

2011年度佐賀大学地域貢献推進室事業

第10回

佐賀大学杯高等学校ディベート選手権大会

パブリック・ディベート  
日本語部門・英語部門

応募要項



主 催	佐賀大学
後 援	佐賀県教育委員会 佐賀市教育委員会 全国教室ディベート連盟九州支部

## 1 目的

九州地区の高等学校と佐賀大学との交流を図り、相互理解を深める契機を得る。  
また、日本語部門では社会的問題についての関心を深め、議論の能力を育成する。  
英語部門では英語に対する関心を深め、英語コミュニケーションの能力の育成を図る。

## 2 期 日 2012年1月22日(日)

## 3 会 場 佐賀大学 教養教育運営機構大講義室 (佐賀市本庄町1番地 佐賀大学本庄キャンパス)

## 4 出場校 日本語部門 高等学校8校(申込多数の場合は、先着順で8校まで) 英語部門 高等学校8校(申込多数の場合は、先着順で8校まで) 各部門において、同一校からの参加は1チームとする。

## 5 論 題

日本語部門 道州制の導入は、九州にとってよいことである。  
英語部門 It is beneficial for Kyusyu to combine all the prefectures into one large local government district.

## 6 ルール パブリック・ディベートのルールによる。

## 7 日 程

10:00~10:20	受付・予選組合せ抽選
10:20~10:40	開会・佐賀大学杯返還・諸注意
11:10~12:00	予選・第1試合(日本語部門・英語部門)
12:00~13:00	昼食・休憩
13:00~13:50	予選・第2試合(日本語部門・英語部門)
14:00~14:50	予選・第3試合(日本語部門・英語部門)
14:10~14:20	予選結果発表(日本語部門・英語部門)
14:40~15:20	決勝試合(日本語部門・英語部門)
16:00~16:30	決勝試合講評・表彰・閉会

## 8 対戦方法・表彰

日本語部門、英語部門ともに、それぞれに予選、決勝の試合を行い、優勝、準優勝、ベスト・ゲームを決定し、賞状及び副賞を授与する。なお、予選では各チームとも肯定側1試合、否定側1試合、合計2試合を行う。

## 9 申し込み方法

- (1) 参加申込書に必要事項を記入し、申し込み期間内に大会事務局へ郵送する。
- (2) 申し込み期間 2011年12月5日~2011年12月28日(必着)
- (3) 申し込み・問い合わせ先

〒840-8502 佐賀市本庄町1番地 佐賀大学文化教育学部 佐長研究室  
佐賀大学杯高等学校ディベート選手権大会事務局  
TEL/FAX 0952-28-8241 E-mail sanagat@cc.saga-u.ac.jp

## 10 参 観 参観は無料で、申し込みを必要としない。

## パブリック・ディベートのルール

### 1 目的

パブリック・ディベートとは、市民社会における公共の論争的なテーマを論題とし、一般市民に公開しても理解が得られる討論のゲームを意味する。教育的な配慮のもとに、そのようなディベートを行うことによって、市民社会における議論への参加を促すことを目的とする。

### 2 参加者と運営

(1) チームで対戦することとし、1チームは指導者1名とディベーターをあわせて4～7名で構成する。1つの試合においてスピーチを行うのは6名までとし、1つのステージを1名あるいは2名が担当する。なお、質問に対する応答の場合を除いて、1名が複数のステージを担当することはできない。

(2) スピーチを行う者は、試合毎に交代することができる。

(3) 試合は、司会者が進行し、計時係が計時し、記録者がスピーチの記録を行い、複数の審判が評価、判定する。審判の代表者は、試合終了後に講評を行う。

### 3 論題と形式及び時間

(1) 目的に応じて、一般的な関心の高い論争的問題を単純化して論題とする。

(2) ディベートは、以下の形式及び時間で展開する。

ステージ1 肯定側の立論 3分間 / Affirmative Constructive 3 minutes

準備時間 2分間 / Preparation Time 2 minutes

ステージ2 否定側による質問及び反論 5分間 / Negative Cross-examination and rebuttal 5 minutes

ステージ3 否定側の立論 3分間 / Negative Constructive 3 minutes

準備時間 2分間 / Preparation Time 2 minutes

ステージ4 肯定側による質問及び反論 5分間 / Affirmative Cross-examination and rebuttal 5 minutes

準備時間 2分間 / Preparation Time 2 minutes

ステージ5 否定側の総括 3分間 / Negative Summary 3 minutes

ステージ6 肯定側の総括 3分間 / Affirmative Summary 3 minutes

### 4 評価と勝敗、順位の決定

(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、試合における両チームの対戦結果としての議論の全体を対象に、次のように5段階で評価を行う。平均的な場合を評点3として、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、その程度に応じて評点2、さらには評点1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 両チームが展開する議論は、いずれも重要な論点に集中していること
  - イ 両チームが展開する議論は、いずれも確かな根拠に支えられていること
  - ウ 両チームが展開する議論は、いずれも確かにかみ合っていること
  - エ 両チームとも内容を整理し、声量や速度に配慮して聞きやすいスピーチを行っていること
  - オ 両チームともマナーよく、対立しながらも協調して互いの議論の質を高めようとしていること
- この評点は、複数の審判が協議して決定する。

② チーム評価は、審判の投票によって決定する。審判は、議論の内容が優位であり、議論の質を高めることにより貢献したと判断する肯定側あるいは否定側のいずれかに投票する。その結果、肯定側、否定側のいずれか獲得投票数の多いチームが勝利を得る。また、それぞれのチームには、獲得した投票数が評点として与えられる。

(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。

(4) 決勝試合においては、審判だけでなく参観者が投票を行うこともある。

## 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。

# パブリック・ディベートのガイドライン

## 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、聞き取り理解することが難しいものにとどまっていた。

そこで、一般市民にも理解が容易で、好感を抱いてもらえるディベートに転換したい。専門家を真似るような議論ではなく、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。詳細な記録をしなくても、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ディベート理念を共有してほしい。大会を超えて、広く一般的コミュニケーションの場においても効果的なスピーチや議論の能力を培うように努めることを期待する。

## 2 評価について

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ようになっている。チームの個別評価だけでなく、試合そのものの評価を行うのは、相手チームを論破して勝利を得るだけでなく、論題に関する議論を深めることを求めているからである。勝利を得ることにおいては、議論を深めて勝利する場合と、そうでない場合とがある。当然、前者の方が望ましい。また、勝利を得られなかったとしても、議論を深めての敗戦とそうでない場合とでは、前者の方が望ましい。

順位を決定する成績得点は、試合評価の評点とチーム評価の評点とを合計して得られる点数である。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2つの評点を合計して5点だったとする。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たにもかかわらず、試合評価の高い敗戦チームよりも成績得点は下位となる。このような場合が実現することにより、勝敗だけでなく、対戦する両チームによって成立する議論の深まりを強く求めることになる。

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。議論は、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、相手チームの立論があればこそ反論できるし、反論は相手チームの立論の内容を含み込んで可能となるのである。したがって、両チームが持てる力を発揮し、互いの力を引き出し、議論を深めようと努めることによって、その深まりが得られる。このような議論の深まりがあればこそ、一般的に多くの人がディベートに価値を見出すはずである。

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んでほしい。第1に論題に関する議論を深めるための戦略と、第2に勝利を得るための戦略である。第2の戦略を実行に移すことは、議論を深めるためによりよく貢献することでもあると言えよう。すなわち、勝敗の判定は議論を深めることに対する貢献の評価だと解釈したい。

### 3 内容について

#### (1) 立論について

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立論の構成を知らせること
- ② 論題の解釈……論題の意図、その言葉の意味、求められている議論等を明らかにすること
- ③ 基本的な立場……論題を肯定あるいは否定する立場を支える理念や価値を述べること
- ④ 主張……具体的な事実等の根拠を示し、論題を肯定あるいは否定する議論を述べること
- ⑤ 内容の確認……立論を振り返り、重要な内容を強調すること

#### (2) 質問及び反論について

次のような順序で1つのまとまりとし、複数回の質問及び反論を行うことが考えられる。

- ① 質疑……相手の立論に関して、内容を確認するなどの質問を行い、応答を得ること
- ② 反論……得られた応答に即して、根拠を示して、相手の主張が成立しないことを述べること
- ③ 否定……①及び②を何度か行い、相手の立論が成立しないことを述べること
- ④ 内容の確認……質問及び反論を振り返り、重要な内容を強調すること

#### (3) 総括について

次のように行うことが考えられる。

- ① 再反論……相手からの批判に対応し、立論の主張が証明されていることを述べること
- ② 優位性の主張……何らかの明確な規準を示し、自らの立場の優位性を示すこと
- ③ 内容の確認……再反論及び優位性の主張を振り返り、重要な内容を強調すること
- ④ 相手チーム及び審判、聴衆に対する謝辞

#### (4) 議論について

立論、反論、総括の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。根拠には具体的な事実や事例、統計データ等がある。また、抽象的で論理的な規則や法則、傾向性のようなものも根拠となる。

立論の場合は、論題を肯定あるいは否定する主張を議論として述べなければならない。反論の場合は、相手の主張が議論として成立しないということが結論であり、そのことを正当化するための根拠を具体的に述べる必要がある。総括においては、自らの立場が優位だということが結論であり、その正当化のため議論の重要な部分を振り返り、それらを解釈する規準を示すことなどが根拠となる。

## 4 表現について

### (1) 声の大きさや速さについて

ディベート未経験者であっても聞き取ることができるように、聞き手を十分に意識し、配慮しなければならない。適切な声の大きさ、発音を心がけ、聞き手に向かって話しかけるようにする。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。いくつの内容があり、何番目のどんなことがらについてスピーチをしているのかを明らかにし、内容を正確に受け止めてもらえるようにしたい。

### (3) 質問及び反論の対応について

質問及び反論を行う場合は、相手の立論のどの部分に対するものであるのかを聞き手に知らせる。また、相手の発言を部分的に引用し、確認して質問や反論を行う。このようにすることは、立論と質問及び反論との対応関係を示すことである。対応関係が明確であれば、質問及び反論の内容を正確に聴き取り、理解してもらえらることを相手チーム、審判、聴衆に対して期待できる。

## 5 態度について

### (1) 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。ディベートを成立させるために、自他が一体となる必要がある。そのため、他者を尊重することを徹底したい。

### (2) 対立と協調について

ディベートは、勝敗を争うゲームである。勝利を目指して努力するから、議論やスピーチに関する能力を育成できる。また、論題に関する多くの知識を得ることができる。

しかし、勝利至上主義には、議論やスピーチの能力を育成する効果は小さい。たとえば、早口で多くの議論を述べ、相手チームが時間内に反論できないようにして、勝利を得ようとすることがある。相手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ことは、その議論を検証する機会を失うことである。そのため、それは粗雑なものにとどまる。また、議論を立て直し、より正当化をはかるような試みがなされず、議論の能力の育成には役立たない。

むしろ、求めることは、相手からの反論を十分に浴びることである。強力な数多くの反論に耐えてこそ、その議論の正当化が得られる。誰もが認め得る議論へと成長していくのである。だから、数少ない重要な議論を反論しやすいように述べて、相手チームに十分な反論の機会を与えるべきである。

一方、相手の議論が不十分であれば、欠けている点を補った上で、反論するようにしたい。より正当化された議論に反論することが、反論の能力を高めるとともに、反論の対象である相手の議論の成長を促すからである。また、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、議論を展開するべきである。

これまで述べてきたように、相手チームと対立しながらも協調すれば、ディベートは深いゲームとなる。深くなれば、その程度に応じてディベートを行うことの価値は大きなものとなってこよう。

# 第10回佐賀大学杯高等学校ディベート選手権大会 参加申込書

申込日 月 日

部 門 日本語・英語 (どちらかを○で囲んでください。)  
学 校

(フリガナ) 学校名
住 所 (〒 )
TEL FAX

登録選手

氏 名 (フリガナ)	性別	学年	年齢
1 ( )			
2 ( )			
3 ( )			
4 ( )			
5 ( )			
6 ( )			
7 ( )			
8 ( )			

引率教師

(フリガナ) 氏 名
住 所 (〒 )
TEL FAX

\*このページをコピーして、参加申込書としてお使いください。