

# アメリカのディベート大会：効率化された運営方法と活動の理念

菅家知洋

(ウェイクフォレスト大学 コミュニケーション学部大学院 獨協大学コーチ)

## はじめに

この記事はアメリカでのディベート活動を大会という枠組みから、そのディベート観と活動の実際を説明し、日本におけるディベート活動の発展を目指したさまざまな議論へ貢献しようとするものです<sup>1</sup>。アメリカのディベート大会は、日本のそれと多くの面で共通点がありますが、ここでは日本とは異なる部分に焦点を当て、大会の運営方法や活動内容をできるだけ具体的に記述しようと思います。こういった「別なやり方」を知ることで、現在わたしたちが行なっているディベート活動を見つめ直し、さらに議論をかさねることによって、わたしたちのディベート活動をより有意義なものにしていくことができると考えます。

この記事はディベート大会をいくつかの項目に分けて説明、解説します。その際、大会運営の制度的側面のみではなく、その制度の背景となるディベート観や教育理念にもふれ、アメリカにおけるディベート活動のより本質的で包括的な理解につなげることを目指します。

このような理解を持つことにより、たとえば、近年活発となったオーラル・クリティークなどの個々の方式の導入についての議論をより発展させ、具体的なものにさせていくことが可能であると考えます。なぜなら、そういった個々の方式の実行可能性は、大会全体のさまざまな要素との影響を考慮に入れて考えていく必要があるからです。

## 大会の種類

アメリカでのディベート活動は、8月の論題

---

<sup>1</sup>本記事で特に明示しない場合、ディベートとは大学生によって行なわれているクロスイグザミネーションスタイルのポリシー/トーナメント・ディベートを意味します。また、本記事のディベート大会に関する記述は、私が、主にアメリカの東部地域を中心にディベート大会にコーチとして参加したり、自分の所属する大学の大会の運営にかかわったりした経験に基づくものです。

の決定に始まり、翌年の3月の最終週に行われるNDT(The National Debate Tournament)を最後の大会として1シーズンを終えます。大会はシーズン中ほぼ毎週開かれます。いわゆる全国規模の大会(NDT, CEDA Nationals, Dixie Classicなど)の数はそれほど多くなく、より規模が小さいローカルな大会が大半を占めます。したがってディベーターはローカルな大会に多数出場し経験と実績を積み重ね、最終目標である全国規模の大会に挑戦していくというかたちでシーズンを過ごしていきます。

## 大会の運営

個々のディベート大会の運営は基本的に全米各地の大学によって行われます<sup>2</sup>。大会をホストする大学のスクワッド・メンバーとそのコーチ、ディレクター、またその大学のコミュニケーション学部の大学院生などが実際の運営を行ないます。毎年繰り返し行われるので運営の能率も良く、メンバーの大会運営に対する意識も高いです。アメリカのディベート・チームを見ると、ディベーターは自分の所属しているチームや自分の大学への誇りを強く持っているように見えます。自分のチームが大会で良い成績を残すことと同様に、チームの持つ大会が他の大会よりも良いものであるという誇りを、大会を運営する側にも強く感じることができず<sup>3</sup>。

また、このような大会間の競争意識と共存するかたちで、ディベート界の中で相互扶助の意識が高いこともあげられます。基本的に、大会を運営するスクワッドのメンバーはその大会に

---

<sup>2</sup> NDTやCEDA Nationalsなどの全国大会も基本的に毎年どこかの大学がホストとなり、その大学のキャンパスや隣接するホテルを使って行われます。

<sup>3</sup> この大会を運営する際のチーム意識は、私が所属した大学が主催する大会を運営する中でのスクワッドメンバーとの会話から読み取ったものです。また、ディベートチームが大会で好成績を残すと、大学新聞で大きく取り上げられ、賞賛・認知されます。これもチームや大学への帰属意識を強めることにつながっています。

は出場せず、大会の運営に専念します。これは他の大学が優れた大会を提供してくれる代わりに、自分達もよい大会を提供する責任があるという持ちつ持たれつの意識に基づいたものといえるでしょう。各大学のスクワッドが優れた大会を提供し合うことで、ディベート大会全体の質の向上という大きな目標を達成しようとしているわけです。

## ディビジョン(Division)

一般的なローカル大会では、通常試合はVarsity、Junior Varsity (JV)、Noviceの3ディビジョンに分かれ、各ディビジョンの試合が同時並行して行われます。Varsity divisionは通常もっとも能力の高いディベーターが参加し、参加資格に関して制限のないオープン方式となっています。Junior VarsityとNoviceにはディベート経験に応じた参加資格が設定されています。概していうとNoviceは高校、大学を含めたトーナメントディベートの経験の1年未満のいわゆる初心者向けで、Junior Varsityは大学でのディベート経験が2年以内の者を対象としています<sup>4</sup>。

このディビジョン制度は、ディベーターに各自の実力にあった試合をする機会を与え、段階的に実力を上げていくという教育的効果を有しています。日本の大会との大きな違いは、この3ディビジョンの制度がほとんど全てのローカル大会で採用されていることでしょう。そして、次項でも詳しく述べますが、ひとつの大会への参加チーム数の制限がゆるいため、ディベーターは各自の授業などの都合に合わせて、実力にあった大会に比較的簡単に、また数多く参加することができます。

## チームエントリーとジャッジの確保

ローカル大会ではほとんどの場合、ひとつの大学から参加することのできるチームの数にほとんど制限を加えていません。唯一制限がかかるのは、その大会が確保している教室数によるものです。たとえば、ある大学の大会が最大130チーム分の試合を行なえる部屋の数確保して

---

<sup>4</sup> このdivisionの参加資格に関するルールの詳細に関しては、たとえば、ADA (American Debate Association) のウェブサイト (<http://www2.bc.edu/~katsulas/>) が参考になります。

いれば、その数が埋まるまでは参加申し込み順に各大学の参加チーム数を受け付けて行きます。したがって、ひとつの大学から(3つのdivisionを合計して)6チームとか8チームの参加という場合も決してめずらしくありません。

ただ、参加するためにはひとつ条件があります。各大学は参加するチーム2チームに対して1人のジャッジを大会に供給する必要があります。つまり、8チームを大会に参加させたい場合、4人のジャッジを大会につれて行くこととなります。通常アメリカのディベート活動は大学から金銭的援助を受けているので、スクワッドは専任のコーチやディレクター、そしてパートタイムで働く大学院生などからなるアシスタント・コーチなど多くの指導陣を有しています。大会に参加する際には、参加チーム数に合わせてこれらの指導陣が大会に同行し、ジャッジの役目を果たすのです。また、常時多くの指導陣を抱えていない大学は、大会の週末に限って卒業生(そのチーム出身かどうかにかかわらず)などを雇ったり、大会側が用意するジャッジ(その大会の行われる大学のそばに住んでいたりするジャッジなど)を雇うことにより、参加させるチーム数に見合ったジャッジ数を確保します。

このように、基本的に大会側にジャッジを確保する負担を負わせないシステムとなっているため、大会側が参加するチーム数を制限する必要が少ないのです。したがって、各大学のスクワッドは、ジャッジ数を確保することで、ほぼ制限なしに、やる気のあるディベーターを多くの大会に参加させることが可能なのです<sup>5</sup>。

また、多くの大会でHybrid Teamの参加を認めています。Hybrid Teamとは異なる2つの大学からのディベーターによる混合チームです。比較的気軽にそういうチームを作り大会に参加しているのを見かけます。ただし、Hybrid Teamは基本的に予選を通過(break)する資格はありません。あくまで予選の試合に参加し、試合の経験をつむという教育目的で行われるものです。

## 大会会場と交通手段

大会は全米各地の大学で行われるため、基本的にどの大会に出場するにもちょっとした(日本でいう)遠征をしなければなりません。会場の

---

<sup>5</sup> チーム毎に大会への参加費がかかりますが、その費用は、ディベーター個人ではなく、スクワッドの予算(大学から支給された)から通常支払われます。

大学が「比較的」近い場合は12人乗り程度のバンや小型のバスを運転して会場に行きます。近いといっても3時間、遠くて8時間ぐらいの距離は運転します。車で10時間以上の距離がある場合は飛行機を使うことが多いです。飛行機を使った場合、大会会場周辺でバンを借り、会場とホテルとの移動などに使います。ただし、どのくらいの距離から飛行機を使うようになるかは、各大学によってことなり、多くの場合、スクワッドが持っている予算の額が決定要因となります。予算の少ない大学は10時間以上、12時間などかかっても車を運転していきます。大学からのディベート・チームへの金銭的支援は日本と比べれば多いのですが、大学間でその差があり、結果としてスクワッド間でディベート環境に差が生まれているのも事実です<sup>6</sup>。

また、長距離の往復の間に交通事故を起こしてしまう例もあり、死者が出るような深刻な事故も起きています。特に大会終了後の帰りの運転は、疲労や睡眠不足から事故の危険度も上がってしまいます。しかし、翌日の授業や予算面での都合により、無理をしながらも、深夜の運転をして帰る場合もあるようです。

### 一般的な大会のタイムテーブル

どの大会も通常は週末におこなわれます。そして基本的に予選(preliminary rounds)と本選(elimination rounds)は日本のように2週に分けて行われることはなく、1つの週末で1つの大会が完結します(表1参照)。大会のスケジュールには大きく分けて2種類あり、ローカル大会は普通これらのどちらかを採用しています。ひとつ目のタイプはレジストレーションを金曜日午後に締め切り、予選の試合がその日の夕方から始まり決勝戦が日曜日の夜に終わるものです。もうひとつのタイプは金曜日の夜にレジストレーションを締め切り、土曜日と日曜日に予選4試合ずつの8試合行い、月曜日が決勝トーナメントとなるものです。月曜日に決勝を行なう場合、大学の教室が確保しづらいため試合は近くのホテルで

行われることが多いです。また、朝食と昼食は大会側が用意することが多く、ベーグルやドーナッツ(朝食)、ピザやサンドイッチ(昼食)などを会場内で食べることができます。

---

<sup>6</sup>スクワッド間の予算の格差は「持っている」スクワッドと「持っていない」スクワッドを作り出しているといえます。「持っている」スクワッドは多くの有能な指導陣をやとい、高機能なデータベースを駆使し強い議論をつくり、遠隔地にある大会へもより多く参加ができ、「強い」チームである場合が多くなります。

	タイプ1	タイプ2
金曜日	予選 1 2 (夕方から)	
土曜日	予選 3 4 5 6	予選 1 2 3 4
日曜日	決勝トーナメント	予選 5 6 7 8
月曜日		決勝トーナメント

表1.一般的な大会のスケジュール

### 個人賞とチームプライズの発表と表彰

アメリカのディベート大会には各参加チームの便宜をはかった様々な工夫がされています。各賞の発表や表彰のタイミングもそのひとつです。予選通過の結果発表と個人賞(Speaker Award)の表彰は決勝戦の終了後ではなく、予選終了後に行われる場合が多いです。そうすることにより、参加者が予選を通過していなかったり、次の日のElimination Round(決勝トーナメント)で敗退した際に速やかに帰途につけることになるのです。

これらの発表はバンケット(Banquet)形式の夕食会のなかでおこなわれることが多いです。バンケットも大会主催者が用意します。基本的に参加者全員が出席し、開催者の挨拶のスピーチなどを聞き、食事をとります。食事の後に続けて個人賞の表彰と予選通過の発表が行われます。

チームプライズの表彰(Octa-finalist、Quarter-finalist等)もElimination Roundの各試合の勝敗が発表された時に、その負けたチームにプライズが渡されます。たとえば、準決勝の試合が終わり、その勝敗の結果が発表されると、負けたチームに3位(Semi-finalist)のプライズが即座に渡されるという具合です。

### 本選のジャッジング義務と人の少ないファイナルラウンド

Elimination roundにおけるジャッジングの義務は各ジャッジの属する大学のチームが勝ち残っているかどうかで変わってきます。各ジャッジは、所属する大学のチームが敗退した場合、その敗退したラウンドの次のラウンドまでをジャッジする義務があります。たとえば、あるジャッジの所属する大学のチームすべてが予選を通過できなかった場合、本選日の最初のラウンド(例えばDouble-octa-finalなど)までその人ジャッジをする義務があります。また、チームの1つがQuarter-finalまで勝ち進み、そこで負け

てしまうとすると、そのジャッジはSemi-finalまでジャッジングをする義務があります。基本的にジャッジは自分のチームが勝ち残っているDivision以外のDivisionの試合のジャッジングを担当させられます。

各スクワッドはジャッジが義務を終えると、大会会場を後にし帰途に着いていきます。したがって、本選の日は決勝戦に近づくにつれて会場に残っている人の数が減っていきます。帰路が長かったり、チームそれぞれの事情があるため、このような個々のチームの自由を尊重するシステムは大切ですが、ジャッジのプールが決勝戦に近づくに従って小さくなっていくという欠点もあります。特に決勝戦は閑散とした中で行われることが多く、あるDivisionの決勝戦を同じ大学出身のジャッジ3人で行なわなくてはならないということもあります。

ローカル大会の決勝戦が閑散としているのは、大会の数自体が多いため、個々の大会の決勝戦を毎回観戦する意義が少ないという理由もあるでしょう。ただし、シーズンの最後のしめくりでもっとも高レベルな大会であるNDTの決勝戦は、ホテルの大きな部屋で多くの観衆の前で行なわれます。

### パワー・ペアリング(power match)と対戦表の発表

アメリカのディベート大会の運営システムの中で特に注目すべきなのは予選のパワー・ペアリングのやり方です。一般的な日本の大会の場合、予選の最初のプリセット2試合以降、1試合が終わるごとにその結果を次の試合に反映させて行きます。しかし、アメリカの大会では必ずしも毎試合ごとにそうするわけではなく、大会のスケジュールに合わせて効率良くパワーマッチが組まれていきます。

すでに述べた2つの代表的な大会スケジュールに沿ってどのようにパワーマッチが組まれるかを見て行きたいと思います(表2参照)。タイプ1のスケジュールでは、金曜日の夕方の2試合は

日本の大会と同じようにプリセットラウンドとして行われます。次の日の土曜日の午前中には2試合行われますが、その2試合(第3、第4ラウンド)の組み合わせは金曜日の2試合のプリセットラウンドの結果に基づいて金曜日の夜のうちに作ってしまいます。こうすることによって第3試合終了後すぐに第4試合がはじめられます。

第5試合は昼食の後に始まり、組み合わせは第4試合までの結果を反映させます。この第5試合目のパワーマッチの組み合わせをはじき出すために時間をロスすることが少なく済むのは、第3試合の結果を第4試合が行われている間に、第4試合の結果は昼食の時間にコンピューターに入力してしまえるからです。第6試合の対戦は第5試合までの結果を反映させますので、第5試合終了後から第6試合の間まで多少の時間がかかってしまいます。

次に土曜日と日曜日に予選4試合ずつ行なうタイプ2の大会スケジュールについて見てみます(表3参照)。まず、土曜日の午前中にプリセットの2試合を行ないます。まず、第1ラウンドが終わるとその結果に基づいて第3ラウンドの対戦表を作成します。さらに、第2ラウンドの結果が出るとそれを反映させた第4ラウンドの対戦表を作成します。このように「ひとつおきに」試合結果をパワーマッチに反映することで、ひと試合が終わるとすぐに次の試合を始める事ができるようになっています。

予選1日目の全ての試合終了後、第4試合までの全ての結果を反映させた第5と第6試合の対戦表を一度に作ります。そして、予選1日目と同様のやり方で、第5試合の結果を用いて第7試合の対戦、第6試合の結果を用いて第8試合の対戦を組みます。このパワーマッチの組み方を使うと、試合終了後に対戦を組む際に発生する試合の間の無駄な待ち時間というものがかたたく生まれずにすみます<sup>5</sup>。

---

<sup>5</sup>予選6試合のタイプの大会のパワーマッチの組み方は、例えばリッチモンド大学の大会の招待状

(<http://www.richmond.edu/academics/a&s/rhcs/Debate/invite.html>)が参考になります。また、予選8試合のタイプの大会のパワーマッチの組み方に関してはウェイクフォレスト大学の大会の招待状

(<http://www.wfu.edu/Student-organizations/debate/DIXIEInvit99.html>)が参考になります。また、ウェイクフォレスト大学の大会や、その他の多くの大会で、The “SMART” Tournament Administrator (Wheaton College のGary Larson 教授作)という大会運営プログラムが

---

使われています。

金曜日	予選 1(プリセット)
	2(プリセット)
土曜日	予選 3(2試合目までの結果を反映)
	4(2試合目までの結果を反映)
	昼食
	予選 5(4試合目までの結果を反映)
	6(5試合目までの結果を反映)

表2. パワーマッチの組み方 (タイプ1)

二曜日	予選 1(プリセット)
	2(プリセット)
	昼食
	予選 3(1試合目の結果を反映)
	4(2試合目までの結果を反映)
三曜日	予選 5(4試合目までの結果を反映)
	6(4試合目までの結果を反映)
	昼食
	予選 7(5試合目までの結果を反映)
	8(6試合目までの結果を反映)

表3. パワーマッチの組み方 (タイプ2)

また、予選における対戦表の発表のしかたも日本と異なります。対戦の発表は、ジャッジの名前や部屋の番号等が含まれた次の試合の対戦表のコピーを配布するかたちで行われます。ジャッジやディベーターはそれをもらい(または持っている人に見せてもらい)、必要に応じて次の試合のために移動したりします。日本の大会のように試合の間に一度どこかの部屋に集まって次の対戦発表を待つというようなことは通常ありません。

これらの「ひとつおき」に組むパワーマッチの方式の大きな利点は、すべてのジャッジの判定がそろる前に次の試合を始めることができることでしょう。ジャッジの数に余裕をもたせておくことが可能であれば、日本の大会でも大会の時間短縮に大きく役立つのではないかと思います。

### オーラル・クリティークとバロット

アメリカにおけるディベート大会の運営方法をみて行く上で欠かせないのがオーラル・クリティーク形式の判定理由の発表でしょう。ジャッジは試合の終了後、(大抵の試合の場合)5分か

ら10分ぐらいで試合の勝敗の判定を出し、その勝敗と得点をバロットに書きこみサインをします。その後、ジャッジは勝敗とその理由を両チームに口頭で説明し、改善点などを簡単に説明したり、また質問等なども受けます<sup>8</sup>。

バロットは大会運営者がオーラル・クリティークの途中などにタイミングを見計らって集めにきます。その時に提出する必要があるのは、勝敗の結果と点数(いわゆる3枚のバロットの1枚目)のみで、ジャッジは後で残りのバロットに書き加える事ができます。勝敗の判定理由は口頭で説明するため、バロットについては「その試合中」の個々の議論についての評価というより、どのようにしたらそれらの議論や、それぞれのチームのディベートがより良くなるかというアドバイスに焦点を当てて書かれるべきだと一般的に考えられています<sup>9</sup>。この考え方もも

<sup>8</sup> 勝敗の判定をオーラルクリティーク中に明かさないうジャッジもありますが、多くのジャッジは勝敗を伝える事を前提として、重要となった個々の議論の評価とそれらに基づいた判定理由とを話していきます。

<sup>9</sup> バロットの役割についての考え方は個々のジャッジによって異なりますが、上記のウェイクフォレスト

つジャッジは、試合中に気づいた改善点などをプレパタイム中などにどんどんバロットに書き込んで行きます。

バロットをアドバイス中心に書く理由として、オーラル・クリティーク中に話し合われる内容が、「負けたチームの敗戦理由」に偏ってしまうことがあることがあげられます。概して、負けたチームは判定に関して納得いくまで質問を続けます。そのため、勝ったチームのものを含めた個別の議論の改善点やスピーチに関するアドバイスなどをする時間がなくなってしまうことがあるのです。バロットに判定理由ではなく、アドバイスを中心に書くことで、このようなオーラル・クリティークの不足部分を補うことになります。

また、バロットは予選終了を目安に提出されればよいので、試合時間内で書き終えることのできなかつた、より詳細なアドバイスも空き時間(たとえば、予選一日目が終わった夜など)を利用して完成させることもできます。ディベーターはバロットを持ちかえり、詳しく書かれたアドバイスを読み返し、次のディベートに役立てることができるのです。

日本の大会でもバロットにアドバイスを書くことは行われています。そして、それを積極的に行っていくことは大切であると思います。オーラルクリティークに関して、私の経験からいえば、バロットに書き込む場合に比べて、判定理由をより短い時間で伝えることができると思います。それは、対話することにより、効率よくディベーターの不明な点を無くしていくことができるためです。ただ、試合によっては話し合いが白熱して、オーラルクリティークがとても長びいてしまうこともあります。そのいう場合を考えると、先に述べたパワーマッチの方法など、時間を短縮できる方法と平行して考えていく必要があるでしょう。

## 議論の開示とケースリスト

概してアメリカのディベート・チームはオープンに自分達の議論を他の大学のチームに教え

---

大学の大会の招待状は “You may find the ballot more useful to highlight ‘ways to improve’ than a further resolution of the ‘round specific issues.’” といったように、「個々の議論の」決着より「改善の方法」に焦点をあてたバロットを書くように、大会としてジャッジに促しています。

てあげます<sup>10</sup>。この議論の開示に快く応じる雰囲気はアメリカのディベート界に浸透していて、大会中などでも気軽に相手チームの議論を聞き合います。たとえば、試合が始まる前に、否定側のチームが肯定側のチームに “What does your plan do?” などと聞き、肯定側はプランと簡単なケースの内容を伝えます。このとき、試合開始前ですが、プラン・テキストを見せることもあります。また、大まかな議論の内容だけではなく、使っているカードの出典についても、聞かれれば教えるべきという雰囲気が出来上がっています。たとえば、全米のチームが加入しているディベートのメーリング・リストなどで、「どこどこ大学の何チームのケースのサイト(出典)を教えて欲しい」というような投稿が頻繁にあります。私が所属していた大学のチームの議論についてメーリング・リストを通じこのような質問があると、コーチがディベーターに答えてあげるよう促していました。また、各大学の議論のアウトラインを網羅したウェブサイトもあり、ディベーターはそこを利用することもできます<sup>11</sup>。

このような議論の開示を大会側が積極的に行なう場合もあります。全国規模の大会のDixie Classicでは、大会に参加している各チームの議論の詳細をまとめたケース・リストというものを配布しています。ケース・リストには各チームの肯定側と否定側の議論のアウトラインに加え、証拠資料の出典、各議論のエクステンションの仕方などが、できる限り詳しく書かれています。さらに、ケースリストは大会中毎日更新され、新出の議論にも対応していきます。

このリストは大会を運営をしているウェイク

---

<sup>10</sup> 全体的に見て、議論の開示に快く応じる雰囲気がありますが、開示することに否定的なディベーターやチームもあります。また、前提として1度以上試合で使った議論に関して隠さずに開示するべきと考えられているため、特別な機会、たとえばNDTの決勝戦などで、新しい肯定側ケースを試合前は隠しておくということもあります。

<sup>11</sup> アメリカのディベートチームが多数が加入しているメーリングリストには、たとえば、“eDebate” (<http://www.ndtceda.com/>) などがあります。また、ケース・リストを公開しているウェブサイトとしては “College Debate Caselist” (<http://www.secondarysources.com/debate.htm>) などがあります。

フォレスト大学のディベーターによって作られます。まず、彼らはそれまでの大会で各大学が出している議論をまとめあげ、大会が始まってからは手分けをして各試合を見てまわり、リストを更新していくという具合です。

このような議論の開示はすべてのチームに平等に準備をする機会を与え、さらにそれは相互作用的に各議論の質を高めて行くこととなります。相手の議論を詳しく知った上で反論を考えることができるのはもちろんのこと、自分の手のうちをある程度見せた上で、さらに自分の議論を吟味しどのように勝ってゆくかを考えるようになるからです。

日本の大会でも試合前の情報の開示と入手はなされますが、どちらかという自分たちの議論をできるだけ隠しておこうとする雰囲気があるように思います。アメリカでは一度使った議論は隠さずに、手の内を見せたうえでまっこうから試合で勝負をしているように見えます。

### 総当たり戦(Round Robin)

アメリカのディベート大会には日本ではあまり見られないラウンドロビンという形式のものがああります。これは全米のトップ・チームが10チーム前後招待され、総当たり戦を行なうというものです。基本的に、招待されるチームはいくつかの大会で高い成績を残している強豪チームばかりなので、この総当たり戦は非常に高レベルで質の高い試合となります。ラウンドロビンもシーズン中にいくつも開催されますが、そこで高い勝率を残すには、かなりの実力が要求されます。このようにアメリカではトップ・ディベーター達が、さらに厳しい競争をして、実力をあげることができる機会も数多く用意されているのです。

### "The National Debate-In" --The Round 7

2001年11月に行われたウェイクフォレスト大学主催の全国規模の大会Dixie Classicで大変興味深いイベントが行われました。通常8試合ある予選の7試合目と8試合目をカットし、その時間に「The National Debate-In」と称した同年9月に起きた同時多発テロに関する論題を用いたディベートが行われたのです。

試合単位（肯定側と否定側のチーム、使用する論題）で参加の登録がなされ、全部で26試合が行われました。参加者は現役のディベーター

だけでなく、コーチや教員、一般の学生までと幅広く、論題の種類も、テロとその後の軍事・外交問題から社会・文化的なインプリケーションを議論するものまで変化に富んだものでした。ディベートの形態もパブリックディベートの様相がよくなり、聴衆からの質疑を受け付けたり、試合終了にディスカッションの時間も設けられました。<sup>12</sup>

このイベントを行ったことの重要な意義は、ディベートの専門家たちが、目前にある重要な問題に、ディベートをとおして、批判的・合理的な判断を提示しようとしたことでしょう。ディベート界が積極的にこういった場を一般の人に提供していくことには大きな価値のあることだと思います。

また、このイベントが「危機の際」(in a time of crisis) に行われたことが、その重要性を増します。David Zarefsky教授はこのイベントを評価し、ディベートと批判的思考が最も重要視されるべき時は「危機の際」であり、われわれが何に対して団結していて、それがなぜであるかを理解し、愛国心に欺かれないようにしなければならぬと述べています。<sup>13</sup>

秋学期の最高峰の大会とされるDixie Classicが急きょ通常の大会予定を変更し、このようなイベントを成功させることができるのは、コミュニティ全体がその意義をよく理解し、協力を惜しまないからでしょう。また、リスクを犯すことをかえりみず、なにか新しいことを始めようとする大会主催者の態度にも感銘を受けます。

<sup>12</sup> The National Debate-Inで使われた論題などの詳しい情報は

<http://www.wfu.edu/Student-organizations/debate/MiscSites/Debate-In.htm>にあります。

<sup>13</sup> David Zarefsky教授の言葉は上記ウェブサイトからのものです。



## 結論

ここまで述べてきたアメリカにおけるディベート大会の運営と活動の多くは、大学側のディベート活動への援助の大きさと、それを活用することができる十分なディベート人口（特にディベート指導者）に支えられて成り立っているといえます。多くの大学が自前の大会を開催したり、ディベーターが多くの大会に参加するには、大学側からなどの金銭的なサポートと専門の指導者が不可欠でしょう。

この点を日米で見くらべてみると、日本ではそういった大学からのサポートは非常に少ないといえます。また、専門の指導者に関してはほとんどいないといってもよいでしょう。ディベーターがより多くの大会に、より快適に参加できることの利点は、ディベートの教育的観点からみて明らかです。私たちがその利点を念頭に置き、声をあげてこれらの機関に援助を要求しつづけることには重要であると考えます。

また、アメリカのディベート活動と大会の運営には、わたしたち参考にするべき部分があるかあると思います。パワー・ペアリングの組み方、オーラル・クリティークとバロットの活用方法、そして議論開示の積極性などは、大会運営の効率化とディベートの教育的効果の促進を考えるうえで一考に値するでしょう。また、ディベート活動を盛り上げ、活発化するために、ラウンドロビン形式の大会を年度末に1つ開催するというより実現可能性の高いアプローチも思いつきます。

この記事で私はアメリカのディベート大会とその活動できるだけ本質的・包括的に説明・理解をすることをこころみました。これらを元に私たちが議論を深め、日本のディベート活動の発展につなげることができることを強く望んでいます。

(かんけともひろ) [tkanke@usa.net](mailto:tkanke@usa.net)