

BP Seminar Handout: BP Adjudication

1.General Rules of Adjudication

まず、どのようなフォーマットでも使用できるようなジャッジの仕方について説明します。

1.1 Basic Roles of Adjudicators

ジャッジの役割は以下の通りです。

Average Reasonable Person(ARP)としてディベートのフローをとり、そのラウンドの勝敗・Reason for Decision・ディベーターに対する建設的なアドバイスを説明してください。

Average Reasonable Person (ARP)とは、和訳すると「平均的な合理的な人」という分かりにくい表現にしかありませんね。もう少し噛み砕いて言うとラウンドに過度に介入しない人です。どういう人を指すかと言うと、①自分の価値観や嗜好等に基づき、変なバイアスをかけたり、ディベートの一部しか見たり、印象で操作されたりせず、きちんとそのラウンドを公平に見て、客観的な判断を下し、②一定レベルの教養、英語力や判断能力を持ち合わせている人のようです。

フローというのは、ディベートの履歴・メモのようなものです。基本的に、できるだけディベーターが言ったことを全部、ディベーターが言った言い方で書いておくことが大事です。また、BPスタイルにおいては特に、どのスピーカーが何回 POI をしたか、POI の内容、POI の受け答えまで明記する必要があります。

勝敗と Reason for Decision はいわゆる、そのラウンドにおいて勝っていたチームはどちらなのかとその理由です。シンプルですね。

ディベーターに対する建設的なアドバイスは、”Constructive Comments”の和訳ですが、ディベーターがどうすれば勝つたのか、さらによくするにはどうすれば良いのか、の指摘などです。最初はこの部分はハードルが高いかもしれませんが、徐々にここができるようになるといいですね。

説明する、という部分ですがこれはコメントシートという紙の媒体を用いるか、口頭で Oral Feedback をするかという違いはありますが、ディベーターに伝えるというところですが、この「説明する」という意識が結構大事だったりします。

1.2 How to come up with ‘reason for decision’s

では、どのように Reason for Decision を考えれば良いのでしょうか。具体的には、以下のような5原則にのっとると良い”Reason for Decision”ができあがると思ってください。

① Be logical 論理的であること

何を今更、という感じもありますが、ディベートの根底には論理性があります。

Decision を出すときに、「なぜこっちに Vote したのか？」というのは全て論理的な理由によって裏付けられているのが理想的です。特定の議論が考慮できなかった場合は「なぜ考慮できなかったのか」を論理づけて説明した方が良いでしょう。

また、英語力が高い帰国生やネイティブ・スピーカー等がディベートをしている時に、「なんとなくすごいことを言ってそう」と惑わされないようにすることも大事です。確かにマナーは大事ですが、発音やワード・チョイス等だけでディベートは決まりません。「英語がすごかった」と感動し感情的になるのではなく、冷静に論理的に、フローを基に判断することが必要になります。

② Be holistic 全体を考慮すること

ディベートは全体を考慮する必要があります。強い Argument をたてても、上手く Refute されてしまえば Argument は弱まります。また、特定の Clash で勝っていたとしてももっと重要な Clash で負けていたら勝ちにくくなります。特定の Refute が来ていたからと言っても、それにも耐えうる Argument があれば、Argument の優越性は残ります。このように、必ず、全体を考慮するようにすることが大事です。

③ Be relative 相対的であること

ディベートは常に相対的なもので、「これを言ったから勝ち」「これをやったから負け」のような、Automatic win/loss はありません。Government も Opposition も平等な Burden of Proof を負っているはずで、片方を厳しく／甘く見たりせず、必ず比較しつつ、相対的に見る事が大事です。④にもかかわってきますが、「このディベートはこうあるべきだ！」という考えに基づいて Decision を出すことは(必要なときもあるかもしれませんが)基本的に unfair です。

③ Be objective 客観的であること

自分の嗜好・バイアス・専門知識に基づいてジャッジングをするのはやめよう、という意味です。事前に、自分の好きな種類の議論等は意識しつつジャッジングをすることも大事だったりします。ただ同時に、主観を完全に排除することも不必要です。(強調しますが、できるだけ排除しましょう。)個人的に、ジャッジする場合、「新聞等で報道されている程度の知識」をもとに、明らかに事実
に反している場合のみ排除することはやって良いと思います。

⑤ Be specific 具体的であること

「Government の方は convincing だった」「Philosophy が良かったから Government に Vote」で、納得はしづらいですね？ Decision や Feedback は必ず具体的であることが大事です。Philosophy のどの部分を見て、どの例を評価したのか？どの Refute が的確だったのか？など、説明しましょう。

また、アドバイスをする際は具体的にどういった主張、理由、例、反論ができたのかを説明できると尚良いと思います。

1.3 Adjudication Techniques

・Reason を考えながらジャッジする

ラウンドが終わった瞬間から Decision を考えているとどうしても時間的に間に合わないことになります。海外ですと「ラウンドが終わった瞬間に Decision が出てる」レベルは普通です。さすがに一気にそこまでやることは難しいですが、少なくとも時間を短縮する方法として「考えながらジャッジすること」が必要になってきます。例えば、LO の時点ではどのくらい Opp が有利なのか、DLO が終わった瞬間では OG と OO どっちが上なのか、CG と CO の Extension や Role Fulfillment を比べるとどうなのか、この Issue はそもそも立っているのか……といったことを考えながらジャッジしましょう。

☆ただし、これはあくまで一つの指針として用いるべきです。(印象で考えている場合があるため)
ラウンドが終わった後、しっかりとフローを見直して Reason の妥当性を検討しましょう。

・本当にこの Decision/見方でいいのか？というのを考える

大事なのは、自分の Decision の妥当性をクリティカル(批判的)にみることです。どこかもらした視点はないか、この基準だと特定の Side に不利ではないか(ex.Gov に有利な Clash づくりをしていないか)、他の基準だとどうか(Point-by-point だけではなく、Role Fulfillment ではどうか？等)、自分が介入していないか(議論の好き嫌いで優越をつけていないか、Specific knowledge を用いていないか)等を考えましょう。特に、この見方でディベーターが納得するのか？というのを考えると説得的な Decision ができあがります。

・フローは英語で書く

たまにフローを日本語で書く人がいますが、これだとニュアンス・解釈等を介入することになってしまいますし、ディベーターの word choice という一つの技術を看過してしまうことにもつながってしまいます。

・フローは記号や略語を使用する

フローには全てを書くことが推奨されていますが、流石に全て書くことは不可能です。そこで、記号や略語を使用しましょう。記号としては、↑が良くなる・増える、↓が悪くなる・減る等がありますし、略語としては QOL=Quality of Life、BM=Black Market 等があります。自分がかかる方法で構わないので、こうやってメモをとりやすくしましょう。

・大体の点数の目安を書く

ラウンドが終わってから点数を決めようとする、どうしてもそのディベーターのスピーチの内容

を忘れてることがあります。大体で良いので点数をつけながらフローをとっていきましょう。例えばですが、PM は 74-76 くらい、LO は 77-78 くらい、DPM は 72-73 くらい、のような方法で結構です。

・できるだけ全てメモする

人間は残念ながら忘れる生き物です。ディベーターの言った内容は極力とるようにしましょう。特に、BP Style の場合、Opening が言った内容を忘れてしまう可能性が出てきます。したがって、できるだけスピーチを再現できるようなフローをとりましょう。

・チーム間の差を説明する時はできるだけ複数に

チーム間の差の理由は複数あるほうが説得的になります。BP においては例えば、Role Fulfillment と Engagement という、2 つの理由から〜と説明するほうがディベーターも納得しやすくなります。もし可能であれば複数の理由を考えましょう。

2. BP Adjudication

BP のジャッジって難しい、どこを見れば分からない……と思いませんか？

確かに、BP に特殊なところもありますが、基本的に他のフォーマットと同じく、チームの差を説明することがジャッジの役割です。つまり、1位と2位、2位と3位、3位と4位の差を説明してください。その意味で、他のフォーマットとかわりません。

2.1 BP のジャッジの仕方

BP のジャッジのは North American Style や Asian Style と根本的には変わりません。NA や Asian で 2 チームの差を説明するように、BP においては 4 チームの差を説明することがジャッジに求められています。

もちろん、他のスタイルと同様、ジャッジは Average Reasonable Person (大学を卒業した程度の知識を持ち、自分の嗜好やバイアスによって判断を下さない理性的な人)として議論を総合的・相対的に見ることが期待されています。

2.2 BP の評価の仕方

では、4 チームの差を説明する際にどこを見れば良いのでしょうか。主に、以下の 4 つを総合的に見て判断してください。総合的にというのは「Matter が優れていたから 1 位」というようではなく、「Matter・Manner は良かったが Role Fulfillment はいまいちで……」というように全部を考慮するということです。

- (A) **Matter** (Reasoning / Examples (Case Studies) / Relevancy / Uniqueness / POI)
- (B) **Manner** (Structure (Packaging) / Body Language / Time Management / Word Choice)
- (C) **Role Fulfillment** (Role as a team/ Rebuttals / Dynamism)
- (D) **Technicalities**

(A) Matter

Matter に関しては他の Format と大きく違うところがありません。主張が理由によって支えられているか(Reasoning)、説得力を深める例やケーススタディがあるか(Examples, Case Studies)、モーションとの関連性があるか(Relevancy)、モーションの単語や登場人物等に独自の特徴が説明されているか(Uniqueness)等を総合的に判断してください。

補足: POI

強いて言うならば、BP Format に関しては POI(Point of Information)が重視されます。各スピーカーは、POI に積極的に立つことと POI を積極的にとることが期待されており、評価の対象になります。したがって、ジャッジとしては各スピーカーの POI の回数は POI の内容も記録し、それも最終

的な評価対象にして下さい。

(B) Manner

Manner に関しても、他の Format と大きく違うところはありません。構成が分かりやすく、言いたいことが効果的に伝わっているか(Structure / Packaging)、アイコンタクトやジェスチャー等が効果的か(Body Language)、時間を守ってスピーチを構成しているか(Time Management)、効果的な言葉を使っているか(例えば、Opening との差別化、細かいニュアンスを伝えるための Vocabulary 等)(Word Choice)等を総合評価してください。

(C) Role Fulfillment

各スピーカーは以下のような Role を果たすことが期待されています。以下は最低限の Role であり、これらがどれくらいできているかも Decision を出す際の判断材料に入れてください。また、Dynamism(議論を動かしているか)も見てください。

Opening Government	Opening Opposition
Prime Minister	Leader of the Opposition
-Definition -スタンスの提示 -アーギュメントの提示	-PM への反論 -スタンスの提示 (Problem に対する認識や Motion のどこに Oppose しどこに Propose するか等を示す) -アーギュメントの提示
Deputy Prime Minister	Deputy Leader of the Opposition
-LO への反論 -PM のリコnst -(新しいアーギュメントの提示)	-DPM への反論 -LO のリコnst -(新しいアーギュメントの提示)
Closing Government	Closing Opposition
Member of the Government	Member of the Opposition
-DLO もしくは OO への反論 -Extension	-MG もしくは OG への反論 -Extension
Government Whip	Opposition Whip
-MO への反論 -Summary ・ラウンド全体をまとめ、Side としての優越性を示す ・パートナーの Extension を押す * 新しいアーギュメントは出せないことが推奨はされない。	-GW への反論 -Summary ・ラウンド全体をまとめ、Side としての優越性を示す ・パートナーの Extension を押す * 新しいアーギュメントは出せない。

補足:Extension とは

BPに独自の部分がおそらくExtension でしょう。Extension の定義は様々ですが、端的に言うと、オープニングのチームが説明していない、ベンチとして勝つのに必要な分析を指します。

それまでになかった分析で、かつ議論に貢献していると判断されれば Extension になります。S/Q, A/P, Impact の全てがある必要も、Abstraction/Analogy/Applicability の全てがある必要がなく、いわゆる古典的な Argument という概念よりも広い概念です。S/Q もしくは A/P のメカニズム、登場人物の分析、具体化、Case Study、Principle の背後の考え方、Analogy の説明、場合によっては Refutation の内容も Extension になります。ケースバイケースで判断してください。

Extension の例
i Philosophy 、 ii Context (何で“今“この政策をする/しないのか)、 iii Workability 、 iv Necessity 、 v Engagement (あまりにも相手サイドに Opening からレスが少なかったら、 vi Specifying (Target を絞って、特にこういう層に Quality が大きいという)、 vii Broadening (ターゲットを広げて、Proposal の及ぼす Quantity が大きいという)、 viii New actor (新しいターゲットや分析、 ix Case Study

(D) Technicalities

最後に重要なのは、そのポジションの特殊性について(話す順番を考慮して)そのラウンドごとに柔軟に対応することです。いくつか例を出してみます。

Case 1

例えば、Opening Opposition が強い議論を出したものの、Closing Government に反論されてしまうケースがあります。これは一見「議論が崩されてしまった」ため CG>OO のようにも見えますが、Opening Opposition は Closing に反論することができません。したがって、厳密に判断してください。(ex. Closing に簡単に反論されてしまうような Argument だったのか？では、Closing の Argument の質と Opening の Argument の質とどっちが上だったのか？ Closing Government は反論の機会を提供するために Opening から POI をとったか？(その逆もしかり) Role Fulfillment についてはどうだったか？等)

Case 2

Opening Government と Closing Government (もしくは Opening Opposition と Closing Opposition を比べる際)に2パターンのバイアスがある可能性があります。

1つ目のパターンとしては「Closing のほうが後で出てきて、印象に残りやすい」パターンです。Matter/Manner/Role Fulfillment に関して差がそこまでないにもかかわらず、最後に印象が残りや

すいほうに Vote をしてしまいがちな人がいます。しかしながら、Closing Side のほうが準備時間が長いので、ある程度それは必然的な場合もあります。

2つ目のパターンとしては「Opening が先に出てくるので、印象に残りやすい」パターンです。上と逆のパターンですが、最初に主要な Analysis が出てきて、どうしてもそっちに引っ張られやすいパターンです。

どちらのパターンもある程度仕方ないバイアスではあると思うのですが、自分がどちら側のパターンのジャッジなのかを見極めつつ、どちらかに偏った見方を避けるように気をつけてください。1つ目のパターンであれば Opening の議論もしっかり吟味し、2つ目のパターンであればどこが Closing の Matter/Manner/Role Fulfillment なのかしっかりと見てください。

また、ルールとして Knifing/Shafting (自分の Side の Opening の言っていた内容を否定・批判)が禁止されており、それにあたらないかも注意してください。(例えば CG が OG はよくなかったと言っではいけません。)ただ、Opening が大幅にしくって、少しオブラートにつつまつつ違うスタンス等をとることも場合によっては必要です。そのあたりは柔軟に対応してください。

3. 結果と点数の出し方

3.1 タイムテーブル

0分～	個人で考える
5分～	順位の共有 (Panel→Chair) ディスカッション
15分～	Vote & 点数決定
20分～	Oral feedback
30分	退室
OR→	ジャッジフィードバックシート記入

3.2 ディスカッションについて

Chair が中心となって進めるが、強引な説得は好まれません。

1. Panel に順位を聞いてから、Chair の順位を言って下さい。
この際には、はっきりと決められない所があっても構いません。(例: 1位と4位は明らかだが、2位と3位の順位付けが難しいなど)
2. 皆から聞いた順位付けにより以下の場合が考えられます。
 1. 全員一致
簡潔なディスカッションを行い、同様な理由か確認をし、Speaker Point を決めて下さい。
 2. 一人を除いて他が同じ順位付け
違う人に付けた順位付けを守るか尋ねて下さい。ただし、Majority の意見を押し付けないように注意しましょう。
 3. 順位付けに類似点はある(全員 OG が1位というのは合致だが...など)
コンセンサスとなっている所を整理し、それを利用して行き詰った所を解消しましょう。
 4. カオス – 順位付けに類似点がない
OG から CO 全てのチームがどのように働いたかをざっくりと話し合ってください。
このような時は、一つの Argument の評価が割れる、専門的な話、事実の理解が原因となっている事が多いです。このディスカッションはコンセンサスに導くためのものではなく、互いの見解を交換しあい、共通理解を発見するために行いましょう。
この簡潔なディスカッションの後に再度順位付けを行い、比較しましょう。
必要ならば、Voting も考えて下さい。

3.3 順位、点数のつけ方注意点

パネルから順位を言いつて下さい。

順位をつけて、それから点数をつけましょう。

必ず高順位のチームの合計得点が低順位の合計得点を上回るようにしてください。

点数もディスカッションで決めてください。

なお、点数のつけかたとしては

1. 大体の Range の目安をつける (below average, average, above average 等)
2. スピーカーごとの優越をざっくりと話し合う
3. 1位→4位、もしくは4位→1位と点数を決めていく
(一部を同時並行で行っても構いません)

3.4 Discussion において留意すること

- ・自分の意見はしっかりと主張・説明すること
- ・他のジャッジの話をしっかりと聞くこと(必要であればメモをとること)
- ・ただ、同時に自分の意見を押し通そうとせず、必要に応じて妥協をすること
の3点でしょう。(1つ目と3つ目のバランスがもちろん必要ですが。)

Decision の出し方としては、一人で出すときとかわらず、Matter/Manner/Role Fulfillment/Technicalities を総合的に見て、チームとチームの差を説明できるようにしてください。

Discussion の結果、自分の Decision を変えることは、何の問題もありません。Worlds などにおいては、最初は1位にしていたチームが Discussion の結果4位になることもよくあります。ほかのジャッジの説明に納得した場合は、素直にかえることにも億劫にならないで下さい。

また、Chair だから偉い、Panel だから偉くない、のような差はありません。全員が平等の重みをもっています。

3.5 Chair の留意点

Chair は議論全体をファシリテートする役割があります。

まず、Panel に Ranking と Reason for Decision を説明させてください。そして、議論があまり必要でないところと必要そうなところを見つけ、適宜議論してください。(例えば、1位と4位が Clear で一致していたら、2位と3位について議論の時間を多めに割きましょう)

また、全員が議論に参加できているか確認してください。Panel はなかなか話しづらかったりするので、「○○さんはどう思いますか？」のように積極的に話をふってあげましょう。

後気をつけることといえば、Chair のほうが偉いと思っている Panel もいると思うので、あまり自分の意見を押しすぎることは注意しましょう。(主張することと、押しすぎることは違います)

3.6 Panel の留意点

Panel も Chair と同じく一票があります。したがって、臆せずに(仮に Chair が有名な人だったとしても) Discussion に参加しましょう。

発言の機会はほかの人と同じくらいあるので、Chair の指示にしたがいつつ、自分の意見を述べま

しょう。「おかしい」と思ったことがあれば、それはしっかりと発言しましょう。

3.7 Oral feedback について

Chair が行う。Chair が Vote の結果 Minority になった場合は Panel のどちらかが行います。

順位発表→理由説明→フィードバック(サイドごと、個人ごと)

基本的に4位→1位、1位→4位の順番。

(できるだけ比較をしながら行う。)

4. 最後に

僕の尊敬するジャッジの一人に、ICU 卒・UT 院生の石渡さんという方がいらっしゃいます。石渡さん曰く「誰もが最初はイラジャである」そうです。

実際問題として、その通りだと思います。僕自身も、1年生の冬に田中さん、城谷さんと一緒にジャッジをしたことがありました。まだジャッジの要領もよくつかめていないあの時、僕は Opposition に Vote したのですが、2人の先輩は Government に出しました。別にマイナーだからいけない、ということではないのですが、僕は Reason もしっかり説明できないあまりか、たいした Feedback もできず、自分の Reason の論理性に絶望しました。自分のジャッジ能力の低さを思い知った一日でした。その時からです。ジャッジに関して真剣に考え始めたのは。

話を戻しましょう。ジャッジも要は練習であると思います。ディベーターとしてスピー練やラウンドをこなすように、ジャッジとしてもフィードバックをする練習や、リーズンを考える練習をすれば、確実に上手くなると思います。実際、ジャッジがだんだん上手くなっていったり(といっても、僕自身はまだまだなのですが)ディベーターが納得してくれたり、数を重ねるうちにジャッジも楽しくなるものです。

なので、ジャッジをすることにぜひとも億劫にならないでください。ジャッジもディベートの醍醐味の一つだと思います。特に、BP Style においては Discussion ができ、今まで知ることができなかった他のジャッジの視点を知ったり、自分の意見をしっかりと言語化する機会があったりします。ぜひ、この機会にジャッジをし始めてください。「自信がない」という人もいます。「BP は難しい」と思う人もいます。その通りです。最初は皆そうかもしれません。ですが、確実に上手くなりますし、楽しくなります。「誰もが最初はイラジャ」なのですから、力を抜いて、是非一緒にジャッジしましょう。