

JPDU autumn Tournament 2012 Adjudicator Sheet (Score/Comment Sheet)
Test Debate: THBT democracies should conscript citizens by lottery when facing any
prolonged military intervention.
Adjudication Coreの見解

Opening Government	2nd	Opening Opposition	3rd
Prime Minister	77	Leader of Opposition	74
Deputy Prime Minister	73	Deputy Leader of Opposition	70
Total Score	150	Total Score	144
Closing Government	4th	Closing Opposition	1st
Member of Government	68	Member of Opposition	78
Government Whip	70	Opposition Whip	74
Total Score	138	Total Score	152

点数は目安であって前後1、2点はずれ得ると思いますが、あまりに上記の点数と異なるときは上の点数に合わせて本番ではジャッジするようにお願いします。

CO>OGの理由

ここは少しcloseと判断しました。

1. conscriptionは国民の義務か？

今回のOGは「戦争状態の国家において戦争参加は国民の義務である」「現状では貧困や差別など構造的な理由で仕方なく軍に入っている人ばかりだが、conscription by lotteryならfairである」という主張自体はしっかりできていたと感じました。しかし、「なぜ戦争参加＝戦闘なのか、納税などほかの形ではいけないのか」「長期化している戦争における軍隊でfairnessを重視する理由はなんなのか」という、モーションの核の部分の説明が不足していたと感じました。若干説明が不十分なOGの説明の後にCOから納税といった他の形での貢献があるとアメリカの例を交えて返されたり、「望んで入隊する人もいる」との反論をしたことで、今回のOGの主張する「兵役という形で貢献する必要性」「長期化する戦争におけるfairnessのユニークネス」の弱さが露呈してしまったと感じました。つまり強い立論をさらに強い反論で崩されたのではなく、元から立論に穴があったということなので、OGはCOにレスポンスできないことを考慮してもOG<COと判断しました。

2. conscriptionがどのように戦況を変えるのか？

OGからは誰もが戦争に参加する恐れが生じるために戦争を止めるようになるという主張でした。それに対し、COからは長期化する戦争ほど効率よく戦うために徴兵制ではなくプロの戦闘員のみの方が良いという主張でした。ここで、OGからは長期化する戦争はどうして止めるべきケースが多いのかという理由があまりありませんでした。さらに、OGも徴兵制で戦争を続けようとしていること・COからの軍人の家族からの反対ですでにチェックがあるという指摘も勘案すると、あまり強い分析とは取れませんでした。それに対し、COの方が長期化している戦争のユニークネスを出すことにより、プロの戦闘員だけなら早期に戦争を終わらせることが望めると、長期化する戦争に対して、OGと比較すると対応できていると判断しました。

以上から、conscriptionの必要性を小さくした上で、志願兵制の方が戦争を終結させやすいことを示したCOの方がOGより上と判断しました。

(POI, technicalityにおいてもCO, OGはお互いから一回ずつPOIを取っているため、あまり大きな差はないと判断しました。ルールに関しても、特に大きな差があったようには判断しませんでした)

OG>OOの理由

ここは比較的clearであったと判断しました。

1. 国民をconscriptしても良いか？

OGからは前述したように国民は戦う義務があるということが穴はあったもののOpening halfにおいてはある程度説明されていました。それに対し、OOからは精神的苦痛や死の危険といった戦場でのHarmが提示されていました。ここで、OOから訓練されていない・意志に反しているといった分析によりユニークネスを出

そうとはしていたものの、DPMからの訓練は行うといった指摘を踏まえると、OOのHarmは戦争に行くこと
のHarmであり、くじにより徴兵されることにあまりユニークではないと判断しました。また、戦う義務がある
というOGからの主張に対してあまり効果的な対応がされておらず、OOからのHarmは国民が背負うべき
Burdenであると判断しました。

2. military interventionに対するimpact

OGからは不必要な侵攻を止めるようになるという議論がありましたが、DLOから指摘があったように国とし
ての金銭的負担を考慮すると、現状でもすでに無駄な侵攻は少ないと感じました。それに対し、OOからは
モチベーションが下がるという議論がありましたが、モチベーションがどれほど深刻に下がるかが不明瞭で
あったこと・DPMから罰するといった方法が提示されていたことを踏まえると大きなHarmとしては取れませ
んでした。DLOから、罰しても意味がないという意図の反論が来ていましたが、Assertiveであまり評価で
きませんでした。

3. POIの積極性

OGはPMが中心ではあったものの積極的にPOIを立てていたのに対し、OOは2人ともPOIが少なく、OGの方
を評価する理由になると考えました。

以上より、軍事活動に対する影響は両者あいまいなままではあったものの、POIにも積極的で、OOが提示
したHarmは国民が背負うべき義務であるとある程度示すことができていたOGの方がOOより上であると判
断しました。

OO>CGの理由

これも比較的clearであったと判断しました。

1. CGのExtensionの評価

CGからのExtensionはかなり評価しづらいものであると考えました。

CGからは全ての階級の人が実際に戦場に行くことで情報を共有し長引く戦争について考え直す機会とな
るという議論をextensionとして取りました。まずポイントとして、情報不足の状態であれば徴兵するべきで
あるというのは関連性がとても薄く、かなりの説明が求められると考えられるのですが、あまり説明できて
いませんでした。唯一の理由としてすべての地位の人がチェックできるという理由がGWからきていました
がなぜそれがいいのかはほとんど説明されなかった。相手ベンチからはMOに現状でも情報が与えられて
いるからこそその議論が出ているといわれ、GWは返していなかった。さらにMGのスピーチ内でのDLOか
らのPOIで指摘されていた通り、情報が不十分であるなら与えればいいのであって、結局どうして徴兵する
必要があるかが示されていませんでした。また、仮にそれが示されていたとしても、APの説明がSNSなど
で状況を説明するというものであったためSQの軍隊との違いが分からずなぜAPがよいのかも少しわかり
にくかったです。

最終的に、CGからのExtensionはSQの説明に時間をかけていたもののその問題(情報の少なさ)とモーシ
ョンとの関連性がかなり薄く、問題の説明に関して、ラウンドにおいて大きな意味を持たなくなってしま
いました。

2. メインのポイントの比較

関連性が薄く、なぜ状況が良くなるのかという説明もあまりされていないCGのExtensionに比べて、OOか
らは徴兵されてしまう人の苦しむ様子がある程度示されていたと判断しました。

特にLOから徴兵されてしまう人の精神的、身体的ハームが例、イラストも交えて説明されていました。ま
た、きれいに明示はされなかったものの、CGに比べると2つの分析によりモーシジョンとの関連性を出そうと
していました。1つ目にConsentがないという説明をし、ボクシングなどのアナロジーを使いながら一応
Lotteryによる徴兵のUniquenessをだそうとしていました。2つ目に、DLOから社会的な負担が個人の権利を
侵害する理由にならないという説明が治療を受けない権利というアナロジーを使いながら説明されていま
した。

3. その他の貢献について

OOからは軍隊が働かなくなるというハームが説明不足ながらアイデアとしてはラウンドに持ち込まれて
いましたが、CGはExtension以外の新しい貢献がほとんどありませんでした。OOに対する反論はほとんど

OGと同じであり、COに対する反論もCGのExtensionを通じてされただけであり、あまりEngagementを評価することもできなかつたです。

以上より、この方法によって情報を得る必要性が示せていなかったCGに対し、徴兵制によって苦しむ人が増えることを示したOOの方が議論に貢献したと評価して、OOをCGより上であると判断しました。