

## 政策提案型パブリック・ディベート・ルール

### 1 目的

政策提案型パブリック・ディベートとは、一般市民にも聴き取りやすく、理解が容易なスピーチを展開し、社会の問題を解決するための政策について討論するゲームである。伝統的なディベートのスタイルから自由になって、このようなディベートを行うことによって、市民として社会の諸問題について考察を深めることを目的とする。

### 2 参加者と運営

(1) チームで対戦することとし、1チームはディベーター4～10名で構成し、各ディベーターは1つの大会の予選試合において1試合は出場しなければならない。1つの試合において出場するメンバーは、スピーチ（質疑応答も含め）を最低1回は行うものとする。

(2) 試合は司会者が進行し、計時係が計時する。試合は複数の審判が評価と判定を行い、審判の代表者は、試合終了後に講評を述べる。決勝では、会場の聴衆による投票で判定することもある。

### 3 討論のテーマ及び形式と時間

#### (1) 論題と政策提案

現実的な論争問題、あるいは社会的問題から、討論のテーマを設定する。各チームはテーマに応じて、政府等が採用すべき、問題解決のための具体的な政策を提案し、互いに議論する。

#### (2) 討論の形式と時間

ディベートは、以下の形式及び時間によって展開する。

ステージ1	先攻チームによる政策提案	5分間	
	準備時間	3分間	
ステージ2	先攻チームの提案する政策についての質疑と意見交換	5分間	5分間
ステージ3	後攻チームによる政策提案	5分間	
	準備時間	3分間	
ステージ4	後攻チームの提案する政策についての質疑と意見交換	5分間	5分間
	準備時間	3分間	
ステージ5	後攻チームによる論点明示と政策の再提案	5分間	
ステージ6	先攻チームによる論点明示と政策の再提案	5分間	

### 4 勝敗の判定と順位の設定

(1) ディベート経験者だけでなく、未経験者も審判として参加し、評価及び勝敗の判定を行う。

(2) 評価は、第1に試合の評価、第2に勝敗を判定するための各チームの評価を行う。また、2つの評価による評点を合計して、その試合におけるチームの成績得点とする。

① 試合評価は、両チームによる討論の全体を対象に、5段階で評価を行う。平均的な場合を評点3とし、優れている場合は評点4、非常に優れている場合を評点5とする。一方、劣っている場合は評点2、評点1へと減じていく。この評点を決定する観点は、以下の5つである。

- ア 全体的にスピーチは聞き取りやすく、議論の楽しさを感じさせていること
- イ 両チームともマナーよく、相手と対立しながらも協調して考察を深めようとする事
- ウ 両チームの議論は重要な論点に集中し、内容的に広がりや深まりが認められること
- エ 両チームの議論はいずれも、確かな根拠に支えられた結論を主張していること
- オ 両チームの議論によって、社会について考察する視野が拡大されること

これらの評点は、複数の審判が協議して決定する。

② チーム評価は、以下の5つの観点によって行う。審判は、観点ごとに優位だと思えるチームに投票する。1つの観点において、投票数が多いチームに評点1を与える。その合計点数が3点以上を得たチームの勝利とする。

- ア はじめの政策提案において、実行可能で効果的な政策を具体的に提案していること
- イ 政策を支える理念や価値観を明らかにし、一貫して議論していること
- ウ 提案する政策は問題解決の効果が大きく、新たな別の問題を生む可能性が小さいこと
- エ 互いの政策を改善するために、積極的に質疑と意見交換をしていること
- オ 重要な論点を示して、政策を改善し、再提案していること

(3) 決勝進出チームの選抜などのために順位を決定する場合は、第1に成績得点の合計数、第2に勝利数を基準とする。それでも同順位のチームがある場合は、抽選による。

## 5 反則

本ルールに反する行為は反則とし、その程度に応じて該当チームにペナルティーを課す。

# 政策提案型パブリック・ディベート・ガイドライン

## 1 目的について

これまでのディベートは専門的文献から引用し、早口のスピーチを行うものであった。そのため、ディベートの知識や経験のない者にとっては、聴き取ることも理解することも難しいものであった。

そこで、一般市民にも聴き取りも、理解も容易なディベートに転換したい。専門家を真似るのではなく、市民として必要な議論を行うようにしたい。難解な専門的文献からの引用を必要とせず、早口のスピーチも排除する。また、詳細に記録しなくても、記憶に残るスピーチであってほしい。

このような市民の議論としてのパブリック・ディベート理念を共有してほしい。そうすることによって、ディベート大会を超えて、現実的な社会的議論への積極的な参加へと向かってほしい。

## 2 論題と政策提案について

わたしたちの社会には、個人を超える問題がある。それらは、社会のなかの人々の異議申し立てによって構成される。それらのうち、問題解決が明らかでない場合は社会的問題、問題解決をめぐる論争が起きている場合は論争的問題と呼ぶことにする。これら問題の解決には、地域や日本、あるいは国際社会のレベルで、責任ある政府や国際機関等が新たな政策を実行することが求められる。

しかし、わたしたち市民も、問題解決のために、政府や国際機関等が採用すべき政策について意見を表明し、政府や国際機関等に影響を与えなければならない。なぜなら、そうすることが社会的問題、論争的問題に対して自らの問題として向き合い、問題解決に貢献することになるからである。

こうして、社会的問題、論争的問題から政策を考える場や範囲、方針として、討論のテーマを設定する。それに即して問題解決のための具体的な政策を立案し、提案することを求める。政策は現状の制度を大きく変革するものから小さなそれまでであるが、理想的な社会像を描くとともに現実の状況を考慮して立案し、具体的に提案をしてほしい。

## 3 各ステージのスピーチについて

### (1) 政策提案について

次のような構成が考えられる。

- ① ロードマップ……何をいくつ、どのような順序で述べるかという構成を知らせること
- ② 問題の解釈……論題の意図や重要な言葉の意味、集中すべき論点等を明らかにすること
- ③ 基本的なスタンス……提案する政策を支える理念や価値観を述べること
- ④ 政策の提案……具体的な根拠を示し、結論として、政府が採用すべき政策を述べること
- ⑤ 内容の確認……政策提案を振り返り、重要な内容を強調すること

### (2) 質疑と意見交換について

次の①～③の順序で1つのまとまりとし、複数回の質疑と意見交換を行うことが考えられる。

- ① 質 疑……相手チームの提案する政策について、内容確認等の質問を行い、応答を得ること
- ② 意 見……質問したチームが相手チームの応答に即して、建設的な意見を述べること
- ③ 応 答……質問したチームが述べた意見に応じて、相手チームの応答を得ること
- ④ 内容の確認……質疑及び意見交換を振り返り、重要な内容を強調すること

### (3) 論点明示と政策の再提案について

次のように行うことが考えられる。

- ① 意見交換の確認……両チームの政策についての意見交換の概要を示すこと
- ② 論点明示……①において明らかになった意見の違いや対立点を論点として明確に示すこと
- ③ 政策の再提案……重要な論点に応じて、当初の政策を改善して再び提案すること
- ④ 内容の確認……論点明示と政策再提案を振り返り、重要な内容を強調すること
- ⑤ 相手チーム及び審判、聴衆に対する謝辞

## 4 議論と論点について

政策提案、意見交換、政策再提案のスピーチはいずれも議論でなければならない。議論とは、何らかの根拠に基づいて結論を主張することである。根拠には常識や具体的事実、専門家の見解、統計データ等がある。また、抽象的で論理的なルールや原理、あるいは一般的な価値観等も根拠となる。

政策提案の場合は、自ら提案する政策を採用すべきことが結論であり、その正当化を明らかにする事実や専門家の見解、統計データ、あるいは一般的価値観等が根拠となる。意見交換の場合は、相手チームの政策には改善が必要であることを結論に、その正当化のための根拠を述べるのである。

論点とは、相互に提案した政策について意見交換を行うことによって、明らかになった意見の違いや対立の中心となる問題である。それは、議論の焦点となるべき重要な問題であり、自らが提案する政策を改善する指針となるものでもある。そのため、論点が不明確、あるいはそれほど重要でないなどの場合は、政策の改善は小さくなる。もちろん、このような場合を避けるように努めてほしい。

## 5 評価と判定について

予選順位を決定する成績得点は、試合評価とチーム評価の評点とを合計して得られる。たとえば、ある試合では試合評価は2点、勝利チームのチーム評価が3点で、成績得点は5点だった。一方、別の試合では試合評価が4点、敗戦チームのチーム評価が2点で、成績得点は6点となる。すると、試合評価が低い勝利チームは試合に勝っても、試合評価の高い敗戦チームよりも成績得点は低くなる。

したがって、試合評価は、対戦する両チームによって成立する試合の質的向上を強く求める。そもそも議論は、対戦する両チームの間に成立するのである。単一の議論であっても、対戦するチームの一方によってだけ成立するものではない。たとえば、相手チームによる政策提案があればこそ意見交換ができるし、政策の改善は相手チームの意見を含み込んで可能となるのである。そのため、両チームが互いに力を引き出し、望ましい議論を展開するように、試合の質を高めるべきである。

何よりも、社会の問題を解決する政策には正解などはないことを強く自覚してほしい。どのような政策であっても、程度の違いはあるが、問題解決の効果と新たな別の問題を生むからである。すなわち、一定水準以上の複数の政策を比べるとき、いずれか1つの政策が正しいなどとは断定できない。そのため、問題解決の困難と曖昧な状況に耐えながら、議論を継続することが求められるのである。

これまで述べてきたことからすれば、各チームは2つの戦略を持って試合に臨むことを期待する。第1に試合の質を高める戦略、第2に勝利を得るための戦略である。

## 6 表現と態度について

### (1) 声の大きさや速さについて

ディベート未経験者にも好感を与えるように、聞き手（相手チーム、審判、聴衆）を強く意識しなければならない。適切な声の大きさや発音を配慮し、聞き手に向かって、目や表情でも語りかけるようにしてほしい。また、スピーチのスピードは、1分間に300～400字程度とすることが望ましい。

### (2) ナンバリングとラベリングについて

内容をよりよく伝えるために、ナンバリング、ラベリングを行うようにする。前者は、スピーチの内容をいくつかに分け、その順序や数量を伝えることである。また、後者はいくつかに分けたスピーチの内容に、それぞれ見出しの言葉を付すことである。いくつかの内容があり、何番目の何についてスピーチ

をしているのかを明らかにし、聴き手に内容を正確に受け止めてもらえるようにしたい。

### (3) 質問と意見の対応関係の明示について

質疑と意見交換を行う場合は、相手チームの政策のどの部分に対する質問、意見であるのかを聞き手に知らせて述べなければならない。また、相手チームの発言を部分的に引用して、質問、意見を述べるべきである。すなわち、それらの対応関係が明確であれば、質問及び意見の内容を正確に聴き取り、理解することを相手チームと審判、及び聴衆に対して期待できるのである。

また、互いの政策をすぐれたものに改善することが求められる。そのため、一方的に質問し、意見を述べるのではなく、相手チームにも十分な応答の機会を与えなければならない。

### (4) マナーについて

審判はもちろんのこと、相手チーム及び聴衆を尊重し、マナーよく接するように心がけてほしい。なぜなら、ディベートは自分一人では、あるいは自分たちのチームだけでは、できないことだからである。審判、相手チーム、聴衆等の他者を欠いては、ディベート等は成り立たないのである。

### (5) 対立と協調について

ディベートには、勝敗の判定がある。勝利を目指して努力するから、ゲームとして楽しみながら、市民らしく社会の問題についての考察を深めることができる。

しかし、「勝利至上主義」には意味がない。たとえば、伝統的なディベートには、早口で多数の議論を述べて相手チームが時間内に反論できないようにし、勝利を得ようとする戦術がある。相手チームからの反論がないという事実を根拠に、自らの議論を正当化するのである。そこでは、自らの議論を検証する機会を失い、それは粗雑なものにとどまる。また、その議論の正当化を図る試みもなされない。

一方、政策提案型パブリック・ディベートでは、相互に提案する政策をすぐれたものにするため、建設的な意見交換を行うことになっている。そのため、相手チームには十分な検証の機会を与えるべきである。相手チームによる厳しい検証に耐えてこそ、誰もが認め得る議論へと成長していく。だから、数少ない重要な議論をわかりやすく述べて、相手チームにとって検証が容易になるようにしたい。

また、相手チームの議論が不十分であれば、その不足を補うように、支援する意見を述べるようにしたい。なぜなら、互いの政策提案を高めることを目的とし、この目的の達成によりよく貢献することが望ましいからである。さらに、相手チームの言葉の不足や言い間違いを指摘することにも意味はない。そのような場合は、相手チームの立場になって適切に修正した後に、意見交換を展開するべきである。