

Manner

NIWA, Keisuke

August, 2008

目次

1	マナーとは何か	2
1.1	マナーの定義	2
1.2	マナーの構成要素	2
1.3	マナーと説得	3
2	マナーとスピーカーズポイント	4
2.1	二種類のマナー	4
2.2	点数の目安	4
3	減点要素からみるマナー	5
3.1	オーガニゼーション	5
3.2	タイム・マネジメント	6
3.3	ボディ・ランゲッジ	7
4	スピーチの効率	8
5	加点要素からみるマナー	9
5.1	話し方	9
5.2	語の選択と転義	10
5.3	構文	11
5.4	その他の修辞技法	12
6	実戦でのテクニック	13
6.1	アーギュメント	13
6.2	リフューション	13
6.3	リプライ・スピーチ	14
6.4	イントロダクション	14
6.5	POI	14
7	マナー向上のための練習	16
8	魅力的なマナーを目指して あとがきにかえて	17

1 マナーとは何か

1.1 マナーの定義

マナーとはスピーチのプレゼンテーションであり、どのように内容を伝えたか、という観点です。

マナーが何によってできているのかは、オーストラリアおよびアジア地域におけるディベートに関する標準的なハンドブックである D'Cruz[1] をみると、

- A) ヴォーカル・スタイル/Vocal Style
- B) ボディ・ランゲッジ/Body Language

の二つとされています。前者は声量やペース、語調、そして分かりやすさと言葉遣いを指し、後者はアイコンタクトやジェスチャーや姿勢などを指します。

また、North American スタイルおよび World スタイルでは、

- C) ストラクチャー/Structure

もマナーの要素として扱われます。ストラクチャーとは、個人のスピーチとチーム全体での議論構成、そしてタイムマネジメントからなります。なお、ストラクチャーがこのような扱いをされるのは、メソッドをマナーやマナーと同様な、独立した立場として扱っていないためです。

本稿では、このストラクチャーも加えたものをマナーとして扱います。

1.2 マナーの構成要素

JPDU のアジュディケーション・ガイドライン [5] での Manner の要素は 1.1 での基礎要素をさらに細かくわけ、

- a) チームワーク/Teamwork
- b) オーガニゼーション/Organisation
- c) タイム・マネジメント/Time Management
- d) 英語/English
- e) ユーモア/Humor
- f) ノンヴァーバル・ランゲッジ/Nonverbal Language

の六つを要素としてあげています。

a) はチームとしてディベートできていたかどうかをチェックする項目で、チームメイトがお互いに協力しあい、それぞれ助け合っていたか、そしてそれぞれ期待された役割/Role を果たしていたかを主に見ます。

b) は個々のスピーチの構成をチェックする項目で、スピーチの中で議論がわかりやすく、論理的に配置されていたかどうかを主に見ます。

c) はスピーチの時間配分をチェックする項目で、個々の議論にかかる時間を適切に配分できていたかどうか、規定時間を意識したスピーチができていたかどうかを主に見ます。

この a)、b) および c) から 1.1 での C)、すなわちストラクチャーが構成されます。

d) はスピーチの英語をチェックする項目で、スピーカーが英語を流暢に、わかりやすく、適切に使えていたかどうか、声量やペース、語調をスピーチ内容にあわせて調整できていたかを主に見ます。

e) はスピーチで使われたユーモアをチェックする項目で、スピーカーがユーモアやウィットに富んだ表現で聴衆の注意をひくことができたか、そして使われたユーモアやウィットが議論を助けるものであったかを主に見ます。

この d) および e) から 1.1 での A)、すなわちヴォーカル・スタイルが構成されます。

f) はスピーチ中の非音声的言語をチェックする項目で、アイコンタクトやジェスチャー、姿勢、あるいはスピーチから感じられる誠実さを主に見ます。これは、1.1 での B)、すなわちボディ・ランゲージと照応します。参考までに、WUDC のルール [2] をあげると、

- スタイル/Style
 - アイ・コンタクト/eye contact
 - 声の調節/voice modulation
 - ジェスチャー/hand gestures
 - 言葉/language
 - ノートの使い方/use of notes
- ストラクチャー/Structure
 - スピーチのストラクチャー/structure of the speech
 - チームとしてのストラクチャー/structure of the speech of the team

のように分けられています。

1.3 マナーと説得

ここで、なぜマナーがディベートという説得のゲームにおいて重要かをもう一度考えてみましょう。アリストテレス [10] による、現在でも使われている説得方法の分類では、

- エートス (性格)/Ethos
- パトス (感情)/Pathos
- ロゴス (論理)/Logos

の三つがあります。

エートスとは語り手の性格を描くことによる説得です。これは、語り手が自分自身について、「知識や経験がある」「頭がよい」「公正である」「正しい」などのような印象を与えることです。言い換えれば、聴衆とラポール (信頼関係) を築くことによる説得です。例えば、大学教授などの肩書きからその人の意見に信頼をおくのは、このエートスによる作用です*1。

パトスとは聞き手の感情を動かすことによる説得です。これは、怒りや不安、同情や憎しみ、あるいは義憤や敵意などの具体的感情を聴衆に喚起させることです。例えば、一般大衆が官僚について悪印象をもっている原因の一つに、メディアが官僚についての悪いイメージをうえつけ、大衆に怒りや義憤を抱かせていることがあります。これもパトスによる作用といつてよいでしょう。

ロゴスとは証明する、あるいは証明したと思わせることによる説得です。これは、因果関係や類似などの立論方法をもちいて行われます。ディベートにおける、いわゆるロジックと同じだと考えてかまいません。

マナーは、ロゴス マナーを分かりやすく伝えて助ける役割を果たすと同時に、エートスおよびパトスで大きな役回りをしているといえます。

*1 ちなみに、アリストテレスはエートスがもっとも強力な説得方法だと述べています。

2 マナーとスピーカースポイント

2.1 二種類のマナー

各スピーカーにつけられるポイントという観点からみた場合、マナーは二つに分けることができます。すなわち、

- 減点法で見られるマナー
- 加点法で見られるマナー

の二つです。大雑把に言えば、前者はストラクチャーの一部とボディ・ランゲッジ、後者はヴォーカル・スタイルに当てはまります。

なぜこのような分類になるのかというと、ストラクチャーの一部であるオーガニゼーションとタイム・マネジメント、そしてボディ・ランゲッジは欠点が見やすいため、客観的に判断がしやすく点数が引きやすいのに比べて、ヴォーカル・スタイルとチームワークは大きな欠陥がなければ、その客観的な評価はしにくいからです。

マナーを改善する場合には、まず前者で減点される要素をなくしたのち、後者で加点される要素を増やしていくのが常道です。次節からは、まず減点要素をなくすためにオーガニゼーションの基本を確認し、タイム・マネジメントとボディ・ランゲッジに触れた後に、加点要素を増やすための基礎固めとしてスピーチの効率化をはかり、最後に加点されるためのポイントを解説します。

2.2 点数の目安

この小節ではより具体的なマナーのスピーカースポイントの目安の一例として、向の *Manner*[13] を紹介します。このレジュメでは、JPDU のアジュディケーション・ガイドラインの項目ごとに、すなわち 1.2 の a) から f) をもとに、次のように点数の目安を設定しています*2。

- 8: ほとんどの項目において大会でもっとも優れている
- 7: 6 に加えて
 - a) スピーチに必要な要素が聴衆に分かりやすく組み立てられている
 - d) 英語が流暢である、ワードチョイスが適切である、強弱や間に工夫がある
 - e) 聴衆を惹きつけるユーモアを交えたスピーチである
 - f) 堂々とした立ち居振舞をし、適切なジェスチャーを交えている
- 6: 以下の項目を満たしている
 - a) チームで協力し、ゲームに参加している
 - b) 個々の議論が結論先述など必要な要素を満たしている
 - c) スピーチ時間が規定時間より前後二十秒程度で、時間配分も適切である
 - d) 長々と沈黙することなく、英語で伝えたいことを伝えられている
 - f) メモを見つつも、しっかり聴衆の方を見てスピーチができている
- 5: 6 の中に決定的なミスがある
- 4: 6 の中にいくつも決定的なミスがある

*2 向の『*Manner*』では往々にして POI もマナーとしてカウントされポイントに影響を与えることから POI の項目もありますが、本稿ではガイドラインに厳密に、POI は含まないように改変しています。また、一部表現も改変してあります。

3 減点要素からみるマナー

3.1 オーガニゼーション

はじめに、ミニマルな議論モデルを考えます。ミニマルな議論モデルは、

- 主張/Claim
- 根拠/Reason
- 論拠/Warrant

の三要素から構成され、論拠とは根拠が主張をささえる理由をさします。例えば、「A は貴族だからモテる」という議論を考えた場合、「A はモテる」が主張、「A は貴族である」が根拠、「貴族はモテる」が(隠れた)論拠となります。

このミニマルな議論モデルでオーガニゼーションを考えると、「主張 根拠 主張」が基本となります。これは、CCF*³ といわれている考えと同じだといえるでしょう。あるいは、”Tell'em what you're going to say, say it, and tell'em what you said.”と表現されるモデルとも重なります。

また、この根拠部分に理論による根拠と事実による根拠の二つを導入した場合、AREA*⁴ といわれるスピーチモデルと近似するでしょう。

さて、ディベートにおけるスピーチは様々な議論のセットからなりたっており、それは「モーションが正しい/間違っている」との主張を大主張として、その下に様々な階層で議論がピラミッド状に積み重なっています。

ここまでのミニマルな議論モデルを前提としてスピーチ全体のオーガニゼーションを考えると、その基本的な構成要素として以下の三つが挙げられます。すなわち、

- ゾーン/Zone
- フラグ/Flag
- レイヤー/Layer

です。

ディベートでの1スピーチは、前述の通り様々な大小の議論からなりたっていますが、この一つの議論をゾーンと呼びます。たとえば、提出されたポイントや反論、あるいはポイントの中の諸分析を1ゾーンと考えます。ゾーンは最小段階では、「主張・根拠・論拠」というミニマルな議論モデルに落ち着きます。

フラグとは、ある一つのゾーンの説明をする場合に、そのゾーンにおいて何を説明するかをわからせる印のことです。ここでは仮に、ゾーンの説明に入ったときに、そのゾーンについて知らせることを「フラグをたてる」と呼び、そのゾーンの説明を終えるときに、その説明の終了を知らせることを「フラグをしまう」と呼びます。ミニマルな議論モデルにおいて「主張 根拠 主張」とスピーチするとき、最初の主張部分でフラグをたて、最後の主張部分でフラグをしまっているといえます。

先に述べたように、ディベートにおける議論は多重構造をとっていますが、これはゾーンが多重構造をとっていると言いかえられます。たとえば、ポイントを1ゾーンと考えた場合、その内に諸分析があり、それらもゾーンであると考えられます。そして、この複数のゾーンの並列からなる一階層をレイヤーと呼びます。例えば、ポイントのレイヤーには複数のポイントからなるゾーンが乗っかっており、ポイント内の諸分析のレイ

*3 Conclusion Comes First の略

*4 Assertion, Reason, Example, Assertion の略 ここでは CRW モデルにおける W が省かれていることに注意してください。

ヤーには、その1アーギュメント内の諸分析からなる複数のゾーンが乗っかっています。

さて、これらの諸要素を使うと、スピーチのマクロからミクロまでのオーガニゼーションを分析することができます。

フラグの概念から、マクロでは1スピーチそのものも一つのゾーンと考えられたため、イントロダクションとアウトロ（エクストロ）では、そのスピーチでの主張を述べるのが効果的といえます。あるいはミクロにおいて、ディフィニションやリフュテーションなども一つのゾーンと考えられるため、同様にその各々において初めに主張を述べるのがわかりやすいスピーチのための基本といえます（前者での、ディフィニションにおける一番の主張、つまりディフィニションのまとめはケースステートメントと呼ばれ、ディフィニションのはじめにスピーチしろといわれています）。

ゾーンの概念についてもう一度考えると、これは有機的につながった議論のセットと呼ぶことができます。逆からいえば、つながりのない議論のセットを同一区画にに入れてしまうと、それはもはやゾーンではなくなるため、その議論の、あるいはその部分を含む議論のわかりやすさを失わせてしまいます。たとえば、アーギュメントを一つのゾーンと考え、これを「現状・プラン後・重要性」という三つの議論からなるとします。よくあるオーガニゼーションの間違ひは、現状とプラン後をいったりきたりして説明をすることです。これは、現状というゾーン、プラン後というゾーン、重要性というゾーンにこのアーギュメントが分けられていないといえることができるでしょう。あるいは、一つのアーギュメント内に複数のシナリオがあり、それは本来別のゾーンとして扱われるべきなのにごっちゃにスピーチしてしまったり、アーギュメントの中にリフュテーションなどの、もはや関係ない議論をいれてしまったりすることもゾーニングの失敗といえます。

レイヤーの概念からスピーチを考えると、ラベリングとナンバリングにたどりつきます。これは、新しく一階層下レイヤーに移る際に、そのレイヤーにはどのようなゾーンがのっているかを小見出しや番号によって示すものです。例えば、アーギュメントのサインポストは、これからアーギュメントのレイヤーに移るときに、そのレイヤーにはどのようなアーギュメント＝ゾーンがあるかを、番号と見出しをつけて説明するものです。あるいは、アーギュメント内でプロセスなどが複数存在する場合に、どのような側面にわけて説明するかをはじめに説明しますが、これもアーギュメント内のレイヤーでどのようなプロセスでわけた説明＝ゾーンがあるかを番号と見出しをつけて紹介しているのだといえます。また、ロードマップもこれと同様のことが言えるでしょう。もちろん、全てのレイヤーにおいてラベリングとナンバリングが必要なわけではなく、その必要性ごとに考えていくべきです。

このように、この三要素を用いてスピーチを構成することで、スピーチがより構造化されわかりやすくなるでしょう。

3.2 タイム・マネジメント

タイム・マネジメントで減点される要因は、

- 規定時間から逸脱したスピーチ
- 想定された時間配分から逸脱するスピーチ

の二つが主にあげられます。

規定時間から逸脱したスピーチとは、例えば規定時間が七分ならば、六分四十秒未満のスピーチ、あるいは七分二十秒以上のスピーチのことです。この時間差はジャッジによってことなりますが、ルールで定められた三十秒を越えてしまうと必ず減点されるでしょう*5。

*5 また、規定時間ある程度超えた時点でスピーチ内容は考慮されない可能性があります。筆者は十五秒あたりをすぎるとペンをおいてしまいます

想定された時間配分から逸脱するスピーチとは、例えば七分のスピーチにおいて、LO や MG、MO が初めにリフューションを行い、その時間は二分から三分程度と想定されていますが、この想定された時間から逸脱して (必要もないのに) 四分や五分もリフューションしてしまったときのようなスピーチです。つまり、スピーチの構成方法によって異なりますが、その中の議論にける時間に対するコモンセンスがジャッジに共有されており、それから大きくはずれてしまった場合に点数がひかれてしまう可能性が高くなります。

3.3 ボディ・ランゲッジ

ボディ・ランゲッジの要素は、

- アイコンタクト/eye contact
- ジェスチュアと身体の動き/Kinesics: gesture and body Movements
- 表情/facial expressions
- 空間の使い方/Proxemics: spacing and physical positioning

の四つです。

このうちで、特に点数が引かれやすいのは一つめのアイコンタクトです。これは、わかりやすく、客観性がある程度保障されるからです。いうまでもなくジャッジを見つめることによって解決できます。メモやノートに工夫を加えることで、より減点される可能性を減らすことができるでしょう。

他の三つに関しては、それが「特に」苛立たしいものでなければ点数を引かれることはあまりありません。なお、最後の「空間の使い方」とは、どのような位置に立ち、どのように部屋を移動するか (あるいはしないか) に関する項目です。

4 スピーチの効率

スピーチの効率があがると、スピーチに工夫をしやすくなります。つまり、マナーのスピーカーズポイントをあげやすくなります。これは、スピードや表現などの側面をみれば明らかでしょう。

スピーチを効率よくするには、

- 重複を削る
- 不要な議論を削る
- 不要な言葉を削る
- 短い単語を使う
- 表現を磨く

などの方法があります。

一つめの「重複を削る」とは、議論の被りをなくす方法です。イントロダクションとリフューテーション、あるいはイントロダクションとポイントで同じことを言うのをやめるのが好例です。また、より広い視点ではパートナー間での議論の被りがあります。これは、メモの書き方を工夫したり、スピーチ直前にメモをもう一度見返したり、あるいはパートナーと確認をとったりすることである程度事前に議論の被りを防ぐことができます。

二つめの「不要な議論を削る」とは、ディベートにおいて機能しない議論を提出しないという技法です。いいかえれば、プレパレーションの段階から議論の要不要を見極めること、つまり、マターに関する能力をあげることです。ラウンドにおいて機能しなければ、その議論に意味はありません。

三つめの「不要な言葉を削る」とは、言う必要のない言葉をスピーチからはずす方法です。よく見られるのは、“Ah” や “Well” のような耳障りな言葉や、あるいは “Ladies and gentlemen” のような呼びかけなどの filler をなくす方法です。自分のディベートを録音・録画して確認してみれば明白ですが、自分が思っていた以上に filler を使っているものです。

四つめの「短い単語を使う」とは、音節が少ない単語、つまり発音するのに時間がかからない単語をできるだけもちいるということです。一つ一つの単語レベルではあまり時間はかわらないかもしれませんが、積み重なると大きな時間差がうまれます。たとえば、indignation ではなく anger をもちいたり、“It is important.” ではなく “It matters.” と表現したりすれば、同じことを表現するのにかかる時間が短くなります*6。

五つめの「表現を磨く」とは、その名の通り、英語表現を学び、効率的な言い直しをおぼえることです。例えば、ヴォキャブラリーを増やして、これまで数単語であらわしていた物事を短く表現できるようにするなどです。あるいは、関係詞を用いると二つの文を組み合わせることができるでしょう。ただし、中途半端な英語力で関係詞を用いるとかえってわかりにくくなることに注意すべきです*7。

*6 他の視点からみたワード・チョイスに関しては5.2小節を参照してください。

*7 これら表現に関する別側面での議論は5.1小節および5.2小節を参照してください。

5 加点要素からみるマナー

魅力的なマナー、あるいは加点されるマナーは一概に定義できるものではありません。A くんのマナーが好きだという人もいれば、B さんのマナーが好きだという人もいます。ですが、A くんや B さんのスピーチは、両者ともにマナーがよいという前提に立つならば、何らかの共通点を見出しえます。

ここではそれらの共通点を、表現法という観点から、

- 話し方
- 語の選択と転義/Word Choice and Trope
- 構文/Scheme
- その他の修辞技法

の四つを見ていきます。

5.1 話し方

話し方から魅力的なスピーチの共通点を考えると、

- 音高/pitch
- 速度/rate
- 音量/volume
- 音質/quality

の四つが視点としてあげられます。

音高とは、喋る音の高さのことです。話している音の高さは歌を歌うときのように上下しますが、その変化速度は歌のそれよりはやく、内容をより印象付け、より適切な解釈を聴衆にさせることとなります。同じような文でも音高の変化のつけ方によって、まったく意味がかわってしまうことさえあります。また、音高の調節によって聴衆の議論に対する感情を変化させることもできます。

速度とは、喋るはやさのことです。話すスピードは遅すぎても速すぎてもいけません。速度に工夫をつけるときは、緩急をつけること、つまり内容の重要度にしたがって速度をかえたり、内容が情報を与えるものなのか感情をゆさぶるものなのかにしたがって速度をかえるなどが基本となります。文単位で考えてみると、単語のセットや文節はまとめるなど、単語単語での発音スピードをかえることは言語行為としてナチュラルだといえます。また、緩急だけでなく、問いかけの後やトランジション(次のゾーンに移ること)で間をおくことも重要です。

音量とは、話す声の大きさのことです。音量は聴衆の人数や部屋の大きさにあわせて調整がなされなければなりません。音量に工夫を加えるときは、重要な点は大きな声ではなすこと、そうでないところは声を抑えることが基本となります。あるいは、今まで大声で喋っていたときに音量を抑えると聴衆の注意をひくことができるでしょう。

音質とは、声のテンションのことです。言いかえると、声の持つ雰囲気、トーンのことです。人はどのような場合でも、何らかの感情をもちますが、それはスピーチ中においても同様で、スピーカーは自らが話している内容その他に関して様々な感情を持ちます。そして、こういった感情はスピーカーの声の音質を変化させます。スピーカーはこういった声の音質を調整し、より表現したいことがらが伝わりやすいようにしなければなりません。声の音質調整に失敗した例には、スピーチであがってしまって、その音質から悟られてしまうことなどがあります。

5.2 語の選択と転義

この小節では、まず、いかに適切な単語を選ぶかという問題に対して一応の答えを出し、次に修辞技法*⁸のひとつである転義、つまり言葉を正規の使い方とは別の方法で用いる技法について述べます。スピーチで用いる語を選択するには、

- 具体性
- 簡潔さ
- 語のイメージ

の三つを意識する必要があります。

一つめの具体性とは、語であらわされる物事が想像しやすかどうかについての観点です。つまり、その言葉をきいたときに聴衆が具体的でピピッドなイメージをもつことができるかどうかという視点です。広くあいまいな言葉ではなく、ある程度限定された言葉を使うことが重要です。例えば、Traveler という語は色々な旅行者を含みますが、これを hitchhiker という語にしてみるとより話が具体的になります。あるいは、people という抽象的な言葉を使わずに、I や we、あるいは you といった誰かしらを指す言葉や、人名を出してしまうこともこの内に入ります。よく刑法についてのディベートで使われる brutal criminals といった言葉も、mass murderers や serial rapists といった言葉、あるいは具体的な人名におきかえることができます。また、受動態などよりも、能動態を使った方が指し示している事柄がわかりやすいといわれています。これらの事柄は、単にわかりやすくするというだけでなく、パトスに影響を与える、すなわち観衆の感情に訴えかけることによって説得を行っているのだともいえます。これは、パトスからの説得を行う場合、その事柄と観衆の「近さ」、すなわち観衆が具体的に身近なものと思えるかどうかが重要だからです。

二つめの簡潔さとは、使われた語がシンプルでクリアかどうかについての観点です。やたら難しく馴染みのない語よりも、ききなれた語の方が好ましいとされます。また、音節が多く長い単語よりも、音節が少なく短い単語の方が好まれます*⁹。たとえば、相互関係をさすのに reciprocity という語を使うより、cross relationship や correlation といった語のほうがわかりやすく、好ましい*¹⁰といえます。

三つめの語のイメージとは、その語が議論を助けるかどうか、そして、その語がスピーカーのイメージをどう左右するかについての観点です。前者はパトスに影響し、後者はエートスに影響を与えます。まず前者についてですが、全ての言葉は透明なものではなく、その背後に何らかのイメージがあることが基礎になります。このため、「悪い」ということを伝えるためには「悪い」というイメージをあたえる語を選び、「良い」ということを伝えるためには「良い」というイメージを与える語を選ばなければなりません。たとえば、単純なものをさすのに simple と表現すれば良いイメージがあるのに対して、simplistic と表現すれば悪いイメージがつきます。次に後者については、ある種の言葉はその言葉をつかったスピーカーの印象も左右する事実が基礎になっています。これは、「政治的に正しい言葉遣い」が好例です。あるいは、竹島を独島と呼ぶとき、そこには政治的な意図が見え隠れしているため、スピーカーのイメージを左右するでしょう*¹¹。

さて、転義とは、先ほど述べたように言葉を正規の使い方とは別の方法で用いて表現する技法です。極めて大雑把に言えば、比喩表現をさすと考えてよいでしょう。具体的には、直喩、隠喩、提喩、換喩、寓意、擬人法、イロニー、誇張法、緩叙法などがあります。これらの中ではいずれも、語が正常の意味から偏差をもった

*⁸ 転義と構文をまとめてレトリックあるいは修辞法と呼ぶことがありますが、レトリックは論証や議論構成など広汎な分野にわたるため、名前として不適切だといえます。

*⁹ リンカーンのゲティスバーグ演説で使われた 272 語のうち、251 語が 1 音節か 2 音節だという事実は注目されてしかるべきです

*¹⁰ 英語の非ネイティブにとっては発音しやすいという利点もあります

*¹¹ 逆に言えば、相手の不用意な発言を指摘して、差別主義者などのレッテルをはってイメージを低下させることもできるといえます。

意味をもっています。たとえば換喩は、概念の関連性・近接性に基づいて語句の意味を拡張するもので、「ペンは剣よりも強し」などが具体的にありますが、ここでペンと剣は本来の意味から距離をもった比喩的な意味、すなわち、言論と権力という意味をもっています。あるいは、「日本のアインシュタイン」といった提喩では、アインシュタインという語が本来の意味である、特定の人物ではなく、優れた物理学者の意味として用いられています。

転義法を用いることによって、言葉は本来の固定された無活動な状態から、「生き生き」とした状態へとうつります。言い換えれば、言葉が情念をもったものになり、言語活動の快樂のようなものを与えるのです。同時に、ある種の婉曲表現として、露骨な言い方をしないために転義法がもちいられることもあります。

5.3 構文

転義が語の選択だとすれば、構文は語の組み合わせをさします。ここでもまず、基本的な語の組み合わせを紹介してから、修辞技法としての構文の説明を行います。構文を考える際には、

- 単文/Simple Sentence
- 掉尾文/Periodic Sentence

を選ぶことが基本となります。

一つめの単文とは、述語が一つしか存在しない文をさし、一つの文の中に主語と述語によって構成される要素が複数存在し、主節と従節と呼称されるように結ばれる節同士に階層性がある文を複文/Complex sentence と呼びます^{*12}。たとえば、“The baby cried.” は単文、“It makes me happy that you love me.” は複文です。語を組み合わせる文を作る場合、基本的には単文を選び、複文を避けるほうがよいとされています。これは単純にわかりやすさのためですが、一方で単文だけで文章を構成するとつまらなくなってしまうため、注意が必要です。

二つめの掉尾文とは、文の最後に意味がわかる文をさし、逆にはじめの数語をきいてすぐに意味がわかる文を散列文/Loose sentence と呼びます。たとえば、“Untill she was 10, she was an invalid.” が掉尾文、“She was an invalid until she was 10.” が散列文です。スピーチ一般、特にスピーチが佳境に入ったときには掉尾文のほうが好まれます。なぜならば、散列文では聴衆が最初の数単語をきいただけで勝手なイメージをもってしまい、それを修正しなければならなくなるからです。

さて、修辞技法としての「構文」は大まかに、

- 平衡構造
- 語順変化
- 省略
- 反復

の四つにわけられます。

一つめの平衡構造とは、文の中の一部分が形や場所などでもう一方と関係している構造のことです。これには、対句や対照法、漸層法があたります。“The inherent vice of capitalism is the unequal sharing of blessing; the inherent virtue of socialism is the equal sharing of miseries.” という対句表現では、全ての語句がもう一方と関係しています。“Man proposes: God disposes” という対照法による表現や、“There are

^{*12} 正確に言えば、英語では主節を従位接続詞節、関係詞節が修飾するのが複文です。また、等位接続詞や相関接続詞、セミコロンによって二つ以上の独立節が並列的に結ばれた文を重文/Compound sentence と呼びます。たとえば、“My friend invited me to a party, but I do not want to go.” は重文です。

three things that will endure: faith, hope, and love. But the greatest of these is love.”という漸層法にも、語の対応が見て取れるでしょう。

二つめの語順変化には、倒置法^{*13} や語句の挿入、同格による修飾などがあります。これは文法上の都合や慣習からだけでなく、韻を踏むためなどリズム感を整えたり、あるいは文章が長くなるのをふせいだりする昨日があります。

三つめの省略には、語の省略や接続詞の省略、あるいは接続詞の畳用があります。たとえば、ゲティスバーグ演説の”and that government of the people, by the people, for the people shall not perish from the earth.”では、and for the people の前にあったはずの and が省略されています^{*14}。省略の技法は基本的に文にリズム感を生み出し、劇的な効果を発揮させるのです。これは”Or if a soul touch any unclean thing, whether it be a carcase of an unclean beast, or a carcase of unclean cattle, or the carcase of unclean creeping things, and if it be hidden from him; he also shall be unclean, and guilty.”のような接続詞畳用でも同じです。

四つめの反復には、音や語、句や節の反復があります。音の反復とはつまり、韻を踏むということです。たとえば頭の句を反復する首句反復には、キング牧師の”I have a dream address”があります。この演説では首句反復が多く使われ、”I have a dream”の句、あるいは”one hundred years later”の句などが何度も何度も繰り返してきます。また、同語意義反復法のように、同じ言葉を違った意味で反復させる手法もあります。これはたとえば、”We must all hang together, or assuredly we shall all hang separately.”のようなものです。

5.4 その他の修辞技法

話し方や転義、構文から離れた修辞技法には、

- 直接疑問文/Direct Question
- 修辞疑問文/Rhetorical Question
- ストーリー・テリング/Story Telling
- 引用/quotation

などがあります。ここではいくつかの補足にとどめておきます。

直接疑問文とは、聴衆に単なる疑問文をなげかけ、考えさせたり、直接コミュニケーションをとったりしようとするものです。一方、修辞疑問文は予め答えが制限された疑問文、答えを必要としない疑問文のことです。たとえば、”Who knows?”が修辞疑問文としていわれた場合、「誰も知らない」と断定をしていることとなります。

引用は基本的に、有名なセリフを使いますが、ディベートにおいては相手のいったセリフを使うことができます。つまり、相手が繰り返したり強調したりした言葉を逆用するのです。これによって相手のイメージを低下させることができます。

^{*13} 本稿とはまったく関係ありませんが、ロシア的倒置法という古びたジョークがあります。これは一つめの文のあとに、最初に「ソビエトロシアでは」などの言葉をつけて、主語と目的語が反対にしたものです。たとえば、”In America, you can always find a party. In Soviet Russia, Party finds YOU!”が典型例です。

^{*14} この文章はジョン・ウィクリフによる英語訳聖書の序文にある、”This Bible is for the government of the people, by the people, and for the people.”を起源としていますが、ここでは and が入っていることに注目してください。

6 実戦でのテクニック

この節では今まで紹介してきた事項をもとに、スピーチのいくつかのパートについて注意点や技術を紹介します。

6.1 アーギュメント

アーギュメントにおけるマナーのテクニックを考える場合、一番重要なのはグラヴィティの部分です。ここで、論証であるロゴスだけではなく、聴衆の感情を動かすパトスも動員すれば、そのアーギュメントはより一層重要なものと思われるでしょう。

ここで重要なのは、グラヴィティと聴衆の「近さ」、すなわち、どれだけ聴衆がそのインパクトを身近なもの、自分に関係があるものかと思えるかどうかです。グラヴィティが聴衆に近ければ近いほど、聴衆の感情は動かされます。そのため、グラヴィティは、具体的に、聴衆と関係があるように説明されなければなりません。例えば、ストーリー・テリングや数字・統計、具体的な人名などの例をあげたり、ディベートなどの身近な話でたとえたり、割合を「この部屋のうち何人が」などと表現したりします。

また、グラヴィティを聴衆に近づけるだけではなく、転義法をもちいてグラヴィティの結論を言ってインパクトを与える方法も使われます。たとえば、不平等を slow-motion genocide と表現したり、受動喫煙による病死を indirect murder と表現したりします。ただし、表現された言葉が論証された部分と比べてあまりに大きかったり、あるいは頻繁にこのテクニックを使ったりすると、パトス・エートスの二つの面で逆効果になってしまうので注意が必要です。

6.2 リフューション

リフューションにおける、マナーでの失敗はほとんどがオーガニゼーションの失敗です。とくに、リフューションのはじめの主張にはあまり気がつかれていません。たとえば、なんでもかんでも “it’s not true” という人がいます。あるリフューションを行う場合、これは一つの議論であり、ゾーンを形成すると考えれば、当然はじめにフラグをたてる必要があります。いいかえれば、相手のアーギュメントのどの部分を、どのように否定するのかがわからなければならないのです。たとえば、オポジションがガバメントのアーギュメントにリフューションをする場合、その部分についてのカンファメーションをした後に、“No necessity” といったり、あるいは “This problem is not important.” といったり、“Their proposal cannot solve this problem” といったりすれば、どこをどう否定するかが明確になります。

転義法はリフューションでよく用いられます。その一つに、相手のアーギュメントを換喩や誇張法を用いて破綻していることを明らかにすることがあります。たとえば、「進化論は学校で教えるべきではない、なぜなら進化論は実生活の役に立たないからだ」というアーギュメント^{*15} に対して、これを「数学や外国語も実生活でほとんど役に立たないから教えるべきじゃない」などと置きかえて破綻をしめすのがこの方法です^{*16}。もちろん、自分のリフューションに転義法をもちいてこれを強化することも有効です。たとえば、「失業者が生まれても、プランによって新たに仕事があまるため、すぐ再就職できる」という議論に対して、すぐに再就職できないと主張したいときに、「仕事を変えるのは髪型を変えるように簡単にできるものではない」とスピーチすれば、再就職の困難さが実感されるでしょう。

前節で述べたように、相手のしゃべったことを引用して逆に使うこともリフューションでは重要なテク

^{*15} Intelligent Design(知能設計説)に関するディベートにおける議論です。

^{*16} もちろん、これだけを言うのではなく、この後によりブラクティカル反論を行うべきです。

ニックです。これは例えば、「企業にチャリティーを強制すれば、企業イメージがよくなるため、収益があがる」というアークギュメント^{*17} に対して、「もし、本当に収益があがるならば、強制せずともチャリティーをやっているため、必要性がない」とリフュートするとき、これは相手の「収益があがる」という部分を引用しています。このとき、引用部分はそっくりそのままの表現を用い、ゆっくりと強調するようにスピーチするとわかりやすいでしょう。

6.3 リプライ・スピーチ

リプライ・スピーチは時間がコンストラクティブスピーチに比べて短いため、オーガニゼーションとタイム・マネジメントに注意するとともに、スピーチの無駄を省かなければなりません。この観点におけるよくある間違いは、いくつも判断基準を提出してしまい、結局どれも中途半端にしか話せなかったり、タイム・マネジメントに失敗したりすることです。特にこれは PMR で見られますが、一般的に PMR で提出する判断基準・視点は一つか二つとされています。

一方で、リプライ・スピーチはラウンドの最後のスピーチであるため、マターにおいてもマナーにおいてもインパクトをもつ必要性があります。そのために、相手の立場そのものを比喻などをもちいて揶揄したり、ストーリー・テリングを行って自分たちの重要な議論を強化したり、様々なテクニックが駆使されます。

また、リプライ・スピーチではニュー・アークギュメント禁止というルールが存在しますが、これを回避しつつニュー・アークギュメント、あるいはそれに近い議論を提出するときにも、修辞技法が使われます。たとえば、相手の議論に反論するとき「これは否定しているのではなくて、単に相手の議論を確認しているだけだ(だからニュー・アークギュメントとはならない)」などとスピーチしたり、あるいは(本来メンバーが対処しているはずの)相手の議論を悪くパラフレーズして、それが本当かどうか疑問をあらわしたりして、巧妙にニュー・アークギュメントとなるのを回避しようとしながら、議論を新しく提出します。

6.4 イントロダクション

イントロダクションはスピーチの一番はじめに位置するため、3 節で述べたように、そのスピーチで伝えたい主張など、大きな話をする必要があります。少なくとも、アークギュメントレベルの話は不適切だといえるでしょう。イントロダクションで自分たちの議論の話をする場合は、共有するプリンシプルについての話か、あるいは一番重要な問題についての話に限定すべきです。逆に相手の議論の話をする場合は、細かいリフュテーションではなく、相手の立場全体を貶めることができるような話をするか、あるいはそれだけで相手が負けになってしまいかねないほど重要なミスを指摘することなどが適切です。また、セカンドスピーカー以降ではこれまで提出された議論をまとめて、俯瞰する議論を提出するのも有効です。

ここで使われるテクニックとしては、ユーモアや引用、あるいはストーリー・テリングなどがあります。これらは、インパクトがあり、聴衆の心をつかみやすいため、イントロダクションの中の一番はじめの部分でよく使われます。イントロダクションの中では、厳密にオーガニゼーションの基本を適用する必要はあまりないのです。

6.5 POI

POI について考えるとき、まず考えなければならないのは 15 秒という時間制限です。この短い時間で議論を有効に響かせるには、わかりやすい言葉・構文で無駄なくその文言を構成しなければなりません。特に、POI は一文で表現すると良いとされています。これは、そのほうがダラダラと時間一杯まで説明するより印

^{*17} 企業にチャリティーやそれへの寄付を強制するなどのモーションにおける議論です。

象としての歯切れがよくなるためです。

POIではデフィニションに対する質問以外は、基本的に(リコンストラクションも含めた)リフュテーションを行います。そのテクニックの一つに疑問文を用いる方法があります。このとき、疑問文は転義法などとあわせて用いられる、答えにくい質問を形成します。このテクニックを用いると、スピーカーは答えるのが困難なため、一瞬困惑するなどしてとまってしまることがあり、印象をさげることができます。たとえば、「死刑制度は犯罪を抑止する」という議論をスピーカーが喋っているときに、POIで「それでは、何らかの目的のためだったら政府は市民を殺してよいんですね？」のような質問がこれです。

またPOIにおいては、その立ち方、つまり、ジェスチャや身体の動きも工夫がしやすいポイントです。相手の議論にあきたような感じで立ったり、あるいは、怒り気味で抗議するかのよう立ったりするなど、立つだけで相手の議論に異議をとえることができます。

7 マナー向上のための練習

マナーを向上させるための方法はいくつかありますが、主なものには、

- 英語力を鍛える
- スピーチ練習
- ビデオをとって見直す
- スクリプト作成
- 表現ノートの作成
- メモ用紙に工夫をする
- 名スピーチの研究
- スピーチのスピードを落とす

などがあります。

多くは説明不要のものですが、何点か補足しておきます。

まず、スピーチ練習にも様々なやり方が考えられます。スピーチ時間を短くしたり長くしたり、あるいは鏡の前でスピーチしたりするなど、工夫しだいで多くの部分が鍛えられます。トップ・ディベーターは、毎日、いつでもどこでもスピーチの練習をしていると言われます^{*18}。

スクリプト作成では、スピーチの文章のスクリプト化とその修正をくりかえします。スクリプトに修正を加えながら練り上げていって、そのスピーチの練習をすることで、表現に磨きがかかり、より効率的なスピーチができるようになるでしょう。

表現ノートの作成は、他人のスピーチや英文記事を読んでいるときなどに、気に入った表現をまとめるノートを作る作業です。いわば単語ノートの拡張版といってよいでしょう。このノートは適宜見直し、どんなアーギュメント、どんなモーションで使えるのか考えることでより一層効果を発揮します。

メモ用紙に工夫をすることは一見地味にみえますが、かなり重要です。パッと見てわかりやすく、同時に構造化されているメモ用紙を各自で工夫してください。これといって決まったものはないので、何人かの先輩にメモを見せてもらうと比較ができてよいでしょう。

名スピーチを研究するときは、漫然ときくだけではなく、どこが優れているのか、どのような工夫をしているのかを考えなければなりません。また、シャドウイングや暗誦をすることで、英語のリズム感や抑揚のつけ方を学ぶとともに、表現を盗むことができます。

スピーチの速度を落として練習をすると、必然的に喋る内容を少なくせざるを得ないため、スピーチの効率性をあげる訓練になります。また、喋ることのできる絶対量が減るため、議論を減らさなくてはいけなくなるので、イシューセレクションの訓練にもなるでしょう。

^{*18} ただし、TPO を考えないと周りの人間に不審人物だと思われる可能性があります 筆者のように。

8 魅力的なマナーを目指して あとがきにかえて

5節のはじめに述べたとおり、魅力的なマナーは定義できるものではありません。沢山の名スピーチがあり、それはそれぞれ異なっています。それらはある種の共通点をもつものの、その魅力はそういった要素だけに還元できるものではないのです。

もしあえて、それらの魅力を一括りにするならば、良い意味で個性的であると言えるかもしれません。我々の声や顔つき、体型、雰囲気、性格その他諸々は、似ているところもあるにせよ、それぞれ異なったものです。これはマナー、というよりスピーチも同様です。我々のスピーチは、我々にあった、我々独自のものであるべきです。似合っていない服を着ると魅力的に見えないように、スピーチもまた、無理に他人に似せようとするのではなく、自らにあったものでなければなりません。

ですから、我々は様々なスピーチの技術や名スピーチを学んだ後、それらを一旦捨て、もう一度スピーチを構築すべきです。日本の武道や伝統藝能には「守・破・離」という言葉があります。これは元々世阿弥が能の修行段階について述べたもので、型を守る段階、型を破って工夫をこらす段階、型にとらわれず独自のものをつくる段階の三つを表しています。スピーチも同様のプロセスで上達し、「離」の段階に入ってはじめて、真に魅力的なものになったといえるのかもしれません。

最後に、本稿を書くにあたって参考にした文献をあげておきます。ルールやガイドラインをのぞけば、マナーに関する文献は向『Manner』がわかりやすく、おすすめです。これはチェック形式になっており、自分や他人のスピーチをきくときに手元においたり、大会前にさらっと復習をしたいときに読み流すとよいでしょう。スピーチ全般に関しては、Hughes and Phillips による *The Oxford Union Guide To Speaking In Public* が一番よいと思います。充実した内容や分かりやすさだけでなく、著者たちが WUDC のファイナリストであること、名スピーチをいくつか収録するとともにその解説がのっていることも美点です。

また、マナーとは関係がないので挙げませんでした。本稿は L^AT_EX で書かれ、その際に奥村晴彦『L^AT_EX 2_ε 美文作成入門 改訂第 4 版』（東京：技術評論社，2007）を大いに参考にしました。

参考文献

- [1] Ray D'Cruz. *Australia-Asia Debating Guide Second Edition*. North Melbourne: Australian Debating Federation, 2003. <<http://www.debating.net.au/downloads/AADG.pdf>> [2008, August 24]. 邦訳：丹羽 啓介 訳. オーストラリア・アジア・ディベートング・ガイド第二版. 東京：日本パラメンタリーディベート連盟, 2007.
- [2] Colm Flynn. *WUDC Rules*. 2006. <<http://flynn.debating.net/Sydrules.htm>> [2008, August 25].
- [3] Peejay Garcia. "The Elements of Persuasive Public Speaking: Matter, Manner and Method". *An Introduction to English Language Debate in Asia*. Brendan M. Howe(ed.). Seoul: Ewha Womans University Press, 2005.
- [4] Robert Huber and Alfred C. Snider. *Influencing Through Argument Updated Edition*. New York: International Debate Education Association, 2006.
- [5] Dominic Hughes and Benedict Phillips. *The Oxford Union Guide To Speaking In Public*. London: Virgin Books Ltd, 2004.
- [6] Japan Parliamentary Debate Union. *Adjudication Guideline for JPDU Parliamentary Debate Tournament*. 2003. <<http://www.jpdu.org/download/files/AdjudicationGuideline.pdf>> [2008, August

- 24].
- [7] Jason Jarvis. "Speaking in Debates". *An Introduction to English Language Debate in Asia*. Brendan M. Howe(ed.). Seoul: Ewha Womans University Press, 2005.
- [8] John Meany and Kate Shuster. *Art, Argument and Advocacy*. New York: International Debate Education Association, 2002.
- [9] Peggy Noonan. *On Speaking Well*. New York: Regan Books, 1999.
- [10] アリストテレス 『弁論術』戸塚 七郎 訳. 岩波文庫 青 604-8. 東京: 岩波書店, 1992.
- [11] カイム・ペレルマン 『説得の論理学』三輪 正 訳. 東京: 理想社, 1980.
- [12] キケロ 『弁論家について』上下巻. 大西 英文 訳. 岩波文庫 青 611-4, 5. 東京: 岩波書店, 2005.
- [13] 向 香織 『Manner』2007. <<http://exodus.txt-nifty.com/nk/Material/Manner.pdf>> [2008, August 24].
- [14] 柳澤 浩哉, 中村 敦雄, 香西 秀信 『レトリック探求法』東京: 朝倉書店, 2004.
- [15] ロラン・バルト 『旧修辞学』沢崎 浩平 訳. 東京: みすず書房, 1979