

ディベートの教科書

福岡県立大学人間社会学部教授

神谷 英二

ディベートは、欧米の学校教育においては伝統があり、よく知られたトレーニングプログラムです。しかし、日本ではまだ必ずしも一般的な学習法、訓練法ではありません。研修生の皆さんのなかでも経験者は少数ではないかと思います。そこで、初心者の方でも気軽に参加できるよう、オリジナルのルールを使用します。

I ディベートとは何か

「ディベート」。この言葉は知っていても、はっきりとした意味はわからないという方も多いのではないのでしょうか。英語の **debate** という言葉には、以下のようないろいろな意味があります。

- a. ただ何かについて、異なる意見を交わすという一般的な意味での「論争」や「討論」
- b. 議会などの公の場で提起された議案を賛成と反対にわかれ、正式な手続きにのっとり議論をするという集団の意思決定方法
- c. ある教育目標を達成するために、1つの論題に関して肯定側と否定側にわかれ、一定のルールにしたがって議論し、それを第三者がどちらがより説得力のある主張を展開したかを判定するゲーム

今回、皆さんが行うのは、この3番目の「ゲーム」です。ゲームである以上、真剣に楽しく取り組んでいただくのが一番です。

ただし、ゲームですから、ルールもテクニックも勝敗もあります。研修当日、勝利をめざしてチーム一丸となって楽しくプレイするために、この教科書を予め熟読してください。

II 今回のディベートの目的

- a. 多様な視点から、与えられたテーマについて自ら考える訓練をすること。
- b. 反対側の立論、他のディベートをよく聞くことで、多様な論理展開を学ぶこと。
- c. 論理的な思考能力、コミュニケーション能力を磨くこと。
- d. 目標に向かって、短時間でチームビルディングする経験をすること。

Ⅲ ルール

a. ディベートの進行方式

<1日目>ミニゲーム (20分)

0. サイドの決定 (ゲーム開始直前に、肯定・否定いずれの側に立つかを決定)
1. 肯定側立論 (3分)
2. 否定側から肯定側への質疑 (2分)
3. 否定側立論 (3分)
4. 肯定側から否定側への質疑 (2分)
5. 作戦タイム (3分)
6. 反論 (3分) (否定側からはじめ両サイド交互に発言する)
7. 否定側結論 (2分)
8. 肯定側結論 (2分)
9. 判定

<2日目>フルサイズゲーム (40分)

0. サイドの決定 (作戦会議中に、肯定・否定いずれの側に立つかを決定)
1. 肯定側立論 (5分)
2. 否定側から肯定側への質疑 (5分)
3. 否定側立論 (5分)
4. 肯定側から否定側への質疑 (5分)
5. 作戦タイム (5分)
6. 反論 (5分) (否定側からはじめ両サイド交互に発言する)
7. 否定側結論 (5分)
8. 肯定側結論 (5分)
9. 判定

(注意：同一ゲーム中では、1と8、3と7は同じメンバーがしてはならない。)

b. 採点と判定

聴衆による。聴衆全員が採点表にしたがって採点し、票数で勝敗を決める。同数の場合は、得点の総合計によって決定する。

c. 審判

研修担当講師：神谷英二、四戸智昭

d. その他

- ・ 1回のゲーム中に、チームのメンバー全員が必ず発言すること。
- ・ 主張には必ず根拠を示すこと。(客観的データ、文献資料、報道など)
- ・ 今回のゲームでは、根拠として個人的な経験を用いることも認める。しかし、客観的データと比べて、根拠としての力は弱いので、注意すること。

IV それぞれのスピーチの役割と方法

a. 立論

- ・ 肯定側、否定側の基本的な主張の骨組みをはっきりさせる。

<肯定側立論>

- ・ 論題が大きなテーマの場合は、肯定側は具体的なプランを提出する。
- ・ プランは、論題を肯定するために、自分たちで設定する具体的な行動方針である。

具体例：

論 題 「事件を起こした少年に対する対応を厳しくすべきである。」

プラン 「刑法の刑事責任年齢を12歳まで引き下げる。」

- ・ 自分たちのプランがもつメリットを明確に示す。

<否定側立論>

- ・ 肯定側のプランがもつメリットに対して反論する。
- ・ 具体的には、以下の2種類の戦略がある。

戦略① 肯定側のプランがもつデメリットを示す。

戦略② カウンタープラン（対案）を提示する。

b. 質疑

- ・ 質問する側は、自分の意見を言うことはできず、相手に質問するだけ。答える側は質問に答えるだけで、質問をしかえすことはできない。

c. 反論

- ・ 立論で示されたお互いの主張に反論することで、議論を掘り下げる。
- ・ 質疑を踏まえ、相手の論理の問題点を指摘し、いかに説得力がないかを述べる。
- ・ ここで新しい論点を持ち出してはならない。
- ・ 反論しない場合は、相手の主張を認めたものとみなされるので、注意すること。

d. 結論

- ・ 肯定側、否定側それぞれの視点から、それまでの議論全体をまとめ、自分たちの優勢を聴衆に訴える。
- ・ 主張全体のロジックとストーリーを作り込む際、「結論で何を主張するのか」を明確にしておくこと。

V パワーポイントの活用

パワーポイントのスライド使用を義務づけます。スライドを効果的に使うことができれば、皆さんの主張はぐっと説得力が高まります。

<枚数>

- ・ 1 ゲームあたり各チーム 4～6 枚（タイトルページを含む。）

<活用法>

- ・ 代表的な使い方は以下の通り。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">a. 主張をシンプルにまとめて表す。b. 論証の流れを示す。c. 主張の根拠となるデータや資料を示す。 |
|---|

これ以外にもさまざまな使い方があります。チームの勝利に貢献できる、最も有効な活用法を考えましょう。

VI ゲームの準備

- ・ 1日目のミニゲームでは、ゲーム開始直前に、肯定・否定いずれの側に立つかを決定します。したがって、どちらのサイドでも議論が展開できるように、2通りのシナリオを準備してください。
- ・ 2日目のフルサイズゲームでは、作戦会議中にサイドを決定します。
- ・ 1回のゲーム中にメンバー全員が必ず発言することが求められています。準備段階でメンバーの役割分担などを決めてください。
- ・ ディベートを準備するための具体的な方法やスキルについては、研修当日、わたくしども担当講師が直接指導します。

<参考文献>

- 安藤香織・田所真生子編『実践！アカデミック・ディベート』ナカニシヤ出版、2002年
香西秀信『反論の技術』明治図書、1995年
中沢美依『教育的ディベート授業入門』明治図書、1996年

以上