたとします。まあ極端な議論ですけどね。でも、それなりに最低限の根拠はだして論証してるし、プランも明確ですよ。AD[メリット]の得られるプロセスもかなり明確だと思います。盗聴機をつけない限り罰が与えられるなら、かなりの数の人が盗聴機をつけると思います。

³今回は時間の関係で取り上げられませんが、実践的なディベートにとって最も重要なのは、コミュニケーションへの配慮であるとも言えます。より詳しくは、「Close-Up No. 24: ディベートの Miscommunication」, *Debate Forum*, XI-4 を参照してください。

結果として犯罪を防げる可能性が上がるのも本当だと思います。盗聴機が全ての電話についているのなら、犯罪で電話をつかうことが難しくなるわけだから、犯罪も防ぎ易いと思います。(おいおい、なんかケースのいいネタが拾えたぞ、実戦で使おうなんて思っていないでしょうね?)

ここで《ディベ》をやる人なら、どう返すでしょう。こんなケースみたこともないぞ、よし《ディベ》のレクチャーが言っていたことを思いだそう。スプレッドだ。

O.K. I'll show you road map. 10 disadvantage and topicality as much as possible.

Disadvantage 1st - Prosecutors' Fascism.

A) Affirmative plan increases prosecutors' investigation.

B) It causes Prosecutors' Fascism. We have newest evidence. Kanemoto '98: "zzzzzzzz zzzzzz vv zz vvvvvvvv zzzzzzz schhhhh zzzz zzzzzz, PROSECUTORS' FASCISM."

C) Impact: Prosecutors' Fascism is same as Nuclear war. Yomikei Newspaper '97: "zzzzzzzzzz vvvvvvvv zzzz schhhhh vv zzzzzzz zzz zzzzzz PROSECUTORS' FASCISM, zzzz zzzzzz vvvvvv schhhhhhh vv impact is NUCLEAR WAR."

D) Decision rule: Nuclear war outweighs all else. Zzzzz '80: "vvvvvvvv zzzz schhhhh vv zzzzzzz zzz zzzzzz ... NUCLEAR WAR SHOULD BE AVOIDED AT ALL COST."

《ディベ》の物まねの芸の細かさ感じ取ってもらえました? 加算名詞に“as much as”使ったり、“disadvantage 1st”って言うてみたり。《ディベ》では平気でこうした言葉使いますよね。

それはともかく《ディベ》にとっては良い反論ですよ。DAを10個読むのが最強の戦略ですよ。しかも、これはすごいDAですよ。奇抜極まりない。いきなり、ファシズムが起きて、しかもそれは核戦争と同じ被害を引き起こす。しかも中身はよく聞き取れなかったけど、なんかそんなこと言うてそんなエビデンスもついている。

ところが、こういった戦略というの《ディベ》では通じるけれども、これを飲み屋談義ですると思いますか? どれだけ酔ってもこう擬論するほど酔えることはないと思います。どれだけ馬鹿げているかは、日本語で言うてみるだけで分かります。

弊害1 — 検察官のファシズム

A) 肯定側の計画は検察官の介入を増やす。

B) それは検察官のファシズムを招く。これには最新の証拠があります。金本 '98年によると「検察官の介入によって、最近大蔵官僚や政治家がしきりに取り調べを受けている。こうした状況に対し事情聴取された政治家の一人は、これは検察のファシズム以外のなにものでもない、と語った」

C) 検察ファシズムのインパクトは核戦争と同じくらいひどい。読経新聞 '97年によると「国民党的政治家が検察ファシズムとさえ呼ぶ今の汚職事件の取り調べは、国民党に対して核戦争級の大打撃を与えるだろう」...

これが日本語でやった場合の《ディベ》の最強の戦略です。やりたければどうぞ。そうしたゲームもあるんでしょう。だけど僕がこのようなものを何故「議論」と呼びたくないか、少し日本語で言うてみただけでも感じとってくれた方もいるのではと思います。

残念なことに、5,6年前に《ディベ》のレクチャーをする人に、こういうことを教えている人はわんさといました。奇抜で Generic な DA [汎用性のあるデメリット]が一番良い。A サブポイントだけ変えれば全部使えますからね。これは最強の DA です。しかも、効果的な読み方まで教えてるんです。「全部丁寧に読んたらばれちゃうだろ。だから、重要な単語だけハッキリ読むんだよ。“zzzzzzzz PROSECUTORS' FASCISM,

schhhhhh vvv impact is NUCLEAR WAR”ってね、これが最強の読み方なんだ」と。下手にジャッジに聞こえるようではダメ。これが《ディベ》の思想です。そして、それを聞いた何人もの受講生が「うーん良いことを教わった」と5,6年前に《ディベ》を行い、それを模範にしてジャッジをしたから、今でも《ディベ》が行われているんです。

では、こうしたことを続けられないためにはどうしたら良いのでしょうか。《ディベ》の発想では、相手のプランが麻薬を防いで死者がでるのを防いでいる以上、対抗手段としては、プランから死者が出ると論じなくてはいけないと思うでしょう。しかし、そういった話は実際の現実の議論のなかで、説得力をもつと思いませんか。飲み屋談義でさえそうは考えないですよ。

現実の議論では、こう考えます。「盗聴機をしかけられたりしたら、たとえ使われなくてもいやだなあ。これはどうしてか、単純に考えればプライバシーが侵害されるからだ。つけられているだけで侵害になるなと。いつ聞かれているかわからない状況にあるわけですね。実際に聞いているかどうかよりも嫌なのは、いつ聞かれているかわからないような状況ですね。これは重大なプライバシーの侵害だ」というような議論をできるだけ緻密にだそうと思うんです。

ただね、こうしたプライバシーについての弊害を出して、今の《ディベ》の試合の中で勝てるでしょうか。まず、勝てないと思うんですよ。日本中でも5人くらいしかその議論を評価してくれるジャッジは残念ながらいないですかね。しかし、そういった状況は、つまらないな、少しでも変えなければいけないなあとは考えても、今までどう変えたら良いかというのをあんまり誰も教えてはこなかった。

だから、そうしたまっとうな議論を判断できない、今の多数派の《ディベ》ジャッジを責めるのも、よくないかもしれないです。自分も含めて、あるべき ディベート のやり方、判断の仕方というのを分かりやすく教えるということをしてこなかったんですから。ジャッジの側もわからないし、ディベーターの方もジャッジにわかりやすく説明するための手段をもっていなかった。だから馬鹿げてると思いつつも《ディベ》的なストラテジーを取るディベーターが増え、馬鹿げてると思いつつ《ディベ》だからしょうがないと、死者の数だけ数えるジャッジが多数のままなんです。

やはり《ディベ》的な擬論しかできないんじゃないか、つまんないですよ。飲み屋談義以下ですよ。では、あるべき ディベート なら、ディベーターはどう反論すべきなのでしょう。《ディベ》に魂を売らず、しかも《ディベ》のジャッジをも納得させて、試合に勝つ手段はないのでしょうか。その第一歩として今回は、試合・政策・価値に関する3つのレベルの判断に関する議論を、ディベーターの側から、積極的にジャッジに呈示して、試合で活用するアプローチについて説明したいと思います。

4.1 試合の枠組みに関する^{メタ・スタンダード}判断規準

まず ディベート の試合の中で、ディベーターが論じたらいいと思う一つの判断規準は、「試合の枠組み」そのものについての判断規準です。これは、「ディベートの試合」や「その中で行われるべき議論とはどうあるべきか」という試合判定の規準についてのメタな議論なので、「メタ・スタンダード meta standard(s) for decision」と呼びます。

具体的には色んなものが考えられます。「ディベート において、論題の役割は何なのか」、「ジャッジの役割とは何なのか、ディベーターの役割とは何なのか」、こうしたことについて、普通はあまり気にしないで試合をやっています。というのは《ディベ》では非常に単純で答が決まっているからです。《ディベ》では、論題というのはADとDAをだす領域をきめるものです。《ディベ》のジャッジの役割は、ADとDAの死者の数を比較することです。《ディベ》のディベーターの役割は、死者の多い論点を出すことです。まさに様式美の世界ですね。

だが ディベート では、そんなことは決まっています。むしろ、そうしたところまで何らかの形で秩序だって考えるというのが ディベート の場合の議論です。そこで、試合の判断についてのメタ・スタン

ダードの議論を出すのです。

また仮に試合の中でこうしたメタ・スタンダードがでなくても、少なくとも ディベート のジャッジにはこれを多かれ少なかれ考えて欲しいです。よく現状の多くのジャッジは、policy making paradigm で試合を観ているといいますよね。では、この policy making paradigm ってなんですか、具体的にはどういう見方なんでしょう。政策を決定するといっても曖昧ですよね。総理大臣になったつもりでやるんですか？ 政党ですか？ それとも有権者ですか？ では総理大臣になったつもりだとしたら、現在の総理大臣の考えに従って判断するというのでしょうか。例えば、橋本総理は環境政策をそこそこにして、銀行に対する支援を重視する。こうした橋本的な判断規準で試合の勝ち負けを判断するというのでしょうか？ こう考えると policy making paradigm というのも分からなくなるでしょ。

分からなくて当然なんだけれども、今の《ディベ》のジャッジの多くは分かった振りをしてジャッジしていたんですよ。ちなみに僕の場合も、何らメタ・スタンダードが試合の中で提案されないと、policy making paradigm で試合を見ますと宣言してます。その場合、僕は ディベート の試合が、ある政策に関する国民投票の場面だとたとえています。その際、各ディベーターは、政党の代表で、それぞれ政策に賛成・反対の政策を支持しているという役割にあたります。一方、ジャッジは、政党の人たちの議論を参照して態度を決めるような有権者の市民にたとえられます。例えば、「原発を導入すべきだ」という論題の試合なら、ディベーターはそれぞれ導入すべきだ・すべきでないとする政党代表で、論戦を繰り広げ、有権者であるジャッジの考えを誘導しようとする。(こうたとえると、初心者の方にも分かりやすいでしょ)

でも policy making paradigm を、こうした「国民投票モデル」に限る必然性まではないです。だから、ちゃんと根拠があるならあえてジャッジに橋本的な policy making paradigm をとらせるなどという、メタ・スタンダードの議論を出しても構いません。

さてこれ以外に、今までの日本の《ディベ》ではほとんど行われていないが、《ディベ》をやめて ディベート に移行するには、もっとどんどん試合中にだすべきメタ・スタンダードの議論がたくさんあります。それは、「そもそも ディベート の試合は、現実の社会で通用すべき ディベート のために行っているんだ」という ディベート の大前提から導かれたメタ・スタンダードです。

Plan Amendment [試合途中でのプラン変更]

今の《ディベ》の中では許されていることだけれども、アメリカの ディベート 界では許されていないことはたくさんあります。一つは、2AC [第二立論] で政策を変える plan amendment です。日本では、平気で plan spike [弊害等をふせぐための追加プラン] を 2AC で読んだりしてますよね。これも、plan amendment の一種です。ともに、アメリカでは却下されるだけでなく、負けになる場合もあります。

去年、日米交歓ディベートで来日した、Kate Shuster さんという N.D.T. で優勝経験のあるアメリカのディベーターが、この plan amendment を日本の代表がやったというんで、エグジビションなのに、何分もかけて肯定側はこれだけで負けにすべきだと論じました。こうした《ディベ》の不公平で非誠実なストラテジーがはびこると良くないということで、あえて親善試合なのに、そうしたスピーチまでして下さったんですね。そもそもアメリカでは、何も言わなくても plan amendment がでた時点で負けを宣告するジャッジも多いくらいだそうです。考えてみて下さい。コロコロ自分の立場を変える姑息な議論は、現実の社会では全く通用しないですよ。

Alternative Justification

他にも姑息な手段があります。肯定側が、一試合で何個もケースをだし、そして否定側の攻撃を分散させるんですね。最終的には、自分に一番有利な AD だけが残るようなプランを最後に引っ張ればいい。こういう姑息なストラテジーのことをなんていうか？ そう、Alternative Justification [複数の無関係なケース

を出し、一つでも残そうとする肯定戦略]ですね。これも許すべきではないですよ。

では、ダメな理由はなんですか？ 実は《ディベ》のルールだったらこれは排除できないんです。むしろADをドロップしないための最強の《ディベ》ストラテジーの一つではないでしょうか。《ディベ》の枠組みでは、Alternative Justification を無効にする擬論を出すのはかなり難しいです（僕は知りません。見つけたら僕にも教えて下さい）。

だがメタ・スタンダードを許す ディベート の場合はこう反論できるでしょう。第一に、現実的な議論では、「僕はこれか、これか、これか、これか、これか、これの相手から反論の一番薄い立場を最終的にとろうと思います」、などという擬論をだしても、説得力をもつことはない。それどころか、無責任な議論としてハナから相手にされない。そうした現実に通じない論法はやめさせるべきだ。第二に、ディベートの試合の目的は、そのプロセスを通じて、ディベート の能力を磨くということだ。その効果を最大限にするためには、相手のドロップだけを誘うことだけを目的としたこうした姑息なストラテジーを認めるのは、全く弊害だけしかない。主にこうした二つの理由から Alternative Justification は認めるべきでないといえると思います。

Contradiction

あと、アメリカの ディベート で厳しく罰せられるのが、ある側が矛盾した論点を同時にだすこと、つまり二律背反 contradiction なんですね。例えば、同じ側が「不況は望ましい」と「不況は望ましくない」を両方論じることとかですね。そして相手の反論のなかった片方だけあとで伸ばすという、これも姑息な戦術ですね。《ディベ》では意識・無意識を問わずよくできます。

アメリカでは、この場合、相手はそのどちらにも返答しないで「これでは返答の仕様がなくて、どうしようもない。こんなひどい擬論をだした相手を負けにしてくれ」などと言います。そしてジャッジはOKと言って、それだけでそのコントラをやった方を負けにすることもあるそうです。

実際、日米交歓ディベートの全米代表が東大に1993年に来たとき、東大に対して彼らガリバトルでしたことのほぼ全ては、contradiction への反論でした。これもエキシビションだから、勝敗にはこだわらないのですが、contradiction を意図的にされるというのは、アメリカでは重いことなんですね。日本の《ディベ》なら許されるですよ。相手にドロップさせるだけですからね。その当時は僕もかなり《ディベ》の影響をかなり受けていたので、ダメな理由がわからなかったです。

そこで、何であんなしつこくわざわざ外国にきてまでエキシビションマッチなのに、contradiction にこだわった議論をしたのか、US ディベーターに聞いたんです。それに対する答は、「ディベート を学んでいる人間は、同時に議論に関しての social contract [社会契約] を学んでるんだ。だから、その social contract に反するような議論は断固排斥すべきではなんだ」と。要するに ディベート というプロセスは《ディベ》のように社会と関係のない特殊な擬論を学んでいるんじゃなくて、議論に関して社会ではどういうしきたりがあるのか、そういうことも学んでいるんだと。だから、自分の主張のなかで矛盾したことをだして、相手に返答の余地をなくさせるようなことをするのはハナからお話にならない。そうしたしきたりのことを、social contract と言っていたんですね。だから ディベート の試合の中も、そうした social contract を働かせるべきなんだと。

日本の試合で contradiction を発見したら、“They contradicted.” で終わっていると思います。が、そうじゃなくて「相手が二律背反する擬論をだしているから、我々はこれ以上まともに議論ができない」と、言ってみてもいいと思います。同じように2ACのプランアmendに対してもそのように言ってみてもいいと思います。

もちろん、今の多くのジャッジは《ディベ》的な発想でしか反応できないと思いますので、こういった議論が現実的にいくらまっとうであっても、説明をかなり補足しなくてはならないと思います。下手すれば、今日僕が言ってきたことを全て説明しなくてはならないかもしれません。「あなたの現状での見方とは違うか

もしれませんが、私たちのやりたいのは《ディベ》でなくて ディベート です。お願いですから正道を言って、この議論を取ってください」と。まあそこまでいなくても、ディベート の試合のあるべき姿に関し、ある程度は説明しなくてはならないかもしれません。ただ、そういったプロセスを面倒くさがらずにやっていれば、一年も経なくても、たぶんその議論が受け入れられていく可能性が増えていくと思います。恐れずに、試合の枠組みに関するメタ・スタンダードを議論に取り入れていって下さい。

Intelligibility [聞き取りやすさ]

試合の枠組みに関するメタ・スタンダードに是非加えてもいいなというのがもう一つあるんですよね。それは、相手のスピーチが到底聞き取れない unintelligible という議論です。「相手のスピーチはとて内容まで聞き取れるようなものではなかった。ディベート の大原則どおり、ジャッジも分かったふりなどせずに擬論はなかったことにして捨ててくれ」と。そういったメタ・スタンダードもいいですよ。

応用としては、「相手の DA はまったく英語になっていないし、なかったものとしてくれ」とかね。かなり説得力はもたしうと思います。「負けにしろ」とまで、言わなくてもいいんですよ。メタ・スタンダードとして、「unintelligible な議論に関しては、無視してくれ」とディベーター側から言うのです。そういうこともジャッジまかせにしないのです。となると、相手がトピカリティを 10 個だしてきて、それに対し同じようなスピードのプロークン・イングリッシュでしか対抗できないのかということ、そうでもないと思いません。返答するのではなく、「相手の擬論のだし方が限りなく姑息だ」というメタ・スタンダードを出していく。長い目で見ると《ディベ》的な擬論への牽制にもなっていくでしょう。

4.2 政策判断に関する原則

価値ある ポリシー・ディベート のためには、次のレベルとして、政策判断そのものをどうすれば良いかという議論を導入するのがいいでしょう。こうした議論を「政策判断の原則 principle(s) for policy making」と呼びましょう。後で説明するように「規準」ではなく「原則」です。

例えば、盗聴機を全ての電話機につけるのがどうしていけないのか。単純な死人の数の損得勘定でいったら、政府とか国民のためになるのかもしれませんが、ところがプライバシーなんてのは、こんな雑な損得勘定には反映されませんよね。そういう場合には原則 principle を変えて、「こういう問題を判断するにはどうしたらいいか」といった判断原則に関する議論を出して、アプローチを試みるのです。

これは法律をやっている飯田浩隆氏⁴ が語ったことの受け売りですが、どうやら権利に制約を加える際には、法学的には二つほど重要な原則があるらしいんです。一つは、Less restrictive alternative、同じことができるのであれば、より権利に対して抑圧的でない政策をとるべきだという原則です。盗聴機をとりつけるなんてことは、相当抑圧的ですよ、人々が電話を使いたくなくなるくらい抑圧的です。同じ犯罪を防ぐのに警察官を増員するとか、そういう方法があるのなら、そっちを優先させなければならない。いきなり、ひどい手段をとってはいけないという原則です。

もう一つの方も紹介しますと、人権を抑圧する際には、Clear and Present Danger が見えてなくてはならない。映画のタイトルにもなりましたが、要するに「今ここにある危機」ですね。例えば将来のありべき麻薬犯罪を取り締まるために、今から無節操に盗聴機をつけておくという政策判断はそもそも許されないんですね。そうしたことが許されるには、そこに盗聴機をしかけない限り、今まさにある危機が防げないという場合だけだという原則です。

このように、損得勘定に入る以前でシャットアウトする原則なんですよ。価値判断以前の問題だと。だから規準というよりは「原則」ですね。「Yes」か「No」の判断ですから。価値判断の前にこういう原則が満

⁴いいだ ひろたか： 日立製作所勤務。なおより詳しくは、Debate Forum, Vol XII-1, 「Close-Up No. 25: 「死刑廃止」プロボを考える」, pp.7-8 を参照してください。

たされない限り、考慮にすらいれてはいけない、と。

よく《ディベ》の発想では、素朴に損益計算 cost benefit analysis で試合判断するとかいいますよね。これに対し、ここでの原則 principle をだすことによって、cost benefit analysis による AD と DA の（死者の数の）比較など必要もないような政策判断もあるんだということを示せます。

どちらがもっともに響きます？ 特にプライバシーや人権に関わる話では、こうした原則の議論からはじめた方が遥かにまともに聞こえますよね。もちろん例えば、principle for policy making として肯定側が Less restrictive alternative をだしてきたら、否定側は cost benefit analysis が必要との counter principle を出してみてもいいと思います。まず ディベート がおきるんです。どういった原理で自分達は政策を判断すべきかという枠組みですね。このような議論が出てきたら、明らかに飲み屋談義を超えてきたと思いますよね。「政策判断はどんな原則に従うべきか」から厳密に議論しだすんですから。

こうした政策判断の原則を試合の中につけ加えることで、単純にゲームとしてみても、《ディベ》なんかより遥かにバラエティに富んだ奥深いゲームのになるとは思いませんか。もちろん、今までこうした議論がなかった訳ではないです。《ディベ》でも、原始的な例では「人間の生命の救出のみを何にもまして最優先すべきである」とか言ってきましたよね。あまりに雑なんで、つまらない例ですけど、まあ、それも政策判断の原則の一種でしょう。

その他にも、今までジャッジした中には、論題に specific に原則をだしてきた上手なディベーターもいて感心したこともありました。「ミャンマーなどの国にもっと援助すべきか」どうかの論題でジャッジしていた時の話です。肯定側は、「日本政府は、ヤンゴン空港を整備してあげるべきだ」というプランを出し、「ヤンゴン空港はぼろぼろで、離発着をするたびに大事故がおきかねない状況なのでこのままでは、事故で500人くらい一気に死んでしまうかもしれない」と論じ、事故を防ぐという利点をだしました。

否定側はこれに対し、弊害として「空港整備が、結果としてミャンマー軍事政権の延命につながる」と論じました。プランにより、同国人を抑圧的に待遇している軍事政権が倒れなくなるという DA です。リバトルで比較になったんです。肯定側は人命を救うことはなにもものにも変えられないじゃないかというありきたりの価値比較の decision rule をだしました。

これに対し否定側は、日本政府が外国の援助するための原則として、「その土地の人々にとって意味のあることをやるべきだ」と論じました。そして現地の人は何よりも軍事政権が終わることを望んでいる、という証拠をだしたりなんかしていました。だから、飛行機事故の可能性が減るといって現地の人々にとって意味のない利益などは、原則的に考慮する必要すらないと論じたわけですね。最近ジャッジしているなかで、いちばん痛快なことでした。日本の ディベート もここまで来たんだなと思いました。

ただ残念なことに、その試合で5人いたジャッジの中でこれを評価し、それに投票したのは僕だけだったんです。この試合が ディベート の試合だったら5-0で勝っていたでしょうけど。《ディベ》のジャッジにとっては、「死者の数」命ですから、こうした ディベート の議論は判断できなかったんです。

4.3 価値に関する判断規準

最後のレベルとして、個々の価値判断に関して、どのような規準をとるべきかを試合の中で議論することもできます。つまり、異なった価値同士を比較するための議論ですね。要するに人権抑圧と経済成長はどちらが重要かとか、そういった議論のための規準です。これを「価値に関する判断規準 standard(s) for value decision」と呼びましょう。

もちろん現状の《ディベ》には関係ないです。価値といえば「死者の数」だけです。ただ現実の社会での ディベート では往々にして、こうした価値の比較が最後にはどうしても議論の対象にならざるをえません。もっともこうした価値の比較は大変難しいですし、これが正しい比較の規準とは一つには決められません。

ペレルマンという人は、こうした判断規準として実際にどのようなものが用いられているかを色々と挙げています。⁵

その中には例えば「量 quantity」の規準があります。「僕は、なんとかというお菓子が好きだから、そのお菓子には価値がある」という一人だけの意見による菓子の価値よりも、10人みんなが好きな菓子の方が価値があるというような比較のための規準です。

それとは反対に近いのですが、「質 quality」の規準も挙げています。例えば、この世に一つしかないような縄文杉の方が、どこにでもあるようなホテルを建てるより価値があるなどと比較するための規準です。自然保護と、経済開発の価値比較のためには使えそうですよね。

他にもおもしろいものもあげてます。例えば「人格」による規準なんていうものもあります。努力の結果得られたものの方が何もしないで与えられるものよりも、価値があるというものです。例えば、両方ともインパクト〔重要性〕が「平和」だったとします。その「平和」も二種類あるとして、差別化することもあり得るんですね。例えば、相手の論じる「平和」は、平和を達成するためにみんなで寝るべきだというプランから得られるプランだったとします。みんな寝ていたら戦争なんておきようがないですよ。ところが、我々が主張したいのは欲をむきだしにし、争いしつつも戦争を防ぐということだとします。そのどっちに価値があるか、もちろん寝ることによって達成される「平和」よりは、こっちの「平和」の方が価値があるだろうという議論もできますよね。この時には、「人格」による価値の比較の規準などを出すでしょう。

他にも色々ありえますが Standard(s) for value decision に関する議論を試合に取り入れることによって、議論はまた一つ深くなります。今までは、異なった価値をお互いだしても、それらを比較し調停するための議論などほとんどでいていないと思います。

1) 試合の枠組みに関する判断規準, 2) 政策判断に関する原則, 3) 価値比較のための判断規準, これらの3つのレベルの判断に関する議論をディベーターが導入していけば、これは飲み屋談義どころのさわぎではありません。もちろん全ての試合の中で、これら3つとも出せとはいいません。特に1)のメタ・スタンダードなどは、相手が上のような姑息なことをやったきた時などにのみ、Overview on debate rounds [ディベートの試合についての所見]などと名前をつけて議論を出し、排除していけばいいんです。

5 おわりに：実践的な ディベート のための実戦

5.1 ディベーター は、ジャッジをどう変えていくべきか

ここまで、くどいくらい《ディベ》と ディベート は違うといってきました。悲しいことに、現状の《ディベ》界には、《ディベ》しか知らないジャッジが多数います。彼らは《ディベ》しかやったことがなくて《ディベ》しかジャッジできないんです。《ディベ》ジャッジの試合では、みなさんがいくら今日の話を聴いて《ディベ》など意味ない ディベート がやりたいと思ってもすぐには通用しないと思います。

ではどうすればいいんでしょうか。あくまで勝負にこだわり、自分の心情をいつわっても《ディベ》への墮落を続けるべきでしょうか？ あきらめるのはまだ早いです。最後に、実践的な ディベート を試合の中でも展開し、しかも勝ちをもめざすという、実践のための実戦（試合運び）に関して少し考えてみましょう。

まず基本的な戦略として、ディベーターは試合の中で《ディベ》ジャッジを ディベート ジャッジへと変えて行く術を考えるべきです。

もちろん N.A.F.A. もジャッジ教育などを通じて、ジャッジを変えようと努力しているでしょう。僕も去年ジャッジ教育セミナーをやりました。だが、四年生の現役ジャッジは一人もこなかったに近かったんです。一人来ましたが、結局彼はジャッジをしなかった始末でした。残りは、2,3年生で彼らは何のためにきてい

⁵ペレルマン『説得の論理学』（三輪正訳）、理想社、1980年、pp.46-61。この訳書では、こうした価値の比較の規準を「選考論拠」と呼んでますが、ここでは分かりやすいと思い「規準」と呼ぶことにします。

るといって、現在たくさんいる《ディベ》ジャッジがどんな判断規準をくださのか、彼らがどういう議論が好きかといった話を期待して来たんでしょ。彼らには悪いことに、僕は ディベート のジャッジの話しかしませんでした。まあ N.A.F.A. のジャッジセミナーにはまかせられません。肝心の《ディベ》ジャッジは、聞きになどこないんですから。

やはり、やり方としては、ディベーターが議論によってジャッジを試合のなかで変えていくしかないと思います。ディベーターが ディベート をやって《ディベ》ジャッジを、ディベート の思考にならしていくんです。

例えば、上で述べたようなメタ・スタンダードを使って。「相手の議論の伝え方が悪いからとらないでほしい、聞こえたふりをしないで欲しい」、「死人の数の較べ合いをしているだけのチープな《ディベ》はやめましょう」、「政策判断そのものの原則の議論をさせてください」とか、です。最初は、説明の量を増やさざるを得ないでしょう。まったく観たことないんですから。

そういうふうに、ちょっとずつジャッジを ディベート の議論のスタイルへと洗脳して行って下さい。冒頭で話した受講者の方のように、せっかく実践的な ディベート をめざしても、試合に勝てないと思うかもしれません。でも、それはどうでしょうか。本当に負けるかどうかは、まだ試したことがないんで分かりません。というのも、今まで ディベート をやるうとしていたディベーターも《ディベ》ジャッジの説得の仕方まで考慮してはいなかったのですから。でもこれ以降は違いますよね。あのマンマーの議論なんかも、聞いているのが《ディベ》ジャッジであることを配慮して、もっと徹底的に説明すれば、勝敗の行方は違っていかも知れません。

それに《ディベ》しか知らない対戦相手には付け込む余地は十分あります。なぜならば《ディベ》の人にとっては、上での3つのレベルの判断規準の議論ほど奇抜な論点はないからです。考え様によっては《ディベ》の規準にとっても、最強のストラテジーかもしれませんよね。相手の単純な思考回路では、ディベート の試合の役割ってなんだよなど考えたことないからです。

だから頑固な《ディベ》ジャッジ相手だと、一つ二つは試合を落とすかもしれません。けど、徐々に勝つ可能性が増えていくと思います。《ディベ》をやる自己満足「ゲーマー」は、そもそもこうした現実的な議論を相手にすることは、無理ですから。

5.2 《ディベ》界を、ディベート 界に変えていくにはどうすべきか

現在の《ディベ》界では、参加校数や参加人数が減っているということが問題となっています。しかし以上のようなことを考えれば、それはもっともなこととも言えます。《ディベ》をやっている限りは、言語とも何ともいえない音声の出し方しか身につけませんので、対話能力を磨きたい人は敬遠するでしょう。また根拠のある議論をぶつけあいたいと思ってくる人も、《ディベ》の擬論のばかばかしさを聞いては続ける気もなくすでしょう。

ではこのような状態をあらため、その両者にも魅力のあるような ディベート 界を作っていくには、どうすればいいんでしょうか。上のように個々のディベーターの努力ももちろんですが、N.A.F.A. のようなディベート団体を含めて ディベート 界を変える立場にある人たちの努力も必要です。まずは、できそうなところから考えていきましょう。

まず第一には、今日のような実践的な ディベート のセミナーを増やしていくことです。《ディベ》の実戦のセミナーではありませんよ。そうすることで ディベート の意義と、その能力の磨き方を考えてもらおうということです。

あとそれと同時に大切なのは、ディベート のジャッジの育成をしなければなりません。上のように試合の中の議論で変えていくだけでなく、やはりジャッジ予備軍の上級生に対して（出席が3年生生だけだったとしても）ジャッジ教育を粘り強く継続すべきです。すぐに変わらなくとも将来彼らのジャッジを変えていく

ことはできます。

ジャッジのコメント制度

そういう直接の教育的な手段だけでなく、大会の有り方を変えることで、ジャッジを教育する場面も設ける、という手もあります。これは鈴木健氏⁶が主張していることですが、N.D.Tで行われているジャッジのコメント制度を導入したらどうかというものです。

試合後に、ジャッジは試合会場に残って試合の勝敗をその場で書く。そして書き終わったら、そこでディベーターに対して終わったばかりの試合についてコメントをつけ、ディベーターからの質疑応答も受け付けます。試合の勝敗に関わることも話してしまっても構いません。これによってジャッジは相当鍛えられますよね。あとディベーターもすぐにフィードバックが得られるとともに、そのジャッジの考え方というものが相当よく分かるはずですよ。

もっともこの制度を導入するなら、同時にジャッジの側にディベーターの暴言への制裁権を与えるべきというのが、現実的でしょうね。すでに述べたように、特に《ディベ》しかやってこなかった人は、ジャッジへの質問ではなく、すぐ自分の未熟を棚に上げて理不尽な抗議をはじめます。それを未然に出来るだけ防ぐため、そうした行為に対しジャッジが減点や試合の没収などを行えるようにルール化するのはです。(サッカーや野球でも、もちろんありますよね。何故ディベートではなかったんでしょう?)

「大会」の種類と数を増やす

あと大会といえば、これは1991年に来日されたPat Ganer教授の弁ですが、日本では大会の種類と数を多くしていく努力も必要ですね。ここで「大会」といいましたが、もちろんそんな大袈裟なものでもなくてもいいんです。5,6校が集まって試合をやるだけで立派な大会です。

そして試合をする機会を増やしていくだけでなく、大会の種類を増やす努力も必要でしょう。つまりディベートの習得の度合いに見合った相手と対戦し、習得の度合いに合わせて指導などを受けられるようにする、大会のヴァリエティの確保です。

例えば、初心者大会などでは、議論の種類を制限するのなども良い手です。あと試合後に、ジャッジが初心者ディベーターに質問して、もしディベーター自身で理解してない議論を出しているようならその議論は、勝ち負けの考慮にいれない。初心者の場合には大会主催者の側でルール化するなどもいいかも知れません。(さきに言ったように《ディベ》の試合では先輩などから渡された紙の束をただ読んでいるだけという場合があります。これでは全く面白くないし、能力も向上していきません。)

もっとも当面は、そうした様々な工夫は行われないうでしょう。また相も変わらず《ディベ》にこだわるディベーターやジャッジもいるでしょう。だからディベートをやろうとしても、何個かの大会では負けるかもしれせん。しかし、あきらめないで下さい。

恐らく二回、三回とあなたがディベートをやっていくことで、相手やジャッジも変わっていくと思います。ディベートの方が《ディベ》なんかより格段に奥が深いし、何といても格段にゲームとしても面白いからです。そしてそこでは、ジャッジも自分の現実の生活にマッチした判断を下せます。聞き取れない擬論を聞き取れた振りをしたりする必要も無く、素直に納得の行かない擬論には、納得がいかないと言えるので、無用のストレスをためる必要は無くなります。

こうしてあきらめることなく続けていけば、「ディベート」の試合の中での「実戦的な技」が、必ずしも現実の社会で実践的に役に立たないという、現在の《ディベ》界のねじれた現象は、きっとなくなっていく

⁶すずき たけし：茨城大学助教授

と思います。つまり大会などで強い人は、現実の世界でも議論がうまい人として高く評価されるようになるのです。

ですが、こうした変化をもたらすには、何よりも、まず今の《ディベ》界とそこで行われている《ディベ》の擬論はどこか変だ、こうしたことを臆することなく直視しなくては、何も始まらないのです。以上で、今日のレクチャーを終えたいと思います。