

JPDU Spring Tournament 2012

**Adjudication Test**

**Adjudication Core の見解**

*CA: Chiaki Furukawa*

*DCAs: Keita Takayangi, Masahiro Ito, Akira Kato*

**Section 1: Vote and Reason for Decision**

- I. Adjudication Core の総論、General Comments
- II-A. Affirmative に Vote する場合の Reason for Decision Sample
- II-B. Negative に Vote する場合の Reason for Decision Sample

**Section 2: Knowledge Test**

- I. Knowledge Test の解答と解説

**Section 3: Q&A**

- I. 皆様から頂いた質問への回答

## Section 1 I. Adjudication Core の総論、General Comments

ジャッジテストに出場していない Adjudication Core 3 人でジャッジした結果、1人が Affirmative に Vote、2人が Negative に Vote した。

### A. Adjudication Core で一致した点一覧

- ラウンドとしては今回は全体としては Around Average～Slightly Above Average(73-77)  
→71 以下、もしくは 79 以上の点数をつけたジャッジは気をつけましょう。
- Margin はあまりつかない、Close な Debate (1-3 程度)
- Principle の議論は、Tie かもしくは Negative が若干優勢
  - どちらも具体性・Applicability にかける議論だったが、特に DLO における親権が重要という Logic・Example を評価した。
- Practical の議論も甲乙つけがたいが、Affirmative が優勢。
  - Affirmative の議論は、problem は怪しく Negative からもつかれていたものの DPM の説明で「二度と行きたくないから親に頼んで Lifestyle を改善する」等のロジックはとれ、直接的な反論がされていない。  
(Negative のターゲット分けは直接的な Engage になっていない)
  - Negative の Practical の議論は薄く、ほとんど考慮できない。  
(isolation, mental harm はあまりロジックがなく、イラストも遅かった)
- Method でも大きな差はない  
どちらも主要な議論はディベートの後半からできてきている印象を受けた。非行に甲乙つけがたいが、しいて言う と Relevant な分析は Opp のほうが若干早かった。
- どちらのチームも Whip Speaker の POI が効果的
- Speaker Score は 73-77 の間程度
  - PM は Custody に関する分析に甘く、抽象的な議論にとどまっていた。今回のディベートにおいては一番低い点数になる可能性が高い。
  - DPM はマナーに難があり、ドロップしたところもあったが Practical の議論（いかにやせるか）というロジックに優れていた。Average 付近の点数。
  - GW は unintention の話はよく、比較的細かく Engage しつつまとめていた。76-77 点前後で Affirmative の中では Best Speaker になりうる。
  - LO は PM に対する反論は良かったが、若干全体的に Assertion 気味で議論が浮いてしまった印象がある。
  - DLO は全体的に抽象的で Drop もしていたが、ラウンドの中では Parental Right の Example と線引きに優れていた。
  - OW はイラスト・POI の内容・Structure は良かったものの、New が多く直接的な反論に乏しかったため Whip の Role を果たしていなかった印象を受けた。

- Reply は共に無難で Average かもしくはやや低め程度のスピーチだった。

## **B. General Comments**

- **Negativeの過大評価が全体的に目立った**  
\_\_\_\_\_ マージンを多くつける人が多かったが、ACは全員大きな差はなかったと判断
- あまり Workability が説明されていない Alternative に飛びついてしまっている人が多かった  
**今回は Affirmative と共有されているので取る判断でもいいです。**  
**Alternative にもラウンドに応じたメカニズムを求めてください。**
- **New が多く、あまり直接的に反論していない OW の点数が高すぎる傾向があった。**
- **DPM が A/P のメカニズムを説明しているのにもかかわらず、過小評価されている傾向があった。**
- **Reason for Decision と Speaker Score が全体的に一致していなかった**
  - ・ Reason for Decision を読むと評価されているのにもかかわらず、Speaker Score が他のスピーカーよりも低い
  - ・ 全体的に分析が薄い、と書いておきながら大体の人が平均以上の点数をとっている等、Reason for Decision に応じて Speaker Score が変動していない印象を受けました。本番では、Reason for decision に対応するような Scoring をよろしくお願いします。
- ある議論を Reason for Decision に含めないなら、その理由を簡単にでも述べてください。
- **コントラ→Aff のメカニズム全部無しという人が多かった。**  
→かならず包括的に考えてください。矛盾という状態はあくまで2つの議論が存在する中で、片方の論が成立すればもう片方の議論が成立しないという状況を指し、言い換えれば、**あくまで両立しないだけであるため、議論全体を考慮に入れない事とは少し飛躍しています。** どちらの議論を取るかは自由ですが、その際には矛盾しえるどちらの議論を考慮したのか述べて、その議論に乗っ取った説明を丁寧に行ってください。
- 両方残らなかったなので Negative 勝ち、という考え方はやめてください。

## Section 1 II-A. Affirmative に Vote する場合の Reason for Decision Sample

接戦で迷いましたが、Vote は Affirmative に入れました。Clash は主に 3 つあると思いました。

1. Principle (Health intervention - Parental Right)
2. Aff.の Practical に Health がよくなるかどうか
3. Neg.の Practical の Isolation/Stress

### 1. Principle (Health intervention - Parental Right)

この Clash は Offset、もしくは多少 Negative よりだと思いました。

Affirmative は PM の段階では citizens が harm されていたら介入していいということ、個人・medical cost に harm があるときは介入できると説明していましたが、LO から指摘されていたように children に介入するというユニークネスにかけており、Generic (抽象的) な印象を受けました。GW が LO のスピーチ中の POI から指摘していたように damage があれば介入できるとは言おうとしていましたが、実際に比較的深まったのは GW が”direct damage”があるとき、例えば教育の時ということで説明不足や遅いことは否めませんでした。

一方、Negative も abuse にあたるかどうかの線引きをしつつ、parental right が重要なことは主に DLO から親がお金をかけていたり責任を負ったりしていることを理由に、エホバの証人や中絶の例を説明していましたが、GW から指摘されているように Generic であることは否めませんでした。また、OW が主に時間をかけていた malicious (evil) intent の話は、DLO・OW のスピーチ中に GW から POI で違うと指摘されていたことに加え、GW からも (direct damage が criteria という) 反論があり大きく評価することはできないと考えました。(また、実世界で常識的に Malicious intent は OW が指摘するように減刑する理由にはなったとしても abuse の criteria にならないことも説得力を欠いた要因となったと感じました。)

どちらも良い視点はあったものの Generic の度合いや Dynamics、POI の応答等の問題も同じ程度あったと考え、ここでは大きな差がつかないと考えました。しいて差をつけるとしたら線引きをし Example の Relevancy がモーションに近かった(“custody”)にもう少し近かった)Negative だとは思いましたが大きな差はないと思いました。

### 2. Aff.の Practical に Health がよくなるかどうか

この Clash は Affirmative が優勢だったと思いました。

PM の段階では”education がないから”というロジックで説明されておりそんなに Affirmative が押そうとしていた lifestyle に問題があるのか、果たしてかわるのかは怪しかったのですが、特に DPM からはいかに問題が解決するかというロジックが足されていました。具体的には、他の人が大丈夫だから heart attack は起きない・一人だけだと痩せるのは大変・嫌な経験だったから親にもう行きたくないと言う(したがって、食べ物をかえたり Exercise が増える)という話が相当な時間をかけられ説明されており、GW も (ドロップはあったものの) メカニズムを押していました。これらのメカニズムに対し、DLO・OW からは明確なダイレクトな反論はなく、唯一あったのが”voluntary じゃないからほかの事を考えてしまい上手いかない”というものでした。この反論は、Affirmative の議論にのっかっておらず、多少そういう子どもがいたとしても、Affirmative のメカニズムのほうが細かく説明されていたと思いました。(なお、GW の social norm の話は遅いだけではなく、説明不足でどう今回のモーションでかわるのかがわからず、あまり考慮することができませんでした。)したがって、Practical には大半は Health はよくなると思いました。

なお、Negative の Alternative(tax, education 等)はあまり丁寧に Workability を説明しておらず、一言投げただけにとどまっている以上、大きく評価することはできないと考えました。ただ、Affirmative が

Educatoion が問題だといっている以上 Education に関しては結果的とってもいいとは思いましたが、比較的丁寧な GW が Direct である等の理由をつけており、Alternative だけでは無理だと考えました。

### 3. Neg.の Practical の Isolation/Stress

結論から言うと、Reason for Decision に大きくかかわる Clash には残念ならなかったと思いました。

LO の段階で Isolation->Stress というメカニズムはうっすらと見えたものの、やはりどう親と引き離されることによってそんなにストレスを感じ、Integrate できないのかの説明は Time Management の関係もありあまり分かりませんでした。OW から効果的なイラストがあったものの、DPM の反論（友達をつくれる）に直接 Engage しておらず、またやはり遅いことは否めなかった印象を受けました。

#### 結論：

したがって、Principle では Generic なことがあり Offset だったところで、Practical ではメカニズムが Affirmative のほうが詰められていたことを考えると、(Health – Isolation/Stress) Specific なメカニズムを提供したという Affirmative が Slight に上回ると感じました。仮に Principle で Slight に Negative よりだったとしても、今回のモーションでユニークにどうかかわるかという話をしており、比較的メカニズムが明瞭だった Affirmative を評価しました。

#### 備考：

Definition に関しては Soft case であり Spirit of the Motion からは離れるとは思いましたが、解釈できなくもなく、また Negative としても大きく指摘していなかったこと (PM 中の POI と、LO の一言で終わっており) 大きくどちらかに傾く要因にはならなかったと思います。

Dynamics に関しては、Affirmative は DPM・GW でユニークなメカニズムが詰め始められたようにも思う一方で、Negative も parental right がなぜ大事かというロジックや例は DLO・OW 以降からでてきたため、大きな差はないと思いました。

DPM のメカニズムに関しては Contradictory に聞こえなくもないのですが(友達はできると話す一方、Camp は辛いという分析)一応どちらも並存が可能であることから大きな矛盾ではないため Affirmative が押しながっていた Workability を評価することにしました。

POI に関してはどちらも Whip speaker の POI が効果的だと思いました。

Speaker Score:

Affirmative:			
	Total	$\pm$ Avg	Avg.
PM:	73	-2	75
DPM:	76	+1	75
GW:	77	+2	75
GR:	37	-0.5	37.5
Total:	263	+0.5	262.5

Negative:			
	Total	$\pm$ Avg	Avg.
LO:	74	-1	75
DLO:	76	+1	75
OW:	76	+1	75
OR:	36	-1.5	37.5
Total:	262	-0.5	262.5

Margin: 1.0

## Section 1 II-B. Negative に Vote する場合の Reason for Decision Sample

今回は close なラウンドでしたが、Opposition に vote しました。全体的な印象は、Opp. も positive matter が強かったかと言われればそうではなかったですが、Gov. は子供を親元から引き離すまでの必要性・正当性を証明できず、積極的に Gov. には vote できません。主に 4 点です

### 1. Parental right

ここでは Opp. が優勢であったといえます。PM が parents という重要なアクターを無視して政府の介入を正当化しようとした中、LO は 1st argument で parental right の議論を展開しました。LO はほとんどの場合で parents が子供のことを一番理解していて、子供を hurt する intention がない限りは parental right が認められるべきということ、child abuse の example を使って説明しました。DLO も parents が education や economically に責任を持っているから custody は重要であることを example を多用しながら詰めていました。はたして intention がスタンダードなのかは懐疑的でしたが、LO の出したスタンダードに対する反論は GW になってやっと出てきます。GW は intention がなくても子供への harm があるときは親権を制限していいことを、子供を学校に行かせない parents の例を使って説明し、Opp. の intention の理由を相当弱めていました。OW からの返しもあります。それでも、Opp. は parental right を consistent にチームとして押していましたが、Gov. はそれに対する返しが GW からと遅く、また積極的に parental right の議論を立論していませんでした。PM によると、Gov. の case は harmful なものがあるときは tax していいというもので、LO に指摘されていたように motion との relevancy に薄く、children に unique ではなく、taxation の正当性の議論に終わっていました。Opp. です。

### 2. Harm of obesity

Gov. は obesity の harm を証明する証明責任を十分に果たせませんでした。この issue で Gov. がクリアに優位に立てなかったため、problem が弱く、結果的に 1 の parental right でも勝てなかったといえます。LO のところで parental right の議論になったとき、Gov. は obesity もしくはその lifestyle が子供に harmful であることを証明しなければならなくなりました。しかし、Gov. が obesity の与える harm を立論したのは、PM の lifestyle disease like diabetes に繋がるというものと、medical expenses で社会に負担をかけるというものでした。確かに PM の分析に対する反論は Opp. からありませんでしたが、Gov. からその harm がどれだけのものかが不明なまま進みました。Opp. から様々な example が出る中、obesity の harm はある程度証明責任になったといえます。ちなみに Opp. の example とは、DLO の段階で、Jehovah's witness, circumcision, forcing abortion、OW も religious school が子供の将来の可能性を制限するといった example を出していました。

### 3. Effect to children

両サイドとも子供への effect を立論していましたが、ここでは Gov. が勝っていました。Opp. は子供が excluded from society になることで、difficult to communicate with other friends, stressful, difficult to be integrated to society と言って展開しましたが、logic がありませんでした。ちなみに DPM のしていた camp 内で new friends ができる、trainer がケアするといった反論は、ポイント内の痩せる理由とコントラしているためにあまり評価はできません。それに対して、Gov. の healthier children という議論は残りました。PM の段階では、make more effort や more communication といった曖昧な理由でしたが、DPM のところで子供が camp に戻りたくないと言い、parents が incentivize されることで food が変わり、exercise するようになるという道筋が示されました。このコアな理由は DLO も OW も返していません。DLO と OW が camp における活動が effective である前提は、子供が willing であることで、今回のラウンドが unwilling をターゲットにしているため、ineffective といっていました。なぜ willingness がそこまでの要素なのかあまり明確でなかったのと、DPM の議論を踏まえていないため、あまり評価できません。結論として、Gov. は obesity という problem に対する solution を守ることができました。なお、今回の Gov. の model は



夏休みだけ camp に放り込むという soft case でしたが、この点はラウンド内において全く問題にならなかったため、考慮していません。

#### 4. Alternative

Gov.は自分たちの model が obesity という problem に対する solution であることは証明しました。しかし、これだけで Gov.に vote できない1つの理由として、Opp.の education という alternative に対して Gov.から返しがなかったことがあります。PMR のイントロで指摘したのみでした。確かに Opp.の alternative の説明は乏しく、education がどのように work するかは分かりませんでした。PM の poor people が education にアクセスがないという SQ 分析に合致しており、PM スピーチの段階から OW の POI で指摘されていました。これへの返しがなく、なぜ Gov.の model でなければいけないのかが分からず、子供を healthy にするという Gov.の benefit が unique なものではなくなりました。大きな要素ではないですが、今回の Gov.が自分達の case を守れなかった理由の一つではあります。ちなみに PM の議論に対応した LO の sin tax の alternative は、どのように work するか説明がないのと、GW から反論があったのと、そもそも PM の議論がモーションから遠かったため、decision を出す上では重要な要素にはなりません。

#### Speaker Scores:

Affirmative:			
	Total	±Avg	Avg.
PM:	73	-2	75
DPM:	75	0	75
GW:	76	+1	75
GR:	37.5	±0	37.5
Total:	261.5	-1	262.5

Negative:			
	Total	±Avg	Avg.
LO:	75	±0	75
DLO:	76	+1	75
OW:	76	+1	75
OR:	37	-0.5	37.5
Total:	264	+1.5	262.5

Margin: 2.5

## Section 2.I. Knowledge Test の解答と解説

4-1. チーム内のコントラ(Contradiction; 矛盾)を見つけたが相手から指摘がなかった場合は全く考慮しない。



【解説】 矛盾が存在する時点で、その議論は説得的ではありません。  
議論の矛盾は指摘の如何に関わらず評価してください。(Adjudication Guideline 2.Asian ジャッジの評価の仕方,(C) Method,Contradiction に関してを参照)

4-2. Opposition Whip は New Example、New refutation は出せるが、New positive matter は禁止されている。



【解説】 Opposition Whip から New positive matter が提出されると Affirmative に反論の機会が与えられず著しく Negative に有利になってしまいます。それを避ける為、Opposition Whip で述べられた New positive matter は decision の決定、Speaker Score の決定共に考慮しないでください。(Adjudication Guideline 0.Format 参照)

4-3. 単純に Clash Point を見ただけでは (Issue-base)Affirmative が有利だったとしても、主要な議論が 2nd speaker 以降からでてきた場合は、主要な議論を LO の段階から出していた Negative と比較すると、Dynamics を理由に Affirmative が負ける可能性がある。



【解説】 Asian Style では Dynamics という点が強調されます。(Adjudication Guideline 2.Asian ジャッジの評価の仕方,(C) Method,Dynamics に関して参照)

4-4. Government Bench がかなりの回数 POI を立っているのにも関わらず Opposition Whip が一回も POI を取らなかった。この際、Matter, Manner, Method を十分吟味したが Tie Breaker がほぼ無く、POI をとらなかった Negative よりも POI をとっていた Affirmative に Vote してもよい。



【解説】 POI はディベートで非常に大事な要素です。内容・受け答え・立った数等を総合的に考慮し、Decision に組み入れてください。(Adjudication Guideline 3.ジャッジングに関する注意点(C)POI 参照)

4-5. *Definition Challenge* が起こったラウンドでは、*Definition* の正当性(*squirrel/trusim/place set/time set* 等を考慮する)のみで勝敗がきまる。



【解説】 *Definition* がいくら正しくても、それ以上にひどい議論を展開した方に非があります。あくまで *Definition* の正当性は *Partial* な *issue* としてとらえてください。

例えば、*Affirmative* が *Negative* の *Definition* のもとで *Negative* よりもかなりいい議論を出していたのなら、*Affirmative* が勝つ可能性もあります(*Adjudication Guideline 1.Asian* のジャッジの仕方 参照)

## Section 3 I. Q & A

### 皆様から頂いた質問へのご回答

**Q1. Margin の目安や制限に関して教えてください。**

Margin 制限はありません。ラウンドに忠実にジャッジし、個人スピーカーの点数をつけてください。

以下の対応表はあくまで目安です。個々のスピーカーの評価を優先してください。

Close=	0.5-5
Clear=	5.5-11.5
Extremely Clear=	12-49

**Q2. 自分の Reason for Decision や点数がずれているかどうか知りたいので教えてください。**

今回の大会においては、ジャッジテストを個別に添削・返却することはありません。

お手数をお掛けいたしますが、Adjudication Core の見解における Reason for Decision Sample を参照してください。

**Q3. サイドが Affirmative/Negative なのに対して、Speaker が PM/LO etc なのはなぜでしょうか？**

今回の大会においては以下に含まれるような名称・もしくはディベート界における社会通念上意味が伝わる表現であればどのような名称を用いても構いません。

例：

Affirmative / Government / Proposition  
1st Affirmative Speaker / Prime Minister  
2nd Affirmative Speaker / Deputy Prime Minister  
3rd Affirmative Speaker / Government Whip  
Summary Speaker / Reply Speaker

Negative / Opposition  
1st Negative Speaker / Leader of the Opposition / Opposition Leader  
2nd Negative Speaker / Deputy Leader of the Opposition  
3rd Negative Speaker / Opposition Whip  
Summary Speaker / Reply Speaker

**Q4. 全くジャッジを見ないディベーターを減点してもいいのでしょうか？**

自動的な減点は避けて頂きたいのですが、他の要素との兼ね合いで説得力を欠いた要因となり、総合判断のもと点数を下げることは構いません。

理由としては、Speaker Score は Matter/Manner/Method の総合的な評価によって決定するからです。

Manner に関してのみでも、Structure / Packaging、Body Language、Time Management、Word Choice 等を総合評価する必要があります。(Adjudication Guideline 参照)したがって、総合的な判断に基づいた際に点数を下げるという最終決定を下していただくことは構いません。

**Q5. 文法の間違いや過度の発音ミスは減点していいのでしょうか？**

Q4 と同様、自動的な減点はやめてください。ただし、他の要素との兼ね合いで説得力を欠いた要因となり、総合判断のもと点数を下げることは構いません。

**Q6. タイマネがオーバーした時の点数は1点減点するのでしょうか？チーム全体として1点引くのでしょうか？**

Q4, Q5と同様、自動的な減点はやめてください。ただし、他の要素との兼ね合いで説得力を欠いた要因となり、総合判断のもとそのスピーカー個人の点数を下げることは構いません。

**Q7. Humor の評価はどうなっていますか**

Humorの結果、説得力が上がったり下がったりした場合はそれに応じて評価して下さい。Humorはどのようにスピーチを構成したかという Structure/Packaging の一要素と考えてください。

**Q8. Whip の反論はどこまで許容されるのかについてが分かりません。**

(A)例えば、プラクティカルであれば相手サイドのメリット/デメリットを減少させる反論はOKでメリット/デメリットを新しいメリット/デメリット（ポジティブマター）で相殺させるような反論は禁止というのでしょうか。

(B)あるフィロソフィーに相対するフィロソフィーで反論することがあります。例えば、自由を重視すべきだ。という議論に対して、自由は公共の利益に反するから禁止した方が良い。という感じです。このようにアイデアを出して相手サイドを否定してよいですか。それとも相手のアナロジーの適応性などを否定するまでですか。

New Refutation と New Positive Matter の線引きは非常に難しく境界線が曖昧模糊であることは否めません。そもそも、これは「反論」と「立論」をどのように定義するかに依存するからです。したがって月並みな答えではありますが、どの時点で相手の Positive Matter が出てきたのか、最終的にそれが自分の Positive Matter になったのか等を総合的に考慮しケースバイケースで判断して下さい。

(A)(B)どちらの場合にしろ、反論としてはありうるものの、どれくらいとれるかはラウンドの流れやそのスピーカーの Packaging 等複合的な要因に依存します。したがって、そのアイデアやラウンドに応じ、総合的な判断を下して下さい。例えば、相手チームが早い段階から Principle を話していたにもかかわらず、Whip で初めて反論したとしても Dynamics 的に遅いため結果的に評価が大きくはできない事態に陥りやすいことは否めないでしょう。しかし同時に、遅い段階で Principle が来た場合（例えば GW できた場合）OW で反論せざるを得ない場合もあります。

**Q9. ジャッジの評価の公開や Award は、この制度にどういう意味があるのでしょうか？**

確かに、新しい試みである以上そういった意見もごもっともだと思います。貴重なご意見をありがとうございました。

ジャッジの評価の公開の理由としては、

- (1) 参加ジャッジが自分のジャッジングの評価に関して知ることができる
- (2) ジャッジの競争を促すこと

の2つの大きな理由があります。

(1) に関しましては、特に多くの参加ジャッジから「ブレイクしたかしなかったかどうかは分かって、どれ位良かったのか知りたい」という声が大きかったことが背景にあります。事実、過去の大会におけるアンケート結果では、8割以上のディベーター及びジャッジがブレイク有無以上の結果の公開を望んでいるということが判明しました。ジャッジも参加者の一員である以上、ジャッジにも知る権利があるという判断に至りました。

(2) に関して、自分の立ち位置を知ることですらに努力するインセンティブにつながると考えています。

また、ジャッジの評価の公開制度は既に United Asia Debating Championship (アジア大会) において行われています。すべてのラウンドの詳細、最終ランキングの公開が Speaker Score と一緒に Tab の一環として公開されているためそれを参考にしました。

ジャッジアワードに関しましても、一部の国際大会で導入されております。

また、JPDU としては、今回の大会においてもジャッジの評価公開とアワードに関してはアンケートをとることで皆様の声を極力反映するように心がけます。

**Q10.** ジャッジ評価は、客観的に点数をつけることが不可能であることを考えると不公平ではないでしょうか？また、ジャッジ評価を公開すると正直に書かなくなってしまう可能性があるのではないのでしょうか。

確かに、客観的な点数をつけることは不可能だとは思いますが、それも Speaker Score と同じく競技の一部だと考えています。また、Adjudication Feedback Sheet の採点基準を具体的にすることで客観性を高めることや、全部のラウンドの点数を総合的に評価することで恣意性を最小限に留める努力を致します。

公平に書かなくなるという点に関しましては、今回の大会では各ラウンドごとに詳細な点数を公開することはせず、最終的な総合評価の点数を、A+, A, A-, B, C の 5 段階評価によって公開いたします。この点数の中にはジャッジテストの評価も入っているため、誰が何点をつけたのかは最大限分からないようになっています。また、詳細な点数公開 (R1 における点数は？等) には一切応じません。