

ディベート甲子園 スタートブック 2025 年版

目次

0 はじめに	2	
第1部 概論編		
1 ディベートとは、を考える前に	3	
2 ディベートと「この世界」	4	
3 ディベートの原則	5	
4 試合の流れ ① 議論するテーマと議論の進め方	7	
5 試合の流れ ② 立ち位置と時間配分	8	
6 コミュニケーションの特徴	9	
7 フローシートで記録をとる	10	
8 立論	11	
9 質疑	13	
10 第一反駁	14	
11 第二反駁	15	
12 AREA ～論理的に伝えるためのコツ～	17	
第2部 準備編		
13 試合の準備①:論題の分析	18	
14 試合の準備②:リンクマップの作成	19	
15 試合の準備③:資料を集める	20	
16 試合の準備④:立論を作成する	22	
17 試合の準備⑤:質疑を検討する	23	
18 試合の準備⑥:反駁を作成する	24	
19 審判として判定する	25	
20 生成 AI の活用と留意点	27	
21 ディベートをもっと学ぶために	30	
第3部 モデルディベート		31
22 モデルディベート ① 肯定側立論(4分)	32	
22 モデルディベート ② 否定側質疑(2分)	33	
22 モデルディベート ③ 否定側立論(4分)	34	
22 モデルディベート ④ 肯定側質疑(2分)	35	
22 モデルディベート ⑤ 否定側第一反駁(3分)	36	
22 モデルディベート ⑥ 肯定側第一反駁(3分)	37	
22 モデルディベート ⑦ 否定側第二反駁(3分)	38	
22 モデルディベート ⑧ 肯定側第二反駁(3分)	39	
22 モデルディベート ⑨ 講評・判定	40	

0 はじめに

0-1 全国教室ディベート連盟 と ディベート甲子園 と 市民社会 と

今、このテキストをご覧になっているみなさまは、「ディベート」や「議論」に少なからず興味を持っているはずです。ディベート甲子園などの競技ディベートに参加してみようと考えている中学生・高校生もいると思います。また、学校の授業の中で「ディベート」を学んでみたい、教えてみたいという指導者の方もいらっしゃるでしょう。

全国教室ディベート連盟は、学校の授業などに「ディベート」形式の議論を取り入れていただけるような活動を、全国各地で行っています。また、中学生・高校生の日本語ディベート大会「ディベート甲子園」を開催しています。その活動目的は、連盟の規約である「定款」に明確に記されています。

(目的) 第3条 この法人は、小学校・中学校・高等学校等の児童・生徒及び教員等を対象に教室ディベートの研究会・研修講座・ディベート大会等の事業を行い、ディベートの発想と技術を学校や社会に普及させることをもって、健全な市民社会を構築することを目的とする。

「ディベート甲子園スタートブック」は、ディベート甲子園に出場される選手のみなさんに向け、2004年に初版を出しました。20年以上が経過し、学習指導要領の改訂に伴う「論理国語」の登場、生成AIの登場など、ディベートを取り巻く環境の変化も踏まえ、学校の授業や地域の学習会など、大人から子供までを対象に、2025年に改訂をいたしました。

0-2 『ディベート甲子園スタートブック』の構成

『ディベート甲子園スタートブック』は、ディベート甲子園の大会だけでなく、学校などの授業でも、試合形式でディベートができるようになっています。

全体としては、以下の3部構成になっています。

- | | | |
|------------|----------|------------------------------------|
| 第1部 | 概論編 | ディベートとはどんなものかを、大まかに紹介します。 |
| 第2部 | 準備編 | ディベート形式で試合をする準備の段取りや方法を、具体的に紹介します。 |
| 第3部 | モデルディベート | 実際の試合を読み上げながら体験していただけます。 |

まず、概論編を読んだ後に、ディベートの試合映像を視聴すると全体像がわかります。その後、準備編を読みながら具体的な準備を進めていただければ、ディベートの試合ができるようになっています。雰囲気をも自分で体感したい方は、モデルディベートを読み上げていただくこともできます。

第1部 概論編 1 ディベートとは、を考える前に

1-1 これまでに、どんな議論をしましたか？

「ディベート」を知る前に、まずは議論（話し合い）をする目的から考えてみましょう。いきなりですが、みなさんに質問です。あなたは、これまでに、どんなことで、議論（話し合い）をしましたか？

まずは、この下の欄にもしくは、どこか別のところに書き出してみてください。

1-2 私たちが「議論」するとき

私たちが議論をする時には、相手がいなければ成立しないはずですよ。少なくとも、あなた以外の誰かと、双方向で言葉を交わすことで、議論（話し合い）をしているのではないのでしょうか。友達同士で話し合うこともあれば、ご家族に何かをお願いすることもあるでしょう。学校であれば、学級会だけでなく、各教科の授業の中でも、話し合いをする活動が増えているかもしれません。後述する、生成 AI という新たな技術を活用することもあるかもしれません。

1-1で書き出してみた議論（話し合い）は、基本的には相手（生成 AI のような「何か」も含まれます）がいたのではないのでしょうか。

1-3 誰と、どんな議論をしましたか？

では、あらためて質問です。あなたは、これまでに、どんなことで、「誰と」議論（話し合い）をしましたか？ この下の欄に、もしくは、どこか別のところに書き出してみてください。

1-4 私たちが「議論」する目的

「誰と」「どんな」議論をするのかによって、話し合いをする目的や着地点が変わるはずですよ。

友達同士の議論ならば、休日などの過ごし方を話し合うこともあれば、なんとなく雑談をすることもあります。ご家族との議論ならば、将来の生き方を話し合うこともあれば、必要なものを購入する交渉をすることもあります。学校であれば、行事の出し物やルールを話し合うこともあれば、ある題材について意見を出し合うこともあります。

- ・結論を出さなくてもいい、意見や考え方の比べ合い
- ・何かの行動や活動を決めるための、意見の出し合い
- ・自分以外のだれかの行動を促したり、必要なものを交渉したりするための話し合い など……

「誰と」「どんな」議論をするかによって、結論を出すことが目的になる場合もあれば、そうでない場合もあります。特に、結論を出すこと（意思決定）が目的となる議論をする場合、あなたが一方的に主張を述べるだけでなく、あなた以外の主張をよく聴くことが求められるのではないのでしょうか。

知り合い同士の議論ならば、相手の考え方や、体験していること、知識などがわかっている場合もあります。しかし、市民社会は、あなたと、そしてあなた以外の多くの知らない人によって、形成されています。

2 ディベートと「この世界」

2-1 「ディベート」と聞いて思い浮かべることは

あなたは「ディベート」と聞いて、どんなことを思い浮かべますか？ イメージしたことを、この下の欄、もしくは、どこか別のところに書き出してみてください。

2-2 「ディベート」の定義

みんなで輪になって一緒に話し合うことでしょうか。それとも、言いたい放題の果てしない言い争いでしょうか。なんとなく「議論をすること」「話し合いをすること」「討論すること」なのだとわかっているけど、「ディベート」という言葉に対して、確たるイメージを持っている人は意外に少ないかもしれません。

一般的には、ディベートとは、以下のように定義されています。

- ・ある特定のテーマの是非について、
 - ・2グループの話し手が、賛成・反対の立場に別れて、
 - ・第三者を説得する形で議論を行うこと

2-3 健全な市民社会と「ディベート」

2-2で紹介した形式の議論は、実際の社会でも頻繁に行われています。一番わかりやすいのは、裁判でしょうか。裁判では、検察側・弁護側、もしくは原告・被告に分かれて、裁判官を説得します。近年では、専門家としての裁判官だけでなく、一般市民から選ばれた市民（裁判員）が、裁判官と一緒に説得を受け、判決を下すようになりました。国会中継を見ても、党首討論の時間が設けられ、与党・野党の立場で意見を交わす場もあります。その時間内では、ある政策を議論しているのですが、最終的には次の選挙で選挙権を持つ市民が投票をする行動につながります。日本では、生活の規則、社会のあり方や制度などを、特定の人々が意思決定して、私たちが無批判に従う社会ではありません。ある一定のルールの中で議論をしながら、その結果を受けて、私たちには未来を決める機会がある、そんな健全な市民社会を目指しているのではないのでしょうか。

市民社会は、あなたと、あなた以外の多くの知らない人によって形成されています。それぞれ違う考え方や経験をしてきている人がいます。同じ言葉を聴いても、受け取り方や感じ方が違うことが珍しくはないと思います。違いをお互いに認め合い、納得できる意思決定をすることが大切です。政治や裁判だけでなく、会社や組織などのチームで働くときも、同じです。

3 ディベートの原則

3-1 教育として行われる「ディベート」

ここから、具体的な「ディベート」の話に入りましょう。ディベートが教育などの目的でゲーム形式をとる場合には、審判が勝敗を決めます。様々な意見の違いを認め合い、納得できる意思決定ができるように、以下の4つの特徴があります。ディスカッションや(哲学)対話といった、他の話し合い活動とは異なる特徴と言えるでしょう。

① 試合の直前まで、どちらの立場に立つのか、わからない

試合では、肯定側・反対側の割り振りはランダムで決められます。選手は自分が賛成側・反対側どちらの立場になるのか、試合の直前までわかりません。このことは、2つの効果をもたらします。

第一に、選手は個人的な主義・主張をいったん脇におく必要が生じます。自分の立場と異なる立場を強制的に経験させられることによって、それまでの自分の見方・考え方を客観視することになります。

第二に、肯定側・反対側の両方を準備する必要が生じます。たとえば、肯定側で強い議論を構築できた場合には、そのことを喜びつつも、自分たちが否定側に立った時に相手の肯定側が同様の議論を展開した場合にどのようにして乗り越えるかを考えなければなりません。

このように、複数の視点を行ったり来たりする往還を通じて、さまざまな立場を考慮しながらテーマと向き合うことになります。現行学習指導要領で新設された「論理国語」では、従来意識されていた「主張と論拠」の区別に加えて、それらの「前提や反証」などへの意識も強調されています。

② 一定のルールに沿って議論する

「誰が話すか」「何を話すか」という順番や制限時間も、ルールで定められています。原則として、一人の選手が発言している間は、他の選手が発言することはできません。

③ 第三者を説得する

ディベートの試合は、「肯定側」の選手・「否定側」の選手と試合の勝敗を決める「審判」の3者から成り立ちます。ディベートの試合における、選手の最大の目的は、議論を通じて「第三者である審判を説得する」ことです。決して、「対戦相手を言い負かす」「異なる立場の相手を論破する」ゲームではありません。

④ 理由・筋道をつけて主張する

試合の中で議論することは、丁寧に理由や筋道をつけ、正確に審判に伝え、納得してもらうことが求められます。

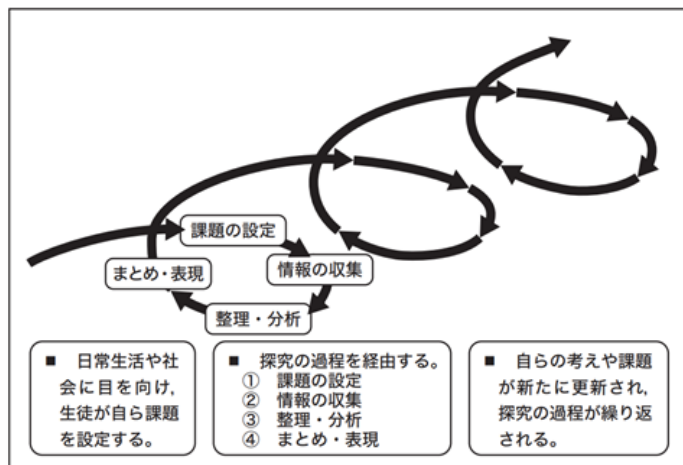
選手自身の思いや主張だけでは説得力が弱いときは、書籍・新聞・雑誌・学術論文などの文献や、専門家の発言、調査データなどを、証拠資料として引用して、理由付けをすることも有効です。

チームを組んで試合をする時は、互いに意思疎通をはかり、主張する内容に一貫性を持たせることも大切です。

3-2 ディベートで身につく「能力」

現行学習指導要領では、総合的な学習／探究の時間の発展や、「〇〇探究」の科目の新設に象徴されるように、探究学習の重要性がこれまで以上に強調されています。一般に、探究のプロセスは右のように示されています。(文部科学省(2019)「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 総合的な探究の時間編」p.12)

ディベートでは、この一連の探究のプロセス(①課題の設定 ➡ ②情報の収集 ➡ ③整理・分析 ➡ ④まとめ・表現)を、一挙に学習することが可能です。次頁以降、それぞれ具体的に見ていきましょう。



① 課題の設定

- ディベート甲子園では、論題は所与です。
- 一方で、学校等の授業等では、「論題を何にするか」から児童生徒に議論を促すことも可能でしょう。
- また、準備を進めていくなかで、児童生徒は「〇〇についての情報が欠けている」や「××という意見に対しての反論を考えなければならない」といった課題を発見することになります。このように、論題というマクロの課題は所与であったとしても、より細かなミクロの課題の設定を促すことになります。

② 情報の収集

- 書籍や論文など、幅広い文献から情報を収集することになります。
- その過程で、図書館やインターネットの活用方法を、体験しながら会得します。
- 反論に耐えうるものでなければならぬため、情報の質も考えながら収集することになります。たとえば、Wiki pedia や Yahoo! 知恵袋 に書かれていることをそのまま用いるといった姿勢は改められることになります。

③ 整理・分析

- 収集した情報を出典とともに記録する作法を学習します。
- 収集した情報をもとにして何が言えるかを、分析する論理的思考力を養います。

④ まとめ・表現

- 収集・整理した情報をもとに、立論や反駁の原稿を書いたり、試合中に話したりします。
- 試合中に提示された情報をもとに、妥当な結論を導く意思決定の力を養います。
- 「審判」の立場を経験することは、さらに意思決定の訓練に寄与します。
- 対戦相手と審判に伝わらなければ意味がないため、書き方や話し方の表現の工夫を促します。

「肯定側」もしくは「否定側」の選手であれば、対戦する相手に勝とうと努力していく中で、ゲーム形式の緊張感を楽しみながら、自然とこうした能力を身につけられます。また、審判をする時には、中立な立場で意思決定を行い、その根拠を選手に対して説明します。限られた時間で、一定のルールに従って、〇〇〇ディベートの魅力の一つです。

4 試合の流れ ① 議論するテーマと議論の進め方

4-1 論題が発表される

ディベートでは、議論すべき論題が事前に決まります。

ディベート甲子園では「政策論題」でディベートを行います。選手は肯定・否定の2つの立場に別れ、審判を説得すべく交互に議論を展開することになります。

※ 過去のディベート甲子園の論題一覧は <http://nade.jp/koshien/proposition> で確認できます。

◆指導者、ディベート大会の開催を検討されている方への Tips (論題の考え方・決め方)

- ・学校の授業、会社の研修等、様々な場面でディベートを取り入れる際、論題を考える、決めるプロセスが非常に重要です。論題をどのように設定するかは、指導者や大会主催者がディベートを通じて、参加者に何を学んでほしいかという目的や期待する効果に直結するからです。
- ・論題(特に政策論題)を決める際、ディベートに慣れ親しんでいない方が主な参加層の場合に留意すべき点は以下のとおりです。
 - ✓ 社会的に結論が出ていないテーマを選ぶ
 - ✓ 論題の主体を明確にする
 - ✓ テーマはなるべく単一にする(例:「日本は首相公選制度又は国民投票制度の導入により、国民の国政への直接的な参加を可能にすべきである。」のように、準備の段階から首相公選制と国民投票の両方についてリサーチ、議論検討することは参加者の負担を考慮に入れると避けることが望ましい場合が多いです)

4-2 「立論」 肯定側はメリット、否定側はデメリットを説明する

論題で示された政策を採用すべきなのかどうか(是か非か)を審判に意思決定してもらうための根拠として、肯定側はメリット(政策を実現すると生じる「良いこと」)を、否定側はデメリット(政策を実現すると生じる「悪いこと」)を、それぞれ提示します。

たとえば、「日本は積極的安楽死を認めるべきである」という論題ならば、

メリット : 末期患者の苦痛からの解放

デメリット : 誤診や周囲からの圧力による、望まない安楽死の増加

といった具合です。なぜ、そのメリット/デメリットが発生するのか、それがいかに重大なことかを述べていきます。

4-3 「質疑・応答」 メリット・デメリットに対して質問し、議論の深化を促進する

質疑の時間は、質問者の主導によって質疑応答が進行します。質問に答えるのは、立論を担当した選手です。質疑の目的は、相手の議論で不明確だった点の確認や議論の前提となっている事実を追求することを通じて、議論の弱点をジャッジにアピールし、反駁を円滑に進めることにあります。質疑でのやり取りはそのまま判定材料になるわけではありませんが、反駁で取り上げられることを通じて判定に影響を与えます。

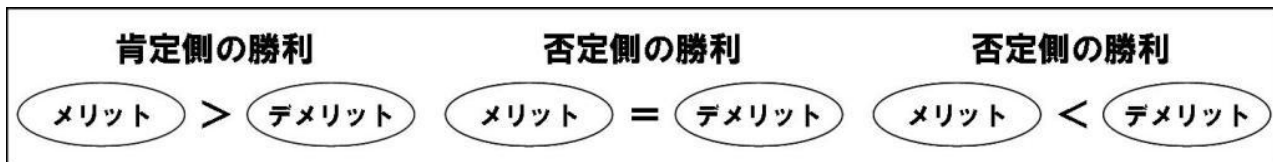
4-4 「反駁」 メリット・デメリットに対して攻撃・守備をする

各チームは、自分たちのメリット・デメリットを守りつつ、相手の議論に対して反論・再反論を繰り返していきます。ディベート甲子園ルールでは、反駁は各チーム2回ずつ行います。反論するだけでなく、最終的に「なぜ、自分たちの立場が優位なのか」を比較して説明することも有効です。

4-5 「判定」 勝敗の決め方

すべてのスピーチが終わった時点で、審判はメリットとデメリットのどちらが大きに残ったのかを判断して、試合の勝敗を決定します。メリットの方が大きいと判断されれば肯定側の勝利、デメリットの方が大きいと判断されれば否定側の勝利という判定を下します。審判はあくまでも試合の中で出された議論だけをもとに判定を行います。私的な見解や予備知識は考慮しません。

なお、「引き分け」という判定結果はありません。メリットとデメリットの大きさが同じであると評価された場合は、「あえてわざわざ新しい政策を導入する必要はない」とみなされ、否定側の勝利と判定を下します。

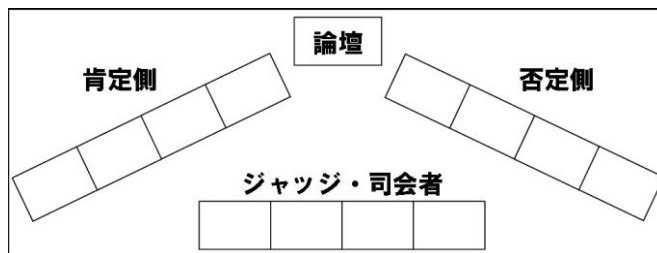


5 試合の流れ ② 立ち位置と時間配分

5-1 選手と審判の配置

基本的には、後述する質疑の時間以外は、すべてのスピーチは正面の論壇に1人で立って、審判の方を向いて行います。

質疑やその応答は、質疑する人と応答する人が論壇に立って、審判の方を向いて行います。



選手・ジャッジ等の位置関係(対面での試合)

5-2 試合の進み方

ディベートでは、ゲームとしての公平性を保つ目的から、各選手のスピーチの順番・役割・時間があらかじめ決められています。目的によって様々なスタイルが存在しますが、特にディベート甲子園では、以下の形式を採用しています。

- ・1チームは原則として、立論・質疑・第一反駁・第二反駁の各担当者、計4人で構成される。
- ・質疑に対する応答は、立論をスピーチした人が行う。
- ・各スピーチでの持ち時間は、ステージごとにあらかじめ決まっている。
- ・各スピーチの持ち時間・順番(フォーマット)は以下のとおりです。

○中学の部・フォーマット



○高校の部・フォーマット



肯定側第二反駁が終わった後、審判は判定を出し、その結果が選手に伝えられます。

6 コミュニケーションの特徴

6-1 第三者に語りかけるコミュニケーション

ディベートは、肯定側と否定側に分かれて行います。そのため、肯定側から否定側へ、否定側から肯定側へと対戦相手に語りかけるコミュニケーションであると思われがちです。しかし、試合の決め手になるのは、対戦相手を論破することではなく、試合を聞いている第三者を説得することです。そのため、説得対象となる審判を意識したコミュニケーションが求められます。

6-2 口頭によるコミュニケーションのみに限定

ディベート甲子園で行われるディベートは、すべて口頭によるコミュニケーションで進行します。審判に対して資料を配布したり、図や絵を示したりして説明する、ということはありません。そのため、審判が聞き取れないようなスピードや声量で話したり、伝わりにくい説明をしたりすると、審判は理解することができず、その内容は議論として判定に考慮されなくなってしまいます。

大前提：コミュニケーションの責任は、伝える側にある。

スピーチをする選手は、審判に伝わる声量・スピード・内容で話すことを心がけます。話すスピードに気をつけながら、滑舌よく、間をとりながら話す必要があります。

6-3 主張を述べた後に、根拠を述べる (Conclusion Comes First)

審判を説得するため、主張には必ず根拠をつけて話します。主張を述べた後に、根拠を説明する、という順番で伝えることが推奨されています。なぜならば、話し言葉では、その順番の方が聞き手に伝わりやすいからです。

また、文を細かく区切ることで、どこまでが主張でどこからが根拠かという構造を把握しやすくする工夫が有効です。

例 「支払いが増えると利用者が減るので、救急車を有料化すると利用者が減ります。」

⇒ 「救急車を有料化すると利用者が減ります。なぜならば、支払いが増えると利用者が減るからです。」

6-4 根拠を裏付ける「証拠資料」を引用する

専門家ではない人が、説得力のある主張をするためには、根拠に裏付けをすることが求められます。根拠を裏付けるために、証拠としての資料を「引用」することで、説得力を増すことができます。証拠資料としては用いることができるものの一例は、下記のとおりです。

- ① 客観的な統計・データ ② 専門家の見解・著述 ③ 具体的な実例 など

6-5 話番号をつける (ナンバリング)

聞き手に伝わりやすくするため、複数ある話を並べて説明する時は「1点目～、2点目～、3点目～」や「A～、B～、C～」などと、番号をつけて説明をします。番号をつけておくと、審判にも相手にもわかりやすくなります。

6-6 話に表題をつける (ラベリング)

それぞれの話に表題(ラベル)をつけて話します。(特に、立論のスピーチで行います) これから話す内容を端的に表した表題をつけます。ラベルは10文字程度で、難しい熟語をわかりやすく表現すると聞き手も理解しやすくなります。

例 「救急車が有料化になると、不適切に救急車を利用している人が利用しなくなる」

⇒ 「不必要な利用がなくなる」

7 フローシートで記録をとる

7-1 議論は記録を取りながら聞く

ディベートの試合では、記録をとりながら話を聞くことが必要です。なぜならば、口頭によるコミュニケーションだけで試合が展開されるからです。後から思い出せるように記録を残しながら聞くことが大切です。

試合の流れに沿って、「どんな主張がどんな根拠に基づいて説明されたか」「どの議論がどの議論に対して反論されているか」などを、後から振り返ることができるように記録をとります。

記録をとるための用紙をフローシートと呼びます。フロー（流れ）を書きとるシート（用紙）です。どの項目に対して何を議論しているのか、時間の流れに沿って矢印などで結んでいくと分かりやすくなります。

選手の立場であれば、相手の話をよく聞いて、かみ合った議論や反論を展開するために記録をとります。

審判や聴衆の立場であれば、それぞれの議論を評価して、最終的な判定を決めるために記録をとります。

ディベートが「聴くスポーツ」である、とされているのも、こういった点があるからです。

一言一句を書きとることはできません。後から自分がフローシートを見て振り返ることが出来ることが目的です。字の大きさや、字の美しさなどは優先事項ではありません。

7-2 具体的な書き方

① 関連する議論を矢印や線でつなぐ

・立論から、質疑、反駁へと、横に展開していきます。議論の流れに沿って、対応する内容を矢印や線でつなげると、後から振り返りやすくなります。

② メリットに関する議論と デメリットに関する議論で 別の欄を使用する

・肯定側のメリットに関する議論と、否定側のデメリットに関する議論を上下に分けるか、別の用紙を使用して書いていくことで、混線することなくメモを取ることができます。

③ よく出てくる言葉は、略語を使う

・メリット = M デメリット = D プラン = P など、ディベート自体によく登場する用語
・上がる、増える = ↑ 下がる、減る = ↓ 禁止、無くなる = × など、変化を表すもの
・サマータイム = ST 電力 = E 安楽死 = 安 動物園 = Z 携帯電話 = ケ、ケータイ
パソコン = PC など、論題ごとに独自によく出てくる単語を着して書くこともできます。

④ 議論の構造に注意して記録をとる

・立論、反駁のいずれも、記録する際、次の3点に気を付けましょう。

ア) 見出し(ラベル)や番号を記録するよう努めましょう。

イ) メリット(デメリット)の「3要素(詳細は後述)」ごとに整理して記録するよう努めましょう(立論)。

ウ) 「何を言ったか(主張)」と「何故そう言ったのか(根拠)」をわけて記録するよう努めましょう。特に根拠として「証拠資料」が提示された場合は、どこまでが主張で、どこからが根拠(証拠資料)なのかを明確にわけて記録することが重要です。なぜなら反駁を考える重要な糸口になるからです(糸口例:主張を本当に根拠が支えているのか、根拠となる証拠資料自体に根拠があるのかなど)。

⑤ 肯定側と否定側の議論で書きとるペンの色を変える

・議論が混線しないように、肯定側・否定側のスピーチは、書き取る色を変えましょう。

ディベートでは、4色ボールペンなどが使用されています。

※詳しくは、別添の「フローシートの書き方の例」を参考にしてください。

◆指導者、ディベート大会の開催を検討されている方への Tips (フローシートとメモの違い)

- ・初めて試合や対外的な大会に出場した際、多くの生徒がディベートの様々な「壁」に直面します。相手の話していたことなどを正確に記録する、フローシートを取ることも一つの「壁」になります。
- ・生徒に対しては、メモとフローシートが異なる役割を果たしている点を伝えることが重要です。前者は、「気になったこと・重要だと思ったこと」を記録するのに対し、後者は前述のとおり「議論の流れを書き取る」ことが求められています。
- ・後述するように、立論であればメリット・デメリットの「3要素」がそれぞれどのように説明されているのか、反駁であればメリット・デメリットの3要素のうち、どの要素に対して、「何」を主張し、主張を支える「根拠」が何かに着目して記録をとることが重要です。
- ・日常会話よりもはるかに高速かつ高度な内容を記録することは最初からできることではありませんが、メモとの違いに留意しながら、Web 上で公開されている音源を使って記録をとる練習をし、試合経験を積み重ねることで徐々に熟達することを目指しましょう。

8 立論

8-1 言葉の定義

かみ合った議論を行うために、あいまいな言葉や、状況によって解釈がわかれそうな用語は、その意味を定義します。例えば、論題が「日本は国政選挙においてインターネット投票を導入すべきである。是か非か」であれば、「インターネット投票」は「希望する有権者が任意の場所からインターネット接続端末を使用して投票する」と定義して、投票所まで赴いてその場に設置されている電子端末を操作して投票する「電子投票」など、後からその他の「インターネット投票」の議論が提示されて、議論がかみ合わなくなってしまうことを防ぎます。

8-2 プランの提示

一般的には論題(付帯文を含む)の言葉の中で何らかの政策が示されています。肯定側は論題の政策をより具体的に述べることができます。これを「プラン」と呼びます。

例えば、上記のインターネット投票の論題で考えると、「何年後に開始するのか」「どのような IT システムを利用するのか」といった具体的な内容です。

一方、否定側の立場におけるプランは「現状を維持すること」となります。現行のディベート甲子園のルールでは、否定側が現状維持以外のプラン(代替案)を提示することは認められていません。

8-3 メリット・デメリットの説明 (立論の3要素)

プランを実行することから生まれる「良いこと」がメリット、「悪いこと」がデメリットです。基本的に、次の3つの要件を示すことが必要です。

- ・プランを導入しなければ、そのメリットあるいはデメリットは発生しないこと(現状維持の分析)
- ・プランを導入すれば、そのメリットあるいはデメリットが発生すること(プラン導入後の分析)
- ・そのメリットあるいはデメリットが重要・深刻な問題であること(重要性・深刻性の説明)

ここでも、インターネット投票の論題を例にして考えてみます。

「メリット」を説明するための、3つの要素

- ① なぜ、現状を維持すると問題なのか … 「海外の有権者は選挙に参加するために大使館へ出向くか郵便投票をする必要がある。実際には、大使館が遠いことや郵便が間に合わず、選挙に参加できていない。」
- ② なぜ、プランを導入すると問題が解決するか … 「インターネットで投票できるようになると、大使館への距離が理由で投票できなかった人が投票できるようになる。また、郵便投票と異なり、即時に投票ができるようになる。」
- ③ なぜ、その問題を解決することが重要なのか … 「選挙権は国民の大切な権利であり、海外在住であっても保障されるべき重要な権利である。」

の3つの理由付けに分けて説明すると良いでしょう。

「デメリット」を説明するための、3つの要素

- ① なぜ、現状維持だとデメリットが発生しないのか … 「紙による投票は複数の職員によって厳重に管理されているので、不正を防ぐことができている。」
- ② なぜ、プランを導入するとデメリットが発生するか … 「インターネットで投票できるようになると、サイバー攻撃で不正に結果を操作される危険性がある。」
- ③ なぜ、そのデメリットが深刻なのか … 「不正によって、選挙に本来の民意が反映されないのは問題である。不正は絶対に防がなければならない。」

の3つの理由付けに分けて説明すると良いでしょう。

◆指導者、ディベート大会の開催を検討されている方への Tips (メリット・デメリットの三要素)

・上記の 3 つの要件をメリット・デメリットにそれぞれ分けて説明した言葉を「メリット・デメリットの三要素」と呼びます。ディベート以外では聞きなれない言葉ですが、試合中に使われることも多いので、押さえておくとい良いでしょう。

【メリットの三要素】

- ① 内因性^{ないんせい}:なぜ、現状を維持すると問題なのか(プランを導入しない限り、解決されない問題がある)
- ② 解決性:なぜ、プランを導入すると問題が解決するか
- ③ 重要性:なぜ、その問題を解決することが重要なのか

【デメリットの三要素】

- ① 固有性^{こゆうせい}:なぜ、プランを導入しないとデメリットが発生しないのか(プランを導入しない状態では問題が生じない)
- ② 発生過程:なぜ、プランを導入するとデメリットが発生するか
- ③ 深刻性:なぜ、そのデメリットが深刻なのか

9 質疑

9-1 唯一相手と直接やりとりできる場面

どちらかが立論を終えると、その後に相手から立論担当者に対して質疑の時間が設定されています。

ディベートの4つのステージのうち、**唯一、対戦相手と直接話すことができるのが質疑**です。質疑の時間を有効に利用して、次に行われる**反駁を有効にするための時間**です。質疑には、主に以下の2つの役割が求められます。

9-2 相手の立論について、わからなかった点・疑問点を確認する

相手の立論について聞き取れなかった点や、疑問に感じた点を確認しましょう。特に否定側の場合は相手の定義やプランによってデメリットや反駁の方針が変わってくることも多いため、疑問点はそのままにせず、しっかりと確認することが大切です。

9-3 相手の弱点を審判にアピールし、次の反論につなげる

質疑の役割は、ただ単純に自分たちが知りたいことを確認すること以上に、「**審判に相手の議論の弱点を明らかにして伝える**」という役割が求められます。相手のメリットやデメリットに関する**主張について根拠があいまいなところ**があれば、その根拠を問いただしましょう。話のつながりが飛躍しているところがあれば、その部分のつながりをもう一度聞いてみましょう。相手が説明に詰まるようなことがあれば、次の反駁につなげることもできます。難易度は上がりますが、反駁から逆算して、審判にアピールしたいところを応答者に説明させることも有用です。

例 否定側の主張「現在の紙による投票では不正を防ぐことができている。」

上記の根拠「複数の職員によって厳重に管理されている。」

肯定側の質疑「現在の投票方法で不正が起こらない根拠は、複数の職員の目で確認や監視が行われているからということですか？」

否定側の応答「誰かが不正を試みても、複数の職員がかかわることによってどこかの段階で誰かが防ぐことが可能です。」

肯定側の質疑「なるほど、複数の職員が関わるから不正が防止できるということですね。」（※第一反駁に向けた布石としての強調＜アピール＞）

肯定側の反駁「不正はインターネット投票だけではなく、複数の職員が監視している現在の投票方法であっても起きています（不正の実例を紹介）。不正が起こるリスクは投票全般に当てはまるため、インターネット投票だけを否定する理由にはなりません。」

なお、あくまで「質問」の場であり、その後のステージである「反駁（反論）」を行わないように気を付けましょう。反論を予定している内容について、そのまま質問するのではなく、「なぜ○○なのですか？」と、理由や根拠を質問するようにするといいでしょう。

一般に、相手から引き出した質疑の回答は、立論の一部として扱われます。ただし、仮に質疑によって相手の立論の証明を突き崩すことができたとしても、**反駁の中で改めてその点に触れない限りは試合の判定には考慮されません**。質疑の内容を生かすには、必ず反駁の時間で、相手から引き出した回答についての再確認をするようにしましょう。

9-4 時間の主導権は質疑をする人にある

相手の立論担当者の応答が必要以上に長くなっているときや、応答までに時間がかかっている場合は、次の質問に移ることが可能です。**質疑をする側の人に時間の主導権がある**、という形式をとっています。

9-5 「開かれた質問」と「閉じた質問」を使い分ける

質問をした相手が答えやすいような聞き方を意識することが大切です。質問には「開かれた質問」（回答する側が答える選択肢が広い質問）と「閉じた質問」（回答する側にとって選択肢が限られた質問）があります。

「開かれた質問」は、発想を広げたりするときに有効です。「開かれた質問」は、複数の人が自由に発言しながら探究する議論（ディスカッション）をする時や、自分たちで事前の準備をする拡散的思考をする出発点とするには、有効な問いの立て方といえるでしょう。

しかし、質問する時間に限りがあるディベートの試合中は、「Yes か No かでお願いします」「A か B のどちらですか」といったような「閉じた質問」も使い分けていきましょう。「開かれた質問」は、応答者は考えながら回答することになるため、回答のために時間を多く使うことになります。また、その後に回答を踏まえた掘り下げた質問をしていこうとすると、ここでも考える時間が発生することになります。

10 第一反駁

10-1 相手の立論に対し、根拠をつけて否定する

相手の立論や反駁に対して、根拠をつけて否定するのが第一反駁の役割です。

否定側第一反駁では、肯定側立論に、肯定側第一反駁では、否定側立論と否定側第一反駁に対して、反駁します。

なぜ自分たちの議論の方が優れているのかを述べ、自分たちの勝ちを聞き手に説明していきます。

なお、「言いたいことは先に言う」の原則がありますので、自分たちの立論の時間内では述べられなかった新しいメリットやデメリットを提示しても「新しい議論（ニュー・アークギュメント：New Argument）」となり、判定に考慮されません。反駁には様々な類型がありますが、大まかにいえば、(1) 反駁の対象、(2) 反駁の結論の組み合わせによって反駁を分類することができます。

ディベート甲子園の試合においては、基本的に、(1) 反駁の対象は立論の三要素（内因性/固有性、解決性/発生過程、重要性/深刻性）のいずれかとなり、(2) 反駁の結論は「削る」（相手の主張の一部を否定する反駁）、「切る」（相手の主張の一部を否定する反駁）、ターンアラウンド（相手の主張とは逆の結論になると主張する反駁）のいずれかとなります。

ここからは、(1)と(2)の観点を組み合わせつつ、実際の試合でよく用いられる反駁の手法を解説していきます。

10-2 相手の主張の根拠を否定する 【そんなことはありません】

相手の主張を否定するのではなく、相手の主張の根拠を上回る根拠をもった主張をすることが基本です。

- | | | |
|---|--------|--|
| 例 | 肯定側の主張 | 「ネット投票を導入すると、在外邦人の投票が増加する。」 |
| | 根拠 | 「なぜならば、大使館等へ出向く時間的なコストがなくなるからです。」 |
| | | ↑（反駁） |
| | 否定側の主張 | 「ネット投票を導入しても、在外邦人の投票は増加しません。」 |
| | 根拠 | 「なぜならば、在外邦人の投票率が低い理由は投票制度とは関係がないからです。」 |

10-3 現状を維持してもメリットやデメリットが発生すると主張する 【差がありません】

プランを導入せず、現状を維持してもメリットやデメリットが発生することを指摘することです。

- | | | |
|---|--------|---|
| 例 | 否定側の主張 | 「現在の紙による投票では不正を防ぐことができている。」 |
| | 根拠 | 「なぜならば、複数の職員によって厳重に管理されているからです。」 |
| | | ↑（反駁） |
| | 肯定側の主張 | 「不正が起こるリスクは投票全般に当てはまるため、インターネット投票だけを否定する理由にはなりません。」 |
| | 根拠 | 「なぜならば、不正はインターネット投票だけではなく、複数の職員が監視している |

現在の投票方法であっても起きているからです。」

10-4 主張と根拠がずれていると説明する 【言いたいことの証明になっていませんよ】

相手の主張したいことと根拠がずれていたたり、根拠に対して主張が大きすぎたりしていることを指摘することです。

- 例 否定側の主張 「インターネット投票を導入すると、国民が納税の義務を怠るようになります。」
根拠 「なぜならば、投票に係る不正が増えて、選挙結果が信用できないからです。」
↑ (反駁)
- 肯定側の主張 「インターネット投票を導入しても、納税義務を怠るようになるとは言えません。」
根拠 「なぜならば、選挙結果がどの位信用できなくなると、納税義務を怠るようになるのかという関係が証明されていないからです。」

10-5 反転 (ターン・アラウンド) 【それはむしろ、良いこと／悪いことなのです】

相手の主張を利用して、むしろ自分たちのメリット／デメリットであると説明してしまうことです。

- 例 肯定側の主張 「インターネット投票を導入することで、実質的な投票の機会が保障できます。」
根拠 「なぜならば、現在の投票方法よりも時間的な制約を受けにくいからです。」
↑ (反駁)
- 否定側の主張 「インターネット投票を導入すると、むしろ実質的な投票機会の妨げが起きます。」
根拠 「なぜならば、費用削減のために投票所が統廃合され、投票しづらくなる有権者が増加するからです。」

11 第二反駁

各チームにとって最後のスピーチとなるのが、第二反駁です。直前のスピーチに対する再反論をすることだけでなく、自分たちのメリット(デメリット)のシナリオを立論に立ち返ってあらためて説明し、相手の議論もふまえて試合の中でのメリット(デメリット)の大きさを総括することも求められます。メリットとデメリットの大きさを比較し、審判に自分たちの立場が優位な議論をしていることを説明して終わることが必要です。

11-1 個別の争点に決着をつける

肯定側と否定側がそれぞれ議論を提出した結果、お互いの議論がぶつかっている箇所が争点です。争点は、まずは「フローシート(→別添参照)を眺めて、議論が右に長く延びているところ」と思っていただけでもよいかもしれません。

争点を見つけたら、双方の主張を比較して、「根拠があるかどうか」「付けられた根拠の説得力が大きいのはどちらか」等の観点から、自分たちの議論のほうが優れているということを示すことが求められます。

11-2 個別の争点がメリット／デメリット全体に与える影響を考える

個別の争点を整理した結果、まずは立論の三要素(内因性・固有性／解決性・発生過程／重要性・深刻性)がどうなったかを考えましょう。とくに、双方の議論がぶつかったときには、「重要性がある／ない」といった「1か0か」で割り切れるものではない場合が多いです。そのため、「小さくなって評価が難しい」または「小さくなったが最重要の部分は残っている」や、「相手の議論は〇〇という場合に限って認められるが、今回は〇〇ではない」等の、グラデーションまで捉えて説明することを心掛けましょう。

次に、三要素の状態を踏まえて、メリット／デメリット全体がどのような姿になったかを考えましょう。こちらも、単に「ある／ない」だけでなく、幅広い述語の選択肢を持ちましょう。たとえば、「デメリットは短期的には発生するが長期的には解消される」や「メリットは、都市部では発生するが地方では発生しない」などの、時間的・空間的な広がりを捉えられるとよいかもしれません。

11-3 メリット・デメリットを比較する

メリットとデメリットをそれぞれ整理できたら、それらの大きさを比較します。比較をするにも、理由が必要です。例えば、メリットもデメリットもお金に関する議論であれば、単純に量の多さで比較できます。しかし、人命とお金など、異なるものがメリットとデメリットで提示されていれば、どちらが重要なのか、理由をつけて説明することが求められます。

比較の基準を探すときには、まずは肯定側と否定側が双方合意しているポイントから探してみましょう。ディベートは論破する競技ではないので、相手の言ったことをすべて否定する必要はありません。お互いが何を大事に思って議論を展開したかという、共通の土台を見つけることができれば、それに即して議論を整理することができます。

お互いが別の比較基準を用いているときには、「どちらの比較基準を採用すべきか」という比較基準の比較が必要になります。あらためて、メリット／デメリットの価値を示しているはずの、立論の重要性／深刻性に立ち返ってみましょう。翻って、相手の示している価値よりも自分たちの価値のほうが重要であるという比較優位を、立論の時点で示すことができると理想的です。

11-4 「遅すぎる議論」に注意

第二反駁で反論できるのは、直前の相手のスピーチで新しく出た議論に対してだけです。

以下①から③のような場合は、「遅すぎる反論(レイト・レスポンス:Late Response)」と言われる反則となり、審判が判定する際には、議論されなかったものとして扱われます。

- ①肯定側立論で出されたメリットに対し、否定側第一反駁で反論しなかったことを、否定側第二反駁で反論した
- ②否定側立論で出されたデメリットに対し、肯定側第一反駁で反論しなかったことを、肯定側第二反駁で反論した
- ③否定側第一反駁で出されたメリットへの反論に対し、肯定側第一反駁で再反論しなかったことを肯定側第二反駁で再反論した

こうしたルールは、試合終盤の第二反駁でいきなり反論されると、相手に反論の機会がほとんどなくて不公平である、という理由から設けられています。

1 2 AREA ~論理的に伝えるためのコツ~

1 2-1 議論は、A・R・E・Aの順番で伝える

聞き手になるべく伝わりやすいコミュニケーションをするためには、伝える順番を意識しましょう。

「主張を述べた後に、根拠を述べる」だけでなく、その後にもう一度主張を述べると、効果的です。

※すべての主張に証拠資料（E）が必要であるわけではありません。適切な理由付け（R）があれば不要です。

- A : Assertion 具体的な主張
- R : Reasoning 根拠・理由付け
- E : Evidence 証拠資料
- A : Assertion 主張のくりかえし

1 2-2 立論のAREA（例）

(1) 現状分析について説明する

- A : Assertion 具体的な主張 現在は〇〇です。
- R : Reasoning 根拠・理由付け なぜならば、〜〜〜 だからです。
- E : Evidence 証拠資料 証拠資料を引用します。「△△△△…」引用終了。
- A : Assertion 主張のくりかえし 以上から、現在は〇〇だということです。

(2) プランを導入した後のメリットやデメリットの発生過程について説明する

- A : Assertion 具体的な主張 ところが、プランを導入すると〇〇が発生します。
- R : Reasoning 根拠・理由付け なぜならば、〜〜〜 だからです。
- E : Evidence 証拠資料 証拠資料を引用します。「△△△△…」引用終了。
- A : Assertion 主張のくりかえし 以上から、プランを導入すると〇〇が発生します。

(3) メリットの重要性／デメリットの深刻性について説明する

- A : Assertion 具体的な主張 メリット／デメリットは〇〇の点で重要／深刻です。
- R : Reasoning 根拠・理由付け なぜならば、〜〜〜 だからです。
- E : Evidence 証拠資料 証拠資料を引用します。「△△△△…」引用終了。
- A : Assertion 主張のくりかえし 以上から、メリットは重要／深刻です。

1 2-3 反駁のAREA（例）

(4) 相手が主張した内容について反駁する

- S : Signposting 相手の主張の引用 肯定側／否定側は△点目に〇〇と主張していました。
- A : Assertion 具体的な主張 しかし、それは間違っています。
- R : Reasoning 根拠・理由付け なぜならば、〜〜〜 だからです。
- E : Evidence 証拠資料 証拠資料を引用します。「△△△△…」引用終了。
- A : Assertion 主張のくりかえし 以上から、〇〇は誤りで、メリットは生じません。

(5) メリットとデメリットを比較する

- A : Assertion 具体的な主張 メリットよりもデメリットの方が上回ります。
- R : Reasoning 根拠・理由付け なぜならば、〜〜〜 だからです。
- E : Evidence 証拠資料 証拠資料を引用します。「△△△△…」引用終了。
- A : Assertion 主張のくりかえし 以上から、メリットよりもデメリットが上回ります。

※ 細かな言い回しは、主張や根拠・理由付けなどの内容によって変えてください。

第2部 準備編 13 試合の準備①：論題の分析

13-1 論題の中身について分析をする

論題が発表されたら、まずは論題について分析します。実際にその論題で、誰が何をするのか、いつ、どこで、どのようにするのか、などの状況を分析します。

- ① 議論の内容を考えたり、証拠資料を収集・調査したりするきっかけになる
- ② 議論の内容を考えたり、証拠資料を収集・調査したりする範囲が、ある程度絞られる
- ③ 試合をする際に、定義しておくべき言葉がわかる

◆指導者、ディベート大会の開催を検討されている方への Tips (分析する前に最低限のガイド<情報提供>を行うことも重要)

- ・ディベート甲子園で取り扱う論題は、半年間同じテーマで議論を行うことに適する、簡単には答えが出ない社会課題やトピックを扱っています。特に中学生にとっては、論題を目にした時に初めて知る言葉や概念も少なくないと思います(例:多選、ドギーバッグ、レジ袋税、サマータイム制など)。
- ・顧問や指導者の皆様は、生徒に論題を提示する前に、そもそもその言葉や概念自体が生徒にとってなじみがほとんどない、と考えられる場合には、論題と併せて、当連盟が毎年執筆している論題解説文や皆様が独自に調べた内容(辞書や新聞記事等で掲載されている用語解説レベルを想定)を提示して情報提供を行うことで、後述する準備が効果的に実践できると考えられます。

13-2 論題の言葉を分析してみる

論題 「日本は国政選挙においてインターネット投票を導入すべきである。是か非か」 で考えます。

分析①「日本は」

「日本は」という主体が誰であるか、日本の誰が何をするのか、を考えます。投票に関する政策ならば、総務省など管轄の役所から法律案が示されて、それが国会で審議された後に、法律として定められる、と考えられます。

分析②「国政選挙において」

インターネット投票が導入されるのは衆議院議員総選挙、参議院議員通常選挙、ならびにそれらの再選挙、補欠選挙に限定されます。地方議会議員や地方自治体の首長の選挙については論題の対象外であり、これらについて論じてメリット・デメリットとして評価されません。

分析③「インターネット投票を導入」

先攻研究等を調べると、「ネット投票」「ネット選挙」「電子投票」といった、「インターネット投票」と似たような言葉が散見されますが、全く異なる意味で使われることも見受けられます。

例えば、資料によっては「インターネットを用いた選挙活動(投票ではない)」のことを「ネット選挙」、「投票所まで赴いて、その場に設置されている電子端末を操作して投票する」ことを「電子投票」と呼んでいる場合があります。

こういった範囲が広すぎる言葉は、立論の際に定義するポイントだということがわかります(ディベート甲子園では、かみ合った議論を展開してもらえるように、論題の付帯事項という形で言葉の定義が事前になされることがあります)。

13-3 影響を受ける対象を考える

論題に書かれてある政策が実行されたらどこに影響が出るか、分析の最初の切り口をすることも有効です。例えば、インターネット投票に関係する人・物・組織だけでなく、動物・地球環境なども影響があるかもしれません。また、日本だけでなく、海外にも影響がでてくるかもしれません。

様々な状況を思い浮かべ、影響を受ける可能性のある人や物や組織など、発想を広げて考えてみましょう。

1 4 試合の準備②：リンクマップの作成

1 4-1 リンクマップとは

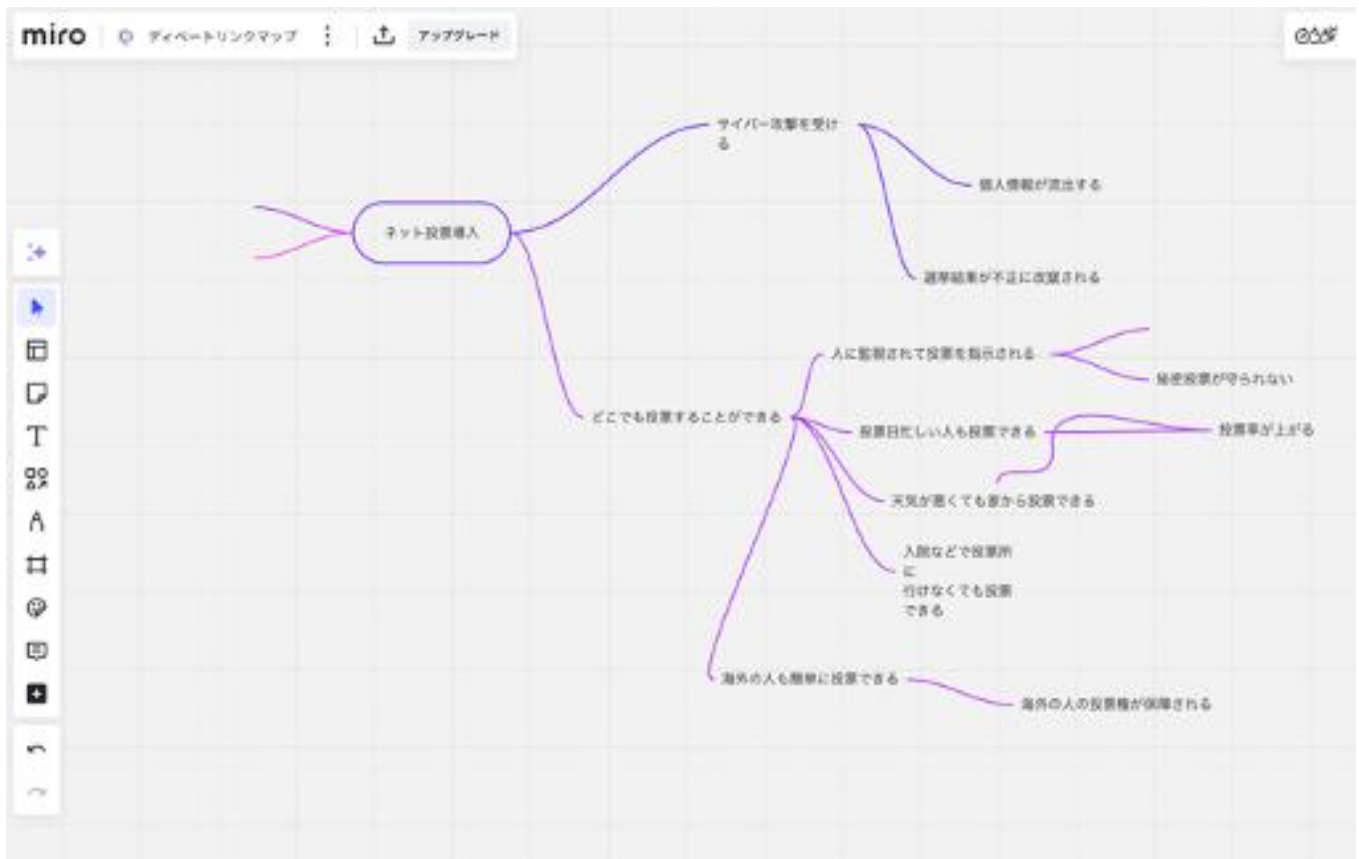
リンクマップとは、準備のきっかけとして作成する図のことで、ディベートで議論するメリットやデメリットがどのように生じるのかを、クモの巣のように広げて見渡せるようにするものです。主に、以下の目的で作成します。

- ① メリットやデメリットの関係を考える
- ② 試合で使うメリットやデメリットを選ぶ
- ③ 相手チームが出してくるメリットやデメリットを予測する

上記の目的のため、自由な発想のもと、チームで話し合いながら（ブレインストーミング）、作成していきます。

従来は、黒板・ホワイトボードや、模造紙と付箋などを利用して作成していましたが、最近では、PC、タブレットなどデジタルツールを利用して作成することも多くなっています。デジタルツールを利用することで、オンラインでの同時編集やチームメンバー間での共有が容易である利点があります。

例) オンラインホワイトボードツール「Miro」をつかって PC 上でリンクマップを作成する様子



1 4-2 メリット・デメリットを考える

論題を実行するプランが導入されたら何が起きるのかを思いつく限りできるだけ考え、チームで共有します。その後、メリット・デメリットに分けます。

論題 「日本は国政選挙においてインターネット投票を導入すべきである。是か非か」 で考えます。

「メリット」

- ・投票率が上がる
- ・投票を断念していた人が投票できるようになる
- ・政治が変わる…など

「デメリット」

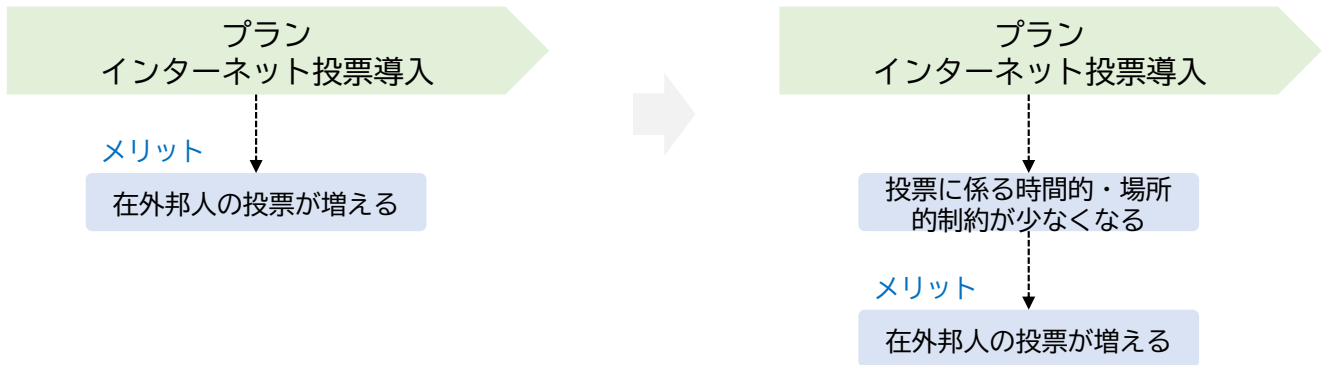
- ・選挙結果の改ざん
- ・秘密投票の侵害
- ・政治不信の増大 …など

14-3 間を埋める

次に、14-2で考えついたメリットやデメリットが、なぜプランを導入すると発生するのかを考えます。その理由を、矢印でつないで考えます。

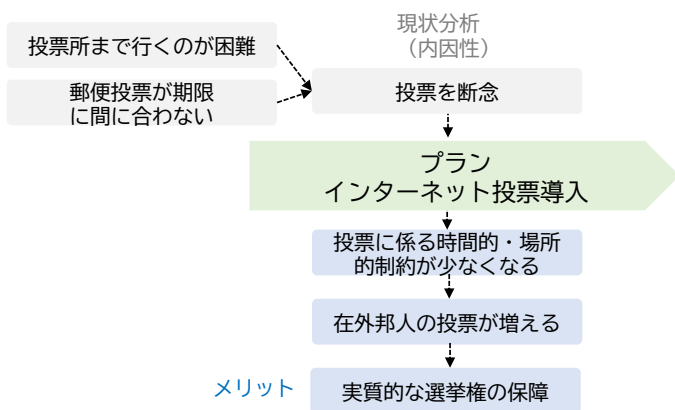
リンクマップの中央にプランを設定して、メリットやデメリットを書いていきます。

次に、「なぜそのメリットやデメリットが発生するのか」という観点から、つながりを書いていきます。



14-4 先に延ばす

次に、14-2でピックアップしたメリットやデメリットの先に、まだ話が続く場合などは、「そうすると、どうなるか」という観点から、どんどん先に延ばしていきます。ここでは、在外邦人の投票が増える、というメリットでしたが、さらに、実質的な選挙権の保障、というところまで話が広がられます。



15 試合の準備③：資料を集める

15-1 証拠資料とは

どの議論においても証拠資料が必要というわけではありませんが、証拠資料を適切に用いると説得力のある議論ができます。事実や統計、専門家の発言、研究成果などが資料として利用できます。

- 一般書・・・・・・・・・・いわゆる「本」です。
- 調査報告書・・・・・・・・・・世論調査やアンケートなどがあります。
- 政府刊行物・・・・・・・・・・各省庁の発行する白書や青書などです。
- 新聞記事・・・・・・・・・・さまざまな新聞の記事です。
- 一般雑誌・・・・・・・・・・よく知られている大衆雑誌の記事です。
- 専門雑誌・・・・・・・・・・大学の紀要や研究機関の発表などがあります。
- インターネット記事・・・・・・・・・・インターネット上の文章です。

15-2 資料を探しに行く

一般書や一般雑誌などは、図書館にあります。新聞記事も縮刷版があります。専門書や専門雑誌、調査報告書は、大きな図書館や大学の図書館などにあります。

それでも分からないときは、実際に関連する人にインタビューをすることもできます。

インターネット上の記事を利用することもできますが、誰が書いたのか、いつ書かれたものなのかなどの原典が明示されている記事ばかりではありません。出典が明らかなものを利用しましょう。

15-3 一次情報源 と 二次情報源 と…

・一次情報源

直接の情報源です。いわゆる生(なま)の証拠です。

(例) 歴史文書、インタビュー、調査書、実験、日記、記事、目撃者の談話、など

・二次情報源

研究者、ジャーナリスト、編集者などが、その一次情報について批評したり、洞察したり、集めたりすることで、書き手としての独自の結論を導き出しているものです。

本や論文、インターネットなどでは、別媒体の一次情報を引用して記述されているものがあります。

出典や脚注などをたどって、一次情報源を確認するようにしましょう。

15-4 資料を整理する

実際に資料をコピーするなどして集めたら、カードなどにして整理しましょう。

整理をすると、試合や準備の時に使いやすくなります。

カードなどに、資料の要点などを書いていきます。できるだけ多く集めれば集めるほど、議論を作りやすくなります。

・カード番号
・要点「○○○○○○○○○○」
・資料名『○○○○○○○○○○』(p○○)
・発行年月日 ○○年○○月○○日
・著者「○○ ○○」(肩書き ○○)
・内容「……………」
……………
……………
……………」

※資料を利用する際の注意点

試合で資料を引用する場合、原典の文面をそのまま引用するとともに、元の文意を損なわないようにしなければなりません(ディベート甲子園ルール細則 A)。元の文意を変えるような不適切な省略をした場合等、ルールに違反する不適切な引用を行った場合には、反則行為に該当します(ディベート甲子園ルール細則 B)。資料を整理してカード化する際に、文面の中略を行う場合、元の文意を損なう不適切な中略となっていないか複数人で慎重に検証するとともに、中略した文面をカード内に付記し、相手チームや審判が中略の適切性を検証できるようにすることが重要です。

細則 A(証拠資料に関する細則) 抜粋

第 6 条 証拠資料を引用する際には、引用の開始部分と終了部分を明示した上で、原典の文面をそのまま引用しなければなりません。

2 証拠資料を引用する際には、元の文意を損なわない範囲で行わなければなりません。

特に、証拠資料の文面を中略する場合は、中略を行ったことを引用中に明示しなければなりません。

細則 B(反則に関する細則) 抜粋

第 3 条 次の行為があったときは反則として、悪質な場合、審判団の判断でその試合を敗戦にすることがあります。

5 号 証拠資料を捏造(ねつぞう)して使用したとき。

6 号 証拠資料として元の文章を改変したものを引用したり、元の文意を変えるような不適切な省略をしたとき。

なお、証拠資料の引用に関しては、過去に複数回通達が出ています。

具体的な事例にも触れつつ、適切な引用のあり方が解説されていますので、必ず参照してください。

<chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://nade.jp/wp-content/uploads/2021/03/evidence202103.pdf>

16 試合の準備④：立論を作成する

16-1 リンクマップを応用する

リンクマップができたら、一番強い議論ができるメリットやデメリットを選びます。その議論の流れを原稿にしていくことで、立論が出来上がります。

現状分析と、プランを導入した後の話が分かれていますので、それぞれの内容を根拠付けるための資料を探せばよいのです。

16-2 原稿にする際の注意点

原稿を作る際には次の点に気をつけます。

① 時間の流れを整理する

時間の順番がバラバラだと混乱しやすいので整理します。

② ラベル（見出し）をつける

これから何の話をするのか、ラベルをつけます。

③ 主張と根拠を区別する

それぞれの話の根拠をつけます。ちゃんと主張を裏付けているのかを確認します。

④ 番号をつける

話の順番を明確にするときや、複数に論点に分かれるときは、番号をつけて説明します。

16-3 実際に声に出して読んでみる

原稿が出来たら、声に出して読んでみましょう。その際、チームメートらにフローシートを取ってもらい、以下の点を確認することで原稿の改善を図りましょう。

① スピードを確認する

試合では、審判や聴衆に伝わらないと意味がありません。聞きやすいスピードは、およそ、1分間に300~350文字くらいだといわれています。

試合の前に周りの人に聞いてもらい、フローシートを取ってもらいやすいかどうか、意図したとおりに理解してもらえるかどうか、を確認することもできます。

② 論理に無理がないか確認する

読んで伝える際に、論理的に無理がないか、飛躍しすぎていないか、確認します。

こういった点をチェックしながら、必要なデータや資料を探し、読み上げてみて、修正をして...という作業を試合まで何回も繰り返すことで、限られた時間内に収まる、強い議論ができるようになっていきます。

【肯定側立論 例①】

定義1 ○○とは.....
定義2 ○○とは.....
プラン1
プラン2
プラン3

メリット1 「(ラベル).....」
1 内因性 (現状維持すると問題がある)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
2 問題解決性 (プランを導入すると解決する)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
3 重要性 (その問題は非常に重要である)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」

メリット2 「(ラベル).....」
「.....」

【肯定側立論 例②】

定義1 ○○とは.....
定義2 ○○とは.....
プラン1
プラン2
プラン3

メリット1 「(ラベル).....」
1 現状分析 (現状維持するとメリットはない)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
2 発生過程 (プランを導入するとメリットある)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
3 重要性 (そのメリットは非常に重要である)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」

メリット2 「(ラベル).....」
「.....」

【否定側立論 例】

定義 肯定側に従います
プラン 現状維持の立場をとります

デメリット1 「(ラベル).....」
1 固有性 (現状を維持すれば問題がない)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
2 発生過程 (プランを導入すると問題が出る)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」
3 深刻性 (その問題は非常に深刻である)
「(ラベル).....」
「(主張).....」
「(根拠).....」

デメリット2 「(ラベル).....」
「.....」

17 試合の準備⑤：質疑を検討する

質疑は、試合中で唯一、肯定側と否定側が同時に双方向的なコミュニケーションを図れる、貴重なパートです。わからなかった点を確認したり、相手の議論の弱点をつまびらかにしたりすることが可能です。

以下、質問のパターンを、いくつか例として示します。

① わからなかったところを確認する

ディベートは口頭で行われるので、1回限りのスピーチでは、聞き取れなかったり、聞こえても理解できなかったりすることがあるでしょう。質疑では、そのような点を再度確認することができます。

例)「〇〇をもう一度読んでください。」「××という部分がよくわからなかったので、もっと簡単に説明をお願いします。」

② 立論の三要素の構造を確認する

第一に、相手が「固有性」と言って示した議論が、本当に固有性の証明になっているか、などを確認することができます。たとえば、固有性として読まれていた事例が、現在の日本で起きている事例だとわかった場合には、「それは今でも起きていることだから、論題が理由ではない」という結論につながります。

第二に、相手の三要素が、きちんと互いに対応しているかどうかを確認することができます。たとえば、解決性はあるけれども内因性が述べられていなかったり、内因性はあるけれども解決性とは別の話をしていたりするケースは、少なくありません。このような場合には、シンプルに「対応する内因性はどこで述べられていますか？」等と質疑するのが有効です。

例)「固有性で述べられた事例は、現在の日本で起きていますか?」「解決性×に対応する内因性はどれですか?」

③ 資料の前提を確認する

試合中に引用される証拠資料には、とくに密度の高い情報が含まれています。そして、仮に優れた分析がされていたとしても、一つの前提が崩れただけで、その分析は採用できないと判断されることもあります。そのような、証拠資料で示された事例や分析の背景に潜んでいる前提を確認することも、質疑で問うことのできる重要なポイントです。

例)「その事例はどこの国で起きたものですか?」「その実験は、いつ行われたものですか?」

まずは、①のように、自分がよくわからなかったところを確認することができれば、十分です。慣れてきたら、チーム全体で議論を良い方向に導くことができるように、②や③を目指していきましょう。

こうしたステップアップを狙ううえで意識してほしいのは、「追い質疑」をすることです。自分の質疑に対して、相手が回答したら、それで終わりというわけではありません。その回答では疑問が解消されなかったり、その回答に新たに気になるポイントが含まれていたりしたら、そこにさらに質疑を重ねることが可能です。たとえば、③の質疑を通して、「日本ではない国での事例だ」とか「ずいぶん昔の研究だ」といったことがわかったとしても、それだけで直ちに立論のその分析が不採用になるわけではありません。その質疑応答のやりとりを材料にして、「他国の事例や昔の研究ではなぜ今回の論題を考えるための分析としては不十分なのか」というさらなる問いを考えていく必要があります。このような質疑は、多少 その場で当意即妙に考えながら行う必要があるのですが、難易度は上がりますが、会得できればさらに視野が広がるでしょう。

1 8 試合の準備⑥：反駁を作成する

1 8 - 1 相手の立論を予測する

論題を分析して、メリットやデメリットを想定する作業を行うと、相手からどんな立論が出てくるかを想定することができます。

強固な立論を提示してメリット・デメリットを主張することも大事ですが、質疑や反駁を通じてメリットやデメリットを小さくすることも同じく大事です。相手が提示してくると想定されるメリットやデメリットに対してどのように反駁するか、想定して作戦を立てます。よりたくさんの想定ができていないチームが優位に試合を運ぶことができます。

1 8 - 2 反駁の四拍子で原稿を作成する

主張と根拠を分けるのは、立論と同じです。ただし、反駁では相手のどの点について話をするかを示さないと、審判や聴衆が混乱します。結論まで述べる反駁の四拍子を意識して、原稿を作りましょう。

① 相手の議論を引用する

相手のどの部分について反論するかを示します。

「肯定(否定)側は立論の(……)で(……)と言いました。」

② 自分たちの主張を述べる

反駁する目的を示します。

「しかしそれは(関係ありません/間違っています/重要ではありません/自分たちが主張したメリットやデメリットより小さいです)。」

③ 根拠を示す

反駁として主張した内容の根拠を説明します。

「なぜかというと、~だからです。」

(必要に応じて、証拠資料を引用する。)

④ もう一度主張をくり返す。

主張を再度繰り返して、結論を述べます。

「ですから(関係ありません/間違っています/重要ではありません/メリットやデメリットより小さいです)。」

反駁カード 番号○○

メリット/デメリット「……………」に対して

・主張「○○○○○○○○○○○○○○」

・根拠「○○○○○○○○○○○○○○」

・資料名『○○○○○○○○○○』(p○○)

・発行年月日 ○○年○○月○○日

・著者「○○○○」(肩書き ○○)

・内容「……………」

・結論「○○○○○○○○○○○○○○」

1 8 - 3 実際に声に出して読んでみる

原稿が出来たら、声に出して読んでみましょう。

① スピードを確認する ② 論理に無理がないか確認する

という点は、立論を作成するところと同じです。

最後に、

③ それぞれの反駁にどれくらいの時間がかかるかメモしておく。

時間が限られている中で、反駁する点を取捨選択しなくてはけません。

それぞれどれくらい時間がかかるかを明らかにしておけば、時間配分をする際の参考になります。

ここまで準備すれば、試合ができます。

19 審判として判定する

19-1 試合の中で提示された議論だけで判定する

審判は、試合の中で肯定側・否定側から提示された主張や根拠だけで判定を行います。予備知識や私的な見解を挟まず、試合の中で明らかになった事実と、最低限の常識・推論だけで議論を判断します。

しかしながら、どうしてもそれだけでは判断できないようになった場合には、最小限の解釈（介入）は避けられません。例えば、結局「メリットとデメリットのどちらが大きいか」について、どう比べたらよいか分からないという場合、議論の中身を踏まえ、各審判が独自に比べる基準を見つけて、判断しなければならない場面もあります。

また、議論された内容の評価についても、それが本当に正しいかどうかを判断するのは、審判の個人的な心証に委ねられています（選手としては、審判の個人的な心証に委ねられることの無いように、試合の中で説得を試みます）。

19-2 判定の手順

大まかには、個々の議論を評価した後、メリットとデメリットどちらが大きき残ったか比べます。

① 個別の議論になっている点を探して決着をつける

議論がぶつかり合っているところと、そうでないところを個別に評価していきます。

- ・一方のチームが根拠を伴って主張した点について、相手チームが受け入れた場合、あるいは反論を行わなかった場合は、根拠の信憑性をもとに審判がその主張の採否を判断します。
- ・一方のチームの主張に対して相手チームから反論があった場合には、審判は両者の根拠を比較して主張の採否を決定します。
- ・相手が持ち出した主張・根拠に反論する場合を除き、立論の中で提出されず、反駁で新たに提出された主張や根拠については「新しい議論」と呼ばれ無効となります。（メリットやデメリットは、立論中に説明しないとけません。）
- ・第1反駁で出せる反論を第2反駁で初めて出すことは「遅すぎる反論」と呼ばれ無効となります。（反論する機会がないまま、いきなり新しい議論をすることはできません）

② ①の結果、メリットとデメリットの大きさがどのように変化するか判断する

①の結果、メリットやデメリットがどれくらい大きくなったのか、評価します。

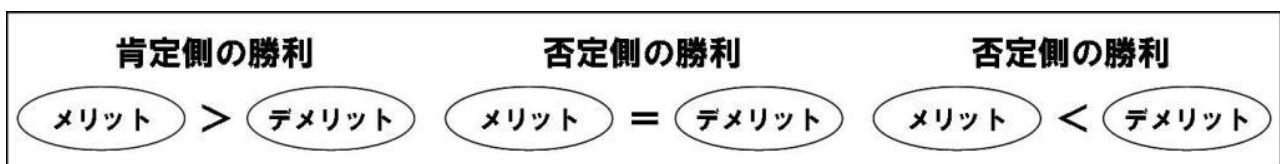
- ・【メリットの評価】 = 【現状維持すると問題がある】 × 【問題が解決】 × 【重要性】
…簡単に言えば【メリットが発生する確率】 × 【メリットが発生したときの大きさ】
 - ・【デメリットの評価】 = 【現状維持は問題ない】 × 【プランを導入すると問題が発生】 × 【深刻性】
…簡単に言えば【デメリットが発生する確率】 × 【デメリットが発生したときの大きさ】
- 立論の3要件の中のどれか1つでも「ゼロ」と評価されれば、そのメリットやデメリットとしては、評価することができないということになります。

③ メリットとデメリットの比較基準になる議論を探す

試合の中でどちらが大きいか比較するための基準に関する説明があれば、それが妥当であると考えられるかどうかを検討して判断します。もし、そうした基準が明示的に提示されない場合、審判は試合内容を勘案し、選手の主張に近いと思われる基準を独立して検討・整理することができます。

④ メリットとデメリットの大きさを比較する

③を踏まえ、最終的に、残ったメリットとデメリットのどちらが大きいと評価できるか判断します。



「引き分け」という判定はありません。仮にメリットとデメリットの大きさが同じだと判断した場合には、「あえてその政策を導入する意味はない」とみなされて、否定側の勝ちと判断します。

◆指導者、ディベート大会の開催を検討されている方への Tips (試合や大会の振り返りを通じて、スピーチや議論の改善を図りましょう)

- ・ディベートは 1 回の試合や大会に参加するだけで終わらず、対戦相手や審判から学んだことを振り返り、スピーチや議論内容を改善する、「PDCA サイクル」を回すことで大きな成長が期待できます。
- ・具体的には、対戦相手や審判からのコメントを通じて、自分たちができたこと、強みは何かを振り返るとともに、次の試合に向けてやるべきこと、弱みは何かを分析し、前述のような準備に改めて着手することが重要です。試合や大会を通じて得た学びを記録、整理、分析する手助けとして、当連盟では「試合・大会振り返りシート」を配布していますのでご活用ください。

(※) 試合・大会振り返りシート掲載先<2025 年4月時点>

<https://nade.jp/learning/beginners/startbook/>

20 生成 AI の活用と留意点

20-1 生成 AI とは

近年、多くの分野で生成 AI が注目を集めています。2022 年 11 月にアメリカ OpenAI 社は ChatGPT を公開しました。ChatGPT の高度な文章生成能力は世界に大きな驚きを与え、生成 AI に対する関心が一気に高まりました。生成 AI のモデルはアップデートを続けており、インターネットの情報を根拠にしながら文章を生成することができるようになったりするなど、発表当初よりも文章の質や正確性が高まっています。

20-2 ディベートにおける活用可能性と留意点

ディベートの準備に際して、生成 AI を活用することは、大いに有用です。例えば、メリット・デメリットのアイデア出しを行う、自分の立論をインプットして、AI に反駁させてみることで、再反駁の練習をしたりすることや立論の弱点をあぶり出して強化する、などもできるでしょう。

一方で、AI の回答は必ずしも正しいとは限らないことは留意しなくてはなりません。発表当初よりも文章の正確性が高まっているとはいえ、あくまで AI は文章を蓄積データから推論して作成しているにすぎないからです。かならずその情報が正しいのか、調査をするようにしましょう。これは証拠資料を集めるときに、二次情報源に対して、その情報が本当かどうか一次情報源も確認するのと同様です。

20-3 活用例（解説付き）

例として、ChatGPT(4o)に2024年の中学論題で立論を作る手伝いをしてほしい旨を入力した結果をみてみましょう。

【質問(指示文)】

「ディベート甲子園の立論をつくりたいので手伝ってください。論題は2024年ディベート甲子園の中学論題です。」

【ChatGPT 回答①】

第29回全国中学・高校ディベート選手権(ディベート甲子園)の中学の部論題は、「日本は国政選挙においてインターネット投票を導入すべきである。是か非か」です。[NADE.JP(リンク)] この論題に対する肯定側の立論作成をお手伝いいたします。

【解説】中学論題としか指定しないにも関わらず、全国教室ディベート連盟のサイトを参照し、正しく論題を認識しています。このような形で検索した結果を参照して文章を生成した場合、リンクを表示してくれる場合もありますが、一次情報源はかならず確認しましょう。

【質問(指示文)】

「ディベート甲子園の立論をつくりたいので手伝ってください。論題は2024年ディベート甲子園の中学論題です。」

【ChatGPT 回答②(①からの続き)】

1. はじめに

インターネット技術の進歩により、私たちの生活は大きく変化しています。しかし、日本の国政選挙における投票方法は、依然として紙と鉛筆を用いた手作業が主流です。この現状を踏まえ、私たちは国政選挙にインターネット投票を導入すべきだと考えます。

2. インターネット投票導入のメリット

インターネット投票の導入には、主に以下の3つのメリットが考えられます。

メリット 1: 投票率の向上

現行の投票制度では、投票所に足を運ぶ必要があり、特に高齢者や身体に障害を持つ方、遠隔地に住む方々にとっては大きな負担となっています。インターネット投票を導入することで、自宅や職場からでも投票が可能となり、これらの方々の投票参加が容易になります。また、若者世代は日常的にインターネットを活用しており、オンラインでの投票が可能になれば、若年層の投票率向上も期待できます。

メリット 2: 投票手続きの効率化

紙ベースの投票は、開票作業に多大な時間と人手を要します。インターネット投票を導入することで、投票データが即時

に集計され、開票作業の効率化が図れます。これにより、選挙結果の速報性が高まり、国民への情報提供が迅速に行われます。

メリット 3: コストの削減

紙の投票用紙の印刷、投票所の設置、スタッフの配置など、現行の投票制度には多くのコストがかかっています。インターネット投票の導入により、これらのコストを削減することが可能です。特に、投票所の数を減らすことで、運営費用の大幅な削減が期待できます。

【解説】ディベート甲子園のスピーチのような形でメリットの3つの要件の出力はされませんが、ブレインストーミングの支援としては参考になりそうです。2024年の中学論題では、「ここでいうインターネット投票とは、希望する有権者が任意の場所からインターネット接続端末を使用して投票できるようにする制度をいう。」「従来の投票方法も継続するものとする。」という2つの付帯文が設定されていました。今回のAIの生成では全国教室ディベート連盟のサイトから論題は参照しても付帯文までは参照しなかったのか、従来の投票からインターネット投票に切り替わるような前提からメリット2、3を生成しているように見えます。このように、最近の生成AIはインターネットの情報を参照するようになってきたといえども、断片的な参照に止まる可能性もあるということに留意しましょう。

【質問(指示文)】

「ディベート甲子園の立論をつくりたいので手伝ってください。論題は2024年ディベート甲子園の中学論題です。」

【ChatGPT 回答③(②からの続き)】

3. セキュリティと信頼性の確保

インターネット投票に対する懸念として、セキュリティや不正投票の問題が挙げられます。しかし、現代の技術を活用すれば、これらの問題は十分に対処可能です。例えば、ブロックチェーン技術を用いることで、投票データの改ざんを防止し、投票の透明性と信頼性を確保できます。また、二要素認証や生体認証を導入することで、本人確認を強化し、不正投票を防ぐことが可能です。

4. 結論

以上の点から、私たちは日本の国政選挙においてインターネット投票を導入すべきだと主張します。これにより、投票率の向上、投票手続きの効率化、コストの削減が期待でき、より多くの国民が政治参加しやすい環境が整います。

この立論を基に、さらに具体的なデータや事例を調査し、説得力のある議論を展開していくことをお勧めします。

【解説】メリットだけでなく、予想されるデメリットの反駁方法のアイデアも生成されました。根拠としているブロックチェーン技術などについては調査が必要ですが、反駁の切り口としての可能性が感じられるのではないのでしょうか。技術を活用することでセキュリティ攻撃や不正投票に対処できるというアイデアの反駁の準備をすればいいのではないかと考えることができそうです。

ここでさらにAIに追加の質問をします。AIが生成したメリット1(投票率の向上)に対する反論のアイデアを生成してみます。

【質問(指示文)】

「それでは、メリット1に対する反論を考えてください。」

【ChatGPT 回答①】

反論: 投票率の向上は必ずしも期待できない

1. 投票率向上の根本的な課題は別にある

投票率が低い理由は、投票の利便性ではなく、「政治への関心の低さ」や「投票の重要性を感じていないこと」にある。総務省の調査によると、若者の投票率が低い最大の要因は「投票したい候補者がいない」「政治に関心がない」とされている。インターネット投票を導入しても、政治への関心が高まらなければ投票率は大きく向上しない。

2. 海外の事例からも効果が限定的であることが分かる

エストニアでは2005年にインターネット投票を導入したが、最初の数回の選挙では大きな投票率の上昇は見られなかった。スイスの一部の州でもインターネット投票が試験的に導入されたが、投票率の向上は限定的だった。

【解説】反論の1つ目「投票率向上の根本的な課題は別にある」のアイデアは良さそうです。投票率が低い原因は他にあり、という説明で内因性を削ることができそうです。一方で「総務省の調査」が出てきましたが、今回は特に参照したインターネットのリンクがないため、AIが勝手に推論した可能性もあります。このような調査が本当にあるのか、自分自身で調べる必要があります。また海外の事例があると生成されましたが、この2事例も本当に

ある事例なのかわかりませんので、そのまま利用することはできず、さらなる調査が必要です。

【質問(指示文)】

「それでは、メリット1に対する反論を考えてください。」

【ChatGPT 回答②(①の続き)】

3. 高齢者やデジタル弱者にとっては逆に障壁になる可能性

インターネット投票を利用するには、パソコンやスマートフォンの操作、セキュリティ認証などの手続きが必要。高齢者やデジタルに不慣れな人々にとっては、かえって投票しづらくなる可能性がある。現行の紙の投票の方が簡単で安心感があるため、むしろ投票を控える人が増えるリスクもある。

結論

インターネット投票を導入すれば投票率が上がるという主張には根拠が乏しく、むしろ政治参加の意識改革や教育の方が重要である。さらに、高齢者やデジタル弱者の投票機会を奪う可能性があり、必ずしもすべての有権者にとってプラスになるとは言えない。

【解説】ターンアラウンドにあたる反論を生成しました。しかし、付帯文により「従来の投票方法も継続するものとする。」とありますので、高齢者やデジタル弱者は従来の投票を行えば良い。と再反論されてしまいそうです。先に述べた通り、付帯文までは参照できていないために生成されたと考えられます。

以上、実際に生成 AI が生成したものを確認していきました。生成 AI はディベートの準備において有用な点も多くある一方で、本当に生成された情報が正しいのか、確認するようにしましょう。

21 ディベートをもっと学ぶために

21-1 本テキスト以外の教材紹介

本テキストを読了した後、さらにディベートに対する理解、技術研鑽を図りたいという方向けの教材を紹介します。いずれも皆様の興味関心にあわせて、適宜閲覧、活用ください。

(1) 実際のディベートの試合を見てみよう～動画素材～

ディベート甲子園で行われた過去の試合の映像や活動の紹介は、連盟のYoutubeチャンネルで視聴できます。実際の試合を視聴することで、試合の流れを把握する(フローシートを記録する練習材料)、話し方や議論の組み立て方の定石を学ぶなど、ディベートに対する理解や技術の向上を図るための活用が期待されます。

「特定非営利活動法人 全国教室ディベート連盟 Youtube」 <https://www.youtube.com/dkoshien/>

(2) ディベートの技術・方法に係る理解を深めよう～書籍等～

ア) 入門として…

『ディベートをやろう！～論理的に考える力が身につく』

全国教室ディベート連盟 監修 PHP

『ディベートワークブック』

全日本ディベート連盟 著

『ネコと学ぶディベートの本』 / 『ネコと練習するディベートの本』

武田 顕司 著

イ) ある程度わかってきたら・・・

『日本語ディベートの技法』

松本 茂 著 七寶出版

『英語ディベート 理論と実践』

松本 茂/鈴木 健/青沼 智 著 玉川大学出版部

『即興型ディベートの教科書』

加藤 彰 著 あさ出版

21-2 セミナーや講習会に参加する

全国教室ディベート連盟では、全国の各地区でディベートの技術や方法に関するセミナーや講習会を開催しています。全国教室ディベート連盟各支部のホームページなどで情報をチェックしてみてください。

全国教室ディベート連盟 各支部の連絡先一覧

<http://nade.jp/about/contact>

第3部 22 モデルディベート

22-1 論題

2024年の第29回ディベート甲子園で中学の部の論題となっていた

「日本は国政選挙においてインターネット投票を導入すべきである。是か非か」
を論題とした、モデルディベートをご紹介します。

22-2 試合フォーマット

中学校の部のフォーマットで行います。



22-3 使い方

- ① 試合全体の流れをつかむ
実際の試合と同じ流れで進んでいきますので、試合の進行や雰囲気をつかんでいただけます。
- ② 声に出して読んでみる
実際に声に出して読んでみることで、伝わる速度や、テンポなどを考えることができます。
- ③ フローシートを取る練習をする
声に出して読みながら、フローシートを取る練習をすることができます。
フローシートの書き方の例を載せますので、参考にしてください。

他にも、様々な活用法があります。

※注 このモデルディベートは、2025年2月に作成されたものです。
試合中の資料などを実際の試合で使用の際は、必ず原典を確認した上で使用してください。

22 モデルディベート ① 肯定側立論 (4分) (1,351字)

肯定側立論を始めます。

プラン。つくば市の実証実験を参考に、以下の方法によるインターネット投票を導入します。

1. 投票は、行政が公表する投票サイトで実施します。
2. 投票の際、マイナンバーカードによる本人確認を行います。
3. 投票データは、ブロックチェーン技術によって処理し、改ざんを防止します。
4. インターネット投票の期間は、期日前投票の期間と同様とします。
5. 期間中は、投票のやり直しを可能とします。

メリットは「投票権の保障」です。

内因性。現状の問題点を説明します。

- 1 点目。現在、在外投票の事前登録をしている人は約10万人います。しかし、その1割しか投票できていません。

『朝日新聞デジタル』2024年より引用開始¹。

海外有権者が在外投票に参加するためには事前登録が必要で、10月末時点で約9万5千人が登録している。今回の小選挙区では、そのうち約1万7千人が投票した。引用中断。

- 2 点目。投票率が低い原因は、在外投票が困難であるためです。同じ資料より引用再開。

在外投票率は、なぜここまで低調なのか。ネット投票の導入を要望している「海外有権者ネットワーク NY」の竹永浩之共同代表は、①遠すぎる大使館(在外公館)、②短すぎる投票期間、③間に合わない郵便投票——という三つの問題点があると指摘する。(中略)前回の衆院選では、海外から各地の選挙管理委員会に届いた1041人分の小選挙区投票用紙のうち、約15%にあたる158人分の郵送が期間内に間に合わなかった。竹永さんは、不安定な制度のもと、海外の日本人の選挙権が侵害されている状況だと危機感を強めている。引用終了。

解決性。プランで問題が解決することを説明します。

インターネットで投票できるようになるため、大使館が遠すぎて投票に行けない、郵便投票が間に合わないといった問題が解決します。実際、スイスの国民投票において、3つの州だけインターネット投票を試験運用した結果、全国平均と比べ、その州では在外投票率が高くなりました。

『スイスインフォ・チャンネル』2023年²より引用開始。

18日の投票ではバーゼル・シュタット、ザンクト・ガレン、トゥールガウの3州に籍を持つ有権者がインターネット投票の試験運用で実際に投票できた。(中略)結果、試験事業に参加した3州では全国平均よりも在外者の投票率が高くなった。(中略)ザンクト・ガレン州のITインフラ担当部長フィリップ・エッガー氏は「ネット投票が再び利用可能になったことについて、多くの肯定的な意見が寄せられた。多くの在外スイス人にとって、ネット投票は期限内に投票できる唯一の方法だ」と話した。引用終了。

重要性。メリットの重要性を説明します。

実質的に投票できる制度を作ることが、選挙権の保障につながります。

国立国会図書館、佐藤氏、2016年³より引用開始。

選挙権が国民の有する最も基本的な権利であり、議会制民主主義の根幹を成すものであるという理解は共有されている。この選挙権は、実際の選挙における投票行為と結び付かなければ、選挙人にとってはおよそ現実的な意味を持たないから、選挙権の保障は必然的に投票行為の保障までも含むものでなければならない、などと説かれている。引用終了。

よって、プランを導入すべきです。以上で肯定側立論を終わります。

¹ 『朝日新聞』「海外からの投票率が過去最低に 実質1%台、「無理ゲー」の積み重ね」2024年11月7日付 <<https://www.asahi.com/articles/ASSC52TFPSC5ULLI009M.html> (最終閲覧: 2025年2月23日)>

² 『swissinfo.ch』「ネット投票再開で在外有権者の投票率が向上 スイス国民投票」2023年6月20日付 <<https://www.swissinfo.ch/jpn/business/%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E6%8A%95%E7%A5%A8%E5%86%8D%E9%96%8B%E3%81%A7%E5%9C%A8%E5%A4%96%E6%9C%89%E6%A8%A9%E8%80%85%E3%81%AE%E6%8A%95%E7%A5%A8%E7%8E%87%E3%81%8C%E5%90%91%E4%B8%8A-%E3%82%B9%E3%82%A4%E3%82%B9%E5%9B%BD%E6%B0%91%E6%8A%95%E7%A5%A8/48604446> (最終閲覧: 2025年2月23日)>

³ 国立国会図書館調査及び立法考査局 政治議会課 佐藤千「障害者や高齢者の参政権の保障—移動が困難な選挙人の投票権の確保を中心に—」『ダイバーシティ(多様性)社会の構築:総合調査報告書』2016年3月、p.91 <https://dl.ndl.go.jp/view/download/digidepo_10310078_po_20170208.pdf?contentNo=1 (最終閲覧: 2025年2月23日)>

22 モデルディベート ② 否定側質疑（2分）（1443字）

否定側質疑（以下、「Q」）. よろしくお願ひします。

肯定側応答（以下、「A」）. よろしくお願ひします。

Q. プランの3点目について質問します。ブロックチェーン技術とは何ですか？

A. 取引記録を、暗号技術を用いて分散的に処理・記録するデータベースの一種です。

Q. ブロックチェーン技術を導入することで、どのようなリスクを防止できるのですか？

A. データの改ざんを防止できます。

Q. では、私たちが投票する際に使うであろう、パソコンやスマートフォンといった端末が、例えばウイルスに感染する、第三者から攻撃された場合、ブロックチェーン技術はどこまで有用なのでしょうか。

A. 端末の被害を直接防止する技術ではありませんが、一般的に、スマホなどの端末側でもセキュリティ対策がされていると思います。

Q. 内因性の1点目について質問します。在外投票のために登録をしている日本人の数を再度教えてください。

A. 約10万人です。

Q. 海外在住の日本人全体では、どのくらいの人数がいるのでしょうか？

A. 外務省によれば、3か月以上海外に滞在している日本人は、2020年10月時点の推計で約135万人います。

Q. 整理すると、海外在住日本人のうち、在外投票のために登録している方は1割程度ということでしょうか。ちなみに、ネット投票導入後も、登録は引き続き必要になりますよね？

A. 登録者の割合は整理のとおりです。肯定側としては、プラン導入により、投票しやすくなれば、登録する人は一定程度増えると考えています。また、既に登録している人の権利を守ることも重要です。

Q. 解決性について質問します。

インターネット投票を試験導入した州では、全国と比べて在外者の投票率はどのくらい高かったのですか？

A. それについては分かりません。

Q. 重要性について質問します。

海外に住む日本人にとって、投票権を実質的に行使できることの重要性について、具体的に教えてください。

A. 将来帰国する、家族などが日本に住んでいるなど、海外に住む日本人も日本の政治の影響を受けています。

このため、国内の日本人と同じように、選挙を通じて政治に参加する権利を保障する必要があります。

22 モデルディベート ③ 否定側立論 (4分) (1,313字)

否定側立論を始めます。

デメリットは「サイバー攻撃」です。

固有性。ネット投票が導入されていない現状では問題が生じていないことを説明します。

現状の投票制度では、不正が排除されています。

『選挙ドットコム』2018年¹より引用開始。引用箇所は、選挙プランナー、松田氏の発言です。

このように投票用紙は印刷の段階から投票を経て開票作業の段階まで、厳格に定められた法令の規定に従って複数の職員によって厳重に管理されています。意図的に当選者を変えるようなことは不可能と言い切れます。引用終了。

発生過程。プランにより問題が生じることを説明します。

1点目。インターネット投票には対策困難なセキュリティの穴があることを、フランス政府の分析を参考に紹介します。情報通信総合研究所、主任研究員、船津氏、2021年²より引用開始。

2015、16年は国際的にサイバーアタックが増加していたため、フランス政府は2017年の下院議員選挙におけるインターネット投票の中止を検討した。この時、(1)「選挙管理者が運用するサーバーへの攻撃」と(2)「有権者が投票に使用するパソコンへの攻撃」がサイバーアタックの口口として予想され、(2)に関しては、有権者のパソコンは公的機関の管理下になく、攻撃を防ぐ対応策を講じるのが特に困難であると考えられたためだ。引用終了。

2点目。日本でも、選挙に影響を与えようとするサイバー攻撃が起きています。

『読売新聞オンライン』2024年³より引用開始。

自民党のホームページ(HP)が衆院選公示日の15日に一時間閲覧できなくなっていたことが分かった。選挙期間中を狙った海外からのサイバー攻撃が原因とみられ、内閣サイバーセキュリティセンター(NISC)が情報収集している。引用終了。

3点目。このような集団が有権者の端末を狙い、マルウェア攻撃などを行った結果、投票の内容が不正に変更される危険性が高まります。

『スイスインフォ・チャンネル』2013年⁴より引用開始。

中枢コンピューターがハッカーの攻撃を受けて集計結果が操作されたり、有権者のPCがマルウェア(悪意のあるソフト)に感染し、投票の内容が変更されたりする危険性も理論上はありうる。マルウェアは、たとえば有権者が「賛成」と入力しても、有権者に気づかれず中枢コンピューターには「反対」と認識されるように情報を操作できてしまう。引用終了。

深刻性。デメリットが深刻であることを説明します。

投票が公正に行われることは、私たちの暮らしを守ることに繋がります。

総務省、掲載年不明⁵より引用開始。

私たちの意思が、正確に政治に反映されるためには、選挙自体が公正に行われなければなりません。だから、選挙は、公的な機関の人々によって常に厳しく管理されています。正しい選挙を見守ることは、民主主義を守り、そして私たちの暮らしを守ることなのです。引用終了。

このため、選挙には万全のセキュリティが求められます。しかし実際には、発生過程の1点目で述べたとおり、個人端末というセキュリティの穴を塞ぐことができないため、インターネット投票には問題があります。

よって、プランを導入すべきではありません。以上で否定側立論を終わります。

¹ 『選挙ドットコム』「ネットで騒がれる「不正選挙」本当にできるのか？ 選挙ドットコムが徹底追及(前編)」2018年1月29日付

<<https://go2senkyo.com/articles/2018/01/29/33980.html>> (最終閲覧: 2025年2月23日)

² (株)情報通信総合研究所 主任研究員 船津宏輝「世界のインターネット投票(後編) ~オンライン選挙を進める国々の動向」『InfoCom ニュースブレイク』2021年2月15日付<<https://www.icr.co.jp/newsletter/wtr382-20210215-funatsu.html>> (最終閲覧: 2025年2月23日)

³ 『読売新聞オンライン』「自民党のHP、衆院選公示日に5時間以上閲覧不能に…海外からのサイバー攻撃か」2024年10月17日付

<<https://www.yomiuri.co.jp/election/shugin/20241017-OYT1T50157/>> (最終閲覧: 2025年2月23日)

⁴ 『swissinfo.ch』「ペーパーレスで安全な電子投票、実現なるかー長期プロジェクト」2013年10月23日付

<<https://www.swissinfo.ch/jpn/politics/%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%AC%E3%82%B9%E3%81%A7%E5%AE%89%E5%85%A8%E3%81%AA%E9%9B%BB%E5%AD%90%E6%8A%95%E7%A5%A8-%E5%AE%9F%E7%8F%BE%E3%81%AA%E3%82%8B%E3%81%8B-%E9%95%B7%E6%9C%9F%E3%83%97%E3%83%AD%E3%82%B8%E3%82%A7%E3%82%AF%E3%83%88/37168294>> (最終閲覧: 2025年2月23日)

⁵ 総務省 掲載年不明<<https://go2senkyo.com/articles/2018/01/29/33980.html>> 最終閲覧: 2025年2月23日

肯定側質疑（以下、「Q」）. よろしくおねがいします。

否定側応答（以下、「A」）. よろしくおねがいします。

Q . 固有性について質問します。現在の投票制度の下で不正が起きた事例はないのでしょうか？

A . 資料によれば不正は不可能なので、ほとんど無いと思われま

す。また、複数の職員が関与しているので、仮に不正をする人がいれば告発されます。

Q . 発生過程の2点目について質問します。選挙を狙ったサイバー攻撃の事例は何件くらいあるのですか？

A . 日本で発生した件数は分かりませんが、発生過程の1点目で述べたとおり、フランス政府がインターネット投票を中止するほどのリスクがあることは確かです。日本にも相応のリスクがあると考え

Q . 例えば、どんな集団がどんな目的でサイバー攻撃を仕掛けるのですか？

A . 資料の引用していない箇所の記事によれば、資料の攻撃はロシア系のハッカー集団から仕掛けられたものです。目的は、愉快犯、政治的な目的など色々あると思います。

Q . 発生過程の3点目について質問します。マルウェアとは何ですか？

A . 悪意のあるソフトウェアのことです。例えば、メールの添付ファイル、ウェブサイトのダウンロードなどによって被害にあいます。

Q . 深刻性について質問します。選挙を公正に行うことがくらしを守ることに繋がると言っていましたが、具体的にはどういうことですか？

A . 選挙で正しく意見が反映されることで、国民の望んだ政策の実現に繋がりますということ

Q . 選挙はやり直せないのが問題と言っていましたが、再選挙の仕組みはありますか？

A . ありますが、選挙のやり直しには時間がかかるので、前回と全く同じ結果にはならないと思

いますし、一度投票した結果が白紙になってしまうことは問題です。

22 モデルディベート ⑤ 否定側第一反駁（3分）（1,084字）

内因性^{ないいんせい}2点目^{2 てんめ}に反論^{はんろん}します。

在外邦人^{ざいがいほうじん}の投票率^{とうひょうりつ}が低い^{ひくい}のは、投票制度^{とうひょうせいど}とは別の^{べつ}ことが要因^{よういん}です。

『日本経済新聞』2021年^{にほんけいざいしんぶん}1より引用開始^{いんようかいし}。

おおがたこくせいせんきょの投票率は2割前後と全体に比べて低水準で推移する。あらかじめ「在外選挙人名簿」への登録手続きが必要なことや、海外で日本の政治に関心を持ちにくい環境が低調さの背景とみられる。引用終了。

プランを導入してもこれらの問題は残るので、メリットは発生しません。

解決性^{かいけつせい}に反論^{はんろん}します。

1点目^{1 てんめ}。インターネット投票は煩雑^{わんざつ}なので、実際に投票することは困難^{こんなん}です。つくば市の実証実験^{じつしょうじっけん}の例^{れい}。

NHK、2023年^{ねん}2より引用開始^{いんようかいし}。

もぎとうひょうさんかみざわただしさいひごろでんわりょうとうひょう3じかんいじょうかかったという。「午前9時ごろから投票に挑戦しましたが、途中で『アプリの更新が必要』という表示が出て、アプリを更新したらまた始めからやり直しになりました。マイナンバーカードの暗証番号を覚えていなくて何度も入れ直したり、漢字や数字などいろいろな種類の文字を入れなくてはならなかったり。私にとってはとても大変な作業でした」引用終了。

このように3時間かかるほど大変なので、実質的に投票権を保障しているとは言えません。

2点目^{2 てんめ}。ネット投票を導入すると、かえって実質的な投票の機会を妨げることとなります。費用削減のために投票所が減るからです。

東北大学^{とうほくだいがく}、博士研究員^{はかせんきゅういん}、茨木氏^{いばらきし}ほか、2016年^{ねん}3より引用開始^{いんようかいし}。

せんきょさいとうひょうじょおとずれるゆうけんしやげんしやうひょうたいこうかかんてんとうひょうじょとうはいごうおこなうじちたいもかんがえられる。引用終了。

実際^{じつさい}、紙^{かみ}とインターネットによる投票を併用しているエストニアでは投票所が減っています。

情報通信総合研究所^{じょうほうつうしんそうごうけんきゅうじょ}、主任研究員^{しゅにんけんきゅういん}、水野氏^{みずのし}ほか、2023年^{ねん}4より引用開始^{いんようかいし}。

また、紙の投票が同一選挙区内のどの投票所でも認められたことも同様であった。ただし、2019年の国会選挙では451カ所あった投票所は、2023年の選挙では405カ所となっており、投票所自体は削減されているようである。引用終了。

投票所が減ってしまうと、投票しづらくなる人がいます。

『日本経済新聞』2019年^{にほんけいざいしんぶん}5より引用開始^{いんようかいし}。

ほっかいどうじんこうやく3せんにんおひらちやうねんかしよとうひょうじょこんかいはんげんしよくいんたちあいじんひつやうせまけつかとうひょうじょいえじょうはなゆうけんしやいんようしゅうりやうを迫られた。結果、投票所が家から5キロ以上離れた有権者もいる。引用終了。

肯定側の重要性^{こうていけい}によれば、実質的に投票できなければ投票権を保障したとは言えません。

よって、投票所が減って投票できなくなる人が出ることは問題です。

1 『日本経済新聞』「国政の在外投票、投票率2割前後 2万人ほどに低迷 チャートで読む政治 選挙（11）」2021年5月11日付
<<https://www.nikkei.com/article/DGXZQODE291F90Z20C21A400000/>（最終閲覧：2025年2月23日）>

2 NHK「インターネット投票の最前線 実現できるか 山積する課題」2023年6月28日付
<<https://www.nhk.or.jp/politics/articles/feature/99847.html>（最終閲覧：2025年2月23日）>

3 東北大学大学院情報科学研究科 博士研究員 茨木瞬、東北大学大学院情報科学研究科人間社会情報科学専攻 准教授 河村和徳「なぜ自治体は投票所を減らすのか？—投票所統廃合に関する計量分析—」『横浜市立大学論叢社会科学系列 2016：Vol.67 No.1・2』2016年、p.177
<<https://ycu.repo.nii.ac.jp/records/1134>
（最終閲覧：2025年2月23日）>

4 (株)情報通信総合研究所 上席主任研究員 水野秀幸、(株)情報通信総合研究所 上席主任研究員 鹿戸敬介「2023年、インターネット投票のいま ～コロナ以降のエストニアにおけるインターネット投票」『InfoCom ニューズレター』2023年6月29日付
<<https://www.icr.co.jp/newsletter/wtr411-20230629-mizuno-shikato.html>（最終閲覧：2025年2月23日）>

5 『日本経済新聞』「過疎地に消えた520万票 投票所減、高齢者を直撃 チャートは語る feat.参院選(下)」2019年7月8日付
<<https://www.nikkei.com/article/DGXMZ047036610V00C19A7SHA000/>（最終閲覧：2025年2月23日）>

22 モデルディベート ⑥ 肯定側第一反駁（3分）（1,012字）

固有性に反論します。

現状の選挙制度でも、不正が起きています。

『朝日新聞デジタル』2016年¹より引用開始。

高松地裁判決によると、13年7月の参院選の開票作業で、元事務局長らは投票総数よりも票が足りないと思ひこみ、白票を二重集計するなどして329票を水増しした。その後、本来の有効票が見つかるのと、集計せずにしまいだんだ。引用終了。

このように現状でもリスクはあるので、インターネット投票だけを禁止する理由はありません。

発生過程に反論します。

実際にインターネット投票の実証実験を行ったつくば市では、問題は起きていません。

NHK、2023年²より引用開始。

これらの開発中のシステムを使い、つくば市は2022年11月、市民にスマホから架空の候補者に投票してもらう「ネット模擬選挙」の実証実験を実施した。（中略）模擬選挙の投票期間は1週間で、対象となったおよそ1万4000人の市民の11%にあたる1506人が参加した。市によると、システムへのアクセス集中による遅延や不正アクセスによる侵入、改ざんはなく、不正な投票データも確認されなかったという。引用終了。

よって、これと同等のセキュリティ環境を構築するプランでは、問題は起きないと考えられます。

深刻性に反論します。

選挙に限らず、行政手続のオンライン化は年々進んでいます。

100%リスクのないシステムは存在しないので、導入可否はメリットとデメリットを天秤にかけて判断すべきですし、リスクが見つかったらその都度対策をすれば良いので深刻とは言えません。

再反論します。

内因性2点目に対し、在外邦人は投票制度以外の要因で投票できていないと言っていました。

しかし、資料でも述べているとおり、郵便投票を行ったのに郵便が届かなかった人など、制度の問題で投票できない人は一定数存在します。

解決性に対し、インターネット投票は難しいと言っていました、全員投票できない訳ではありません。また、先ほどの発生過程に対する反駁の資料を見てください。つくば市の実証実験でも1,500人以上が投票できているので、解決性はあります。

次に、ターンアラウンドとして、投票所が減るので投票しにくくなると言っていました。しかし、エストニアの資料では、投票所が減った原因が分析されていないので、インターネット投票の導入により投票所が減るのかは不明です。また、投票所が減ったとしても、インターネットで投票すれば良いので問題はありません。

¹ 『朝日新聞デジタル』「高松市選管 開票作業の不正から3年」2016年7月7日付
<<http://www.asahi.com/area/kagawa/articles/MTW20160707380560001.html>（最終閲覧：2025年2月23日）>

² NHK「インターネット投票の最前線 実現できるか 山積する課題」2023年6月28日付
<<https://www.nhk.or.jp/politics/articles/feature/99847.html>（最終閲覧：2025年2月23日）>

22 モデルディベート ⑦ 否定側第二反駁（3分）（1,100字）

メリットの論点を整理します。

解決性に対する、投票所が減少するという議論を思い出してください。

肯定側は、エストニアで投票所が減った原因が不明とっていました。

しかし、1つ目の資料で述べたとおり、行政には経費削減という動機があることは否定されていません。

オンライン投票が広がれば、投票所を減らす口実を与えることになり、投票所が減ってしまいます。

投票所が減ると、むしろ投票できない人が出てくるので、この点だけでも否定側へ投票する理由となります。

また、仮にこの議論を評価できないとしても、メリットはとても小さいです。

重要性によれば、法律上投票権があることではなく、実質的に投票できることが重要です。

しかし、プランでは実質的に投票しやすくなるとは言えません。

1点目として、内因性に対する反駁を思い出してください。プラン後も在外選挙人名簿への登録など、別の大きな問題が残されたままです。

2点目として、解決性に対する反駁を思い出してください。インターネット投票に3時間かかった事例からも分かるとおり、手続きが煩雑で、投票は困難です。

以上のように、インターネット投票を導入しても投票の困難さは変わりません。よって、メリットはとても小さいです。

次に、デメリットの論点を整理します。

固有性に対する反論で、現状でも不正は起きていていると言っていました。

しかし、サイバー攻撃は桁違いの件数で起きています。

『日本経済新聞』2020年¹より引用開始。

「政府機関へのサイバー攻撃は1日で1億件に及ぶ日がある。年100億件を超える」。政府のサイバー防衛を担う幹部は話す。引用終了。

肯定側の挙げた個別の事象と比較して、サイバー攻撃の方がリスクは高いので、インターネット投票だけを禁止する固有の理由があります。

発生過程に対する反論で、つくば市では問題は起きていないと言っていました。しかし、攻撃しても政治に影響のない自治体の模擬投票と、実際の選挙を同一視することは無理があります。発生過程2点目のように、選挙を狙うハッカーの存在が分かっている以上、攻撃を受ける可能性はあります。

また、発生過程の3点目を再確認してください。攻撃手段があることに対する反論はなかったので、ハッカーによって情報が操作される可能性があります。以上のとおり、デメリットで述べたリスクは残っています。

最後に、全体をまとめます。

プランを導入しても、逆に投票できない人が増えるか、あるいはほとんど利便性が向上しない一方、サイバー攻撃を受けてしまうと投票が正しく反映されず、生活にも影響が及んでしまいます。

有権者にとって望ましくない手段であるため、否定側に投票してください。

1 『選挙ドットコム』「デジタル化の裏に潜むサイバー攻撃の脅威 日本はどう対応する？ NO YOUTH NO JAPAN」2020年12月8日付
<<https://go2senkyo.com/articles/2020/12/08/55738.html>（最終閲覧：2025年2月23日）>

22 モデルディベート ⑧ 肯定側第二反駁（3分）（995字）

メリットの論点を整理します。

まず、投票所減少に係る議論は肯定側の主張するメリットを上回る規模ではありません。なぜなら、第一反駁で述べたとおり、規模感が不明であり、インターネット投票の利便性を覆すほどの問題なのかが不明だからです。よって、これは投票理由になりません。

次に、メリットの発生を確認します。

内因性で述べたとおり、名簿登録を済ませており、意欲があるにもかかわらず、大使館が遠すぎて投票に行けない、郵便投票が間に合わないといったケースは確実に存在します。このような人たちの権利を、まずは確実に保障すべきです。

また、解決性で述べたとおり、スイスではインターネット投票により、在外スイス人の投票率が上がっています。つくば市でも、一部投票しにくいと感じた人がいたのかもしれませんが、インターネットで投票できている人がいたことも事実です。以上のことから、インターネット投票により、いままで投票できなかった人が確実に投票できるようになると言えます。

そして、重要性を伸ばしてください。国として、国民が実際に選挙権を行使できる制度を作る責任があります。既存の制度では投票できない国民がいる以上、インターネット投票を導入して権利を保障するしかありません。

デメリットの論点を整理します。

固有性に対し、サイバー攻撃は非常に多いと言っていました。しかし、肯定側が発生過程に対する再反駁で述べた、つくば市の事例を見てください。攻撃があったとしても、問題には繋がっていません。結局、否定側はリスクを述べているに過ぎず、実際に問題が起きた事例は1つも示されていません。

深刻性への反論を伸ばしてください。

既存の制度でもリスクはある以上、メリットとデメリットを比較して導入可否を判断すべきです。

また、100%安全なものはないので、リスクが見つかる都度対策をしながらシステムを稼働させることは一般的なことであり、そのようなあり方を社会として許容すべきです。

最後に、全体をまとめます。

先ほど述べたとおり、メリットでは権利保障の話をしています。

リスクがあるというだけで、海外に住む日本人の権利を事実上奪ってよい理由にはなりません。

システムの導入そのものを禁止するのではなく、見つかったリスクや使いにくさに対処しながら、どうすればよりよいシステムになるかという方向でシステムを導入すべきです。

よって、肯定側に投票してください。

22 モデルディベート ⑨ 講評・判定

両チームのディベーターのみなさん、お疲れ様でした。

どちらのチームも聞き手である審判の方に向かって、伝えていただいたことは非常に素晴らしいと思います。これからも、ぜひ続けてください。

さて、肯定側の提示したメリットは「投票権の保障」でした。

現在は、在外投票が難しい状況であるため、在外邦人の投票率は1割程度であり、肯定側のプランであるインターネット投票を導入すれば、投票できる在外邦人が増える、ということでした。重要性で述べていた、実際に投票できなければ、選挙権を 実質的に保障しているとはいえないという主張は権利に焦点を当てるものであり説得力がありました。しかし、後述するように、どの程度の規模感の人が実際に投票できるようになるのかも説明できるともっと良かったと思います。

この立論に対して否定側は、つくば市の事例を挙げながら、インターネット投票は煩雑で実際には投票は難しいとの反駁をしていましたが、高齢者の事例が在外邦人にも当てはまるのかどうか、もう少し丁寧に説明があると良かったと思います。

また、インターネット投票の普及により投票所が減ってしまうという反駁については、面白い観点でした。しかし、肯定側も再反駁していたとおり、エストニアの事例では、何が原因で投票所が減少したのかが資料中で述べられていなかったことから、プランの導入により、現状と比べてどの程度の投票所が減少するかが不明確でした。

質疑と連携して反駁できていた点がありました。日本経済新聞の資料で、選挙人名簿への登録もハードルになっているため、肯定側が期待するほど投票は簡単にならないという反駁はある程度有効でした。メリットはある程度発生するが、件数などは分からない、という評価をしました。ただし、重要性については評価しています。

否定側の提示したデメリットは、「サイバー攻撃」でした。

インターネット投票においては、セキュリティに問題があるため、サイバー攻撃によって選挙結果が改ざんされてしまい、選挙が公正に行われなくなってしまう、ということでした。

難しいテーマであるなか、サイバー攻撃やマルウェアなどの専門的な資料を調査し、立論を作成できていた点は良かったです。しかし、肯定側も質疑で指摘していましたが、過去に選挙を狙ったサイバー攻撃の事例があるかが分からなかったのは惜しかったです。

この立論に対し、肯定側は、現状でも不正が起きている、つくば市の事例では問題が起きていない、ということで反駁を展開していました。これらの反駁によりデメリットを減じることに成功しています。しかし、否定側が再反駁していたとおり、政府機関へのサイバー攻撃の現状等を踏まえると、リスクがないとは言えないため、デメリットは残っています。

以上を踏まえて、メリットもデメリットもある程度発生が認められる中で、大きさを比べた際に、サイバー攻撃のリスクは否定できないものの、現状と比較してどの程度リスクが高まるのか不明確なデメリットよりは、権利をよりよく保障できるようになるというメリットの方がより確実に発生することもあり、メリットの方が大きいと判定して、今回のディベートでは肯定側の勝ち、とします。