

I 目次

Opening –Role Fulfillment

Contribution

For the win

Closing –what is Closing Half?

Role Fulfillment& Contribution

Extension

Whip Speech

おまけコーナー

II Role Fulfillment

OG= Definition/Stance/Argumentation/Rebuttals

OO=Rebuttals/Stance/ Argumentation

CG=Framing/ Rebuttals/Extension ”Showing the difference”/Summary

CO=Framing/ Rebuttals/Extension ”Showing the difference”/Summary

※詳しくは Basic of BP style のレクチャーにて掲載。

III Contribution

i Philosophy? or Practical?

→Both of them are necessary.

大義名分があっても、実際に政策がどう働くかわからなければ意味がない。逆もまた。

Argument で両方まとめて言及してしまうのもあり。

ii To expect other teams and give arguments

相手サイドを予測した Clash Point をどンドン言及する。

例①：THW legalize euthanasia

→Choice で Clash すると判断→そこを深く言及する

例②自分達サイドの Closing からの POI を話してしまう。

→OO への CG からの POI を聞く→DPM の時にその話を深める→CG に Room がない→CG の順位を下げる+OG が上をいく。

iii Key term “Most Likely Outcome”

モーションから素直に来る Benefit/Harm Philosophy を話しましょう。

中心からそれているとラウンドから浮いている KY ととられ順位が下がります。

例えば、THBT Japanese gov should remove all US bases.のときに

日本の Security と市民の平穏生活権について Opening が両サイド説明していたとします。そのときに、基地周辺の経済状況が・・・と言われてもちょっと浮いています。

iv Which is better? Many Arguments VS Few but Strong Arguments

→ Strong Arguments are better

Ex: THW ban eating animals

OG→①Animal Right②Animal Victimization③Nature Balance④Other Industry

i Shallow Analysis can be easily refuted

限られた時間では説明しつくせません。コアなもの、何を守りたいのか絞みましょう。

ii You can't make a sense. What your side is trying to do??

結局いっぱい Argument を出したところで、どの Target を守りたいのかわからないと、パッケージになっていないと判断されやすいです。統一感を持ちましょう。

IV How to win

BP はラウンドへの貢献度で競うゲームです、POI、Rebuttal、Argument 全てのときにおいて“なぜ我々のチームが 1 番優れているのか”と説明することを意識しましょう。詳しくは Strategy で。Opening は Key Issue を逃さないこと、これに尽きます。

I What is Closing Half

BP の場合、Opening Half がしていない話。足りない部分、を Closing は補強する必要があります。そうして Side として勝ちをとりに行く or Closing Debate にできます。連立与党 or 野党である、ということ意識して相手をつぶすか、Opening の上に行くかどちらかですね。

意識することは Opening との「違い」イントロでは Opening の議論をまとめ、その上で我々はこの Opening とは違った理由からモーションを Oppose/Propose すると宣言します。

=Framing

※自分サイドの Opening を非難してはいけません→Knifing と呼ばれ、非難されます

II Role Fulfillment & Contribution

i MG&MO

MG は OO の出した Issue へ Attack して、Opening の Debate を Summary します。その上で Extension (後述) を説明します。MO も同じく CO へ Attack その後の流れは MG と同じとなります。順番は別にばらばらでも問題はないです。

ii GW&OW

GW は MO の Issue へ Attack します。それからラウンドのまとめをしますが、気をつけることは、”Opening の議論にひきずられない”自分達のベンチがなぜこのラウンドに貢献したのか”の 2 点です。

Opening をまとめる→Closing をまとめる、と Closing の話が印象的に伸ばせます。

- ・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

III How to extend

①Extension って？

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

-Refutation to entire Opening team case

強い部分にエンゲージする

-New/deeper analysis

-New case study

-New arguments

②ベンチとして勝つのに必要な分析とは

- そもそも自分のベンチが勝つのに必要なアーギュメント
- Opening がだした議論の 前提、抜けている部分を補うもの
- 相手サイドからでてくる強い質問、反論に答えている

③どこからが **Extension** なのか、明確に述べると良い (明確にするために **Opening half** をまとめるのは有用)これを **Framing** と呼びます

④**Extension** に関しては、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。

⑤具体的にどうするか??

前提：B Pは空気を読みましょう (笑)

i **Philosophy** (対立軸)

Opening がしていなかった議論：例えば **Bodily Autonomy** とか **Parental Right** とか。

ii **Context** (何で “今 “この政策をする/しないのか)

モーションメイカーの意図を汲み取る。現在の変わり行く世の中で何が起きているか。

iii **Workability** (Opening ができてなかったら、“新しい Reasoning” を入れること)

iv **Necessity** (同じくしくっていたら “新しい Reasoning を”)

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)

相手サイドの Case を粉々にして、勝ちを証明するという戦法

やる場合 “Refutation が Extension です” と名言するほうが良い。

vi **Specifying** (Target を絞って、特にこういう層に **Quality** が大きいという)

Opening が患者さん全員 = irrational だ!

と言った場合に“特にこういう患者さんがね”・・・と深める。

vii Broadening(TG を広げて、Proposal の及ぼす Quantity が大きいという)

Opening の視野が狭い場合、特定のケースの話 ex: THW distribute condoms in school
でなぜか Opening が高校生限定で話をしているときに、話を general に戻す。

viii New actor (新しい TG や分析)

ロジックをサポートすると考えると良いです。Opening の Argument で抜けていた Stakeholder を足そう、など。Ex: THW prohibit pornography.で Opening が Causality of Crime と Sex offender の話しかせず、Victim についての言及がなかった場合など→ Retribution へつなげる流れ。

IX Case Study(実際に起きた事例を提示→Applicability を説明すること→Reality が増す)

例：アメリカの禁酒法と Harm Minimization

：実際にあったゲイ差別 ex: Matthew Shepard in USA、

：実際にあった移民差別 ex: ドイツでハンガリー人の集合住宅に放火

IV Whip Speech

Role

直前のスピーカーの新しい議論にエンゲージする

ラウンドをまとめて自分のベンチが勝ったことを示す

ラウンドをまとめて自分のチームが勝ちに貢献したことを示す

New?

-どこからが New という明確な基準は無いが、その分析が相手が反論できないことにより不公平を生む場合は

ジャッジに考慮されないことが多い

-反論されたパートナーの Extension を立て直すこと、新しいイラスト、例などの付加により Extension を

深めることは推奨される

自分のベンチが勝ったことを示す

NA, Asian の Reply のようにまとめれば良い

-Failure の指摘

-Burden of Proof の確認

自分のチームが勝ちに貢献したことを示す

パートナーの Extension を**明確に**押す

-ラウンドに絡んだ状態を出す

クライテリア 1 つ、アーギュメント 1 つだけで出すのはあまり良くない

-Opening での Dead rock の解消

Ex) THW ban politicians from owning media companies.

Reply のように Issue ごとに全チームの議論、反論などをまとめるが、ところどころにパートナーの Extension が入ってきてなんでその分析が大事でチームを勝ちに導いているか？というまとめ方をする

POI

- ・ 自分を取る時は、強いチーム、自分が今話していることにエンゲージしてくれそうなチームの POI を取る。

おまけ① Closing の MG&MO 用 スクリプト

MG&MO

Today mainly opening team is really good at explaining _____

We as today' s closing gov/opp We would like to extend “ _____” from the viewpoint of _____.

This is the contribution in this round. So we are standing here to propose/oppose the motion.

Before moving on to our extension I would like to rebut what today' s ____ has said.

-----省略-----

Having rebutted, next let me move on our extension “ _____”

おまけその②

Opening Preparation

- ・ Leader のスピーチ作りに集中
- ・ スタンス、ポジション決め→Argument(+Definition)

Definition を先に決めるのではなく自分たちが受け入れるもの、受け入れないもの(守るもの)を最初に決めた方が良い。スタンスをしっかりと出し、強い話を作った方がラウンドに残りやすい。

また、モーションのままディベートをすることを推奨されるので、あまりにひどい Definition 出ない限りは批判されることは無い。

Closing Preparation

- ・ NA, Asian のような普通のプレパはしない
- ・ Extension、ラウンドをどのようにまとめて上の順位を狙うかを考える
(Brain storming)→対立軸の共有→Extension、ラウンドの流れの予想
- 基本の対立軸に沿った主要な話は Opening にとられる可能性が高いので、Extension として使えそうな議論を考えておく

Ex) 相手サイドの強い分析に対する反論

説明が難しい、または時間をかけられなさそうな Workability

Ex) THW invade North Korea

主要な議論じゃないけど、主要な議論と Impact を共有する議論