

# ディベートで学ぶ税金入門

9月6日

---

# 本日の内容 90分

- ディベートの定義
- 【アクティビティ1】 1分間スピーチ
- 【アクティビティ2】 簡単なディスカッション
- ディベートの「試合」
- ディベートの効用
- 政策論題の三角形
- 【アクティビティ3】 論題分けクイズ
- 今回のルール(M/DM比較方式)
- 【アクティビティ4】 モデルディベートの視聴と審判体験
- 今後のスケジュール確認

# ディベートの定義

- あるテーマの是非を、2グループの話し手が賛成・反対の立場から第三者を説得する議論
- 肯定側、否定側、ジャッジの三者で成立するコミュニケーションのゲーム

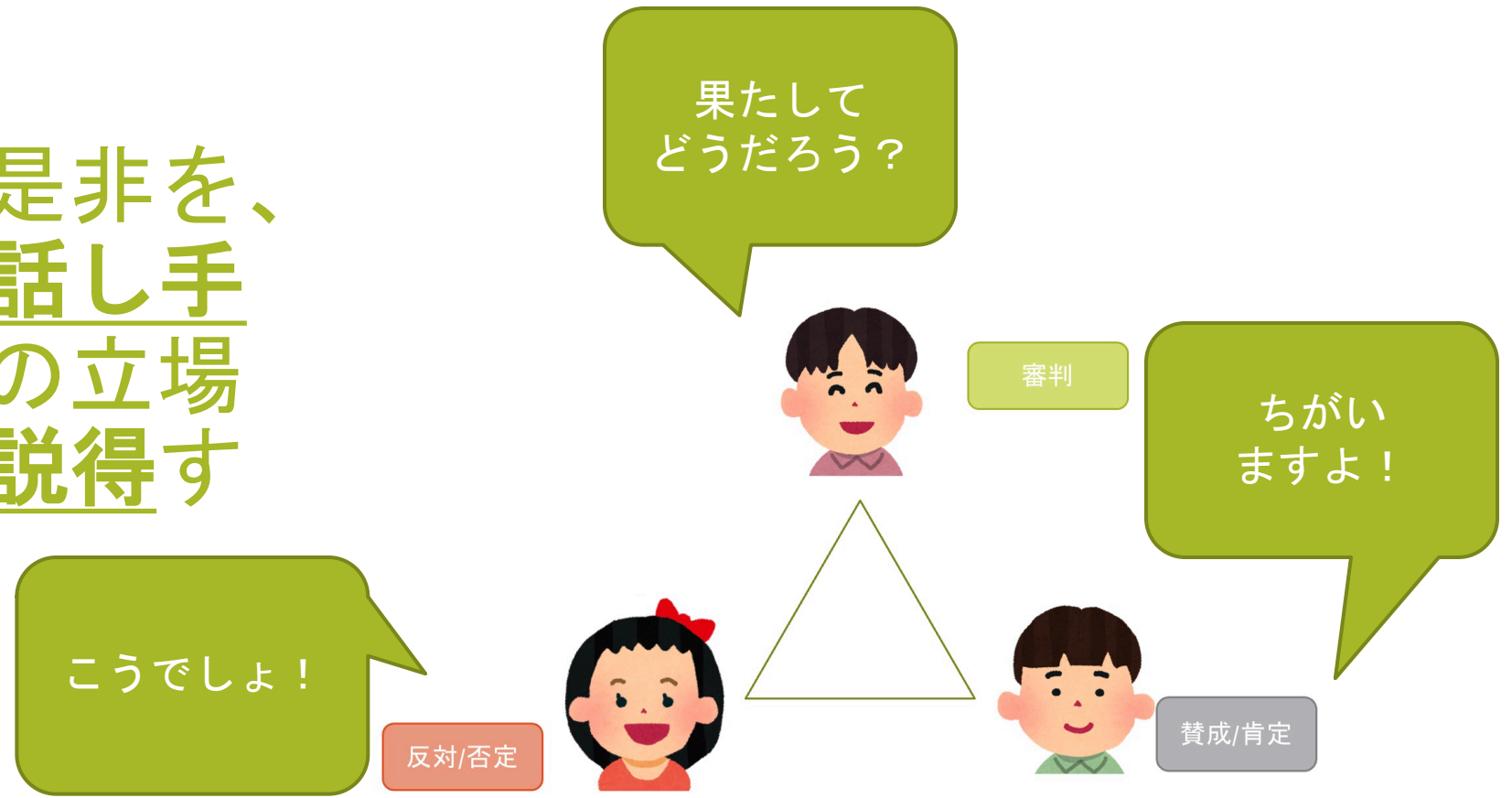
あるテーマの是非を、2  
グループの話し手が賛  
成・反対の立場から第三  
者を説得する議論



あるテーマの是非を、  
2グループの話し手が賛成・反対の立場  
から第三者を説得する議論



あるテーマの是非を、  
2グループの話し手  
が賛成・反対の立場  
から第三者を説得す  
る議論



# ディベートの試合

コミュニケーションのゲームとして成立するように

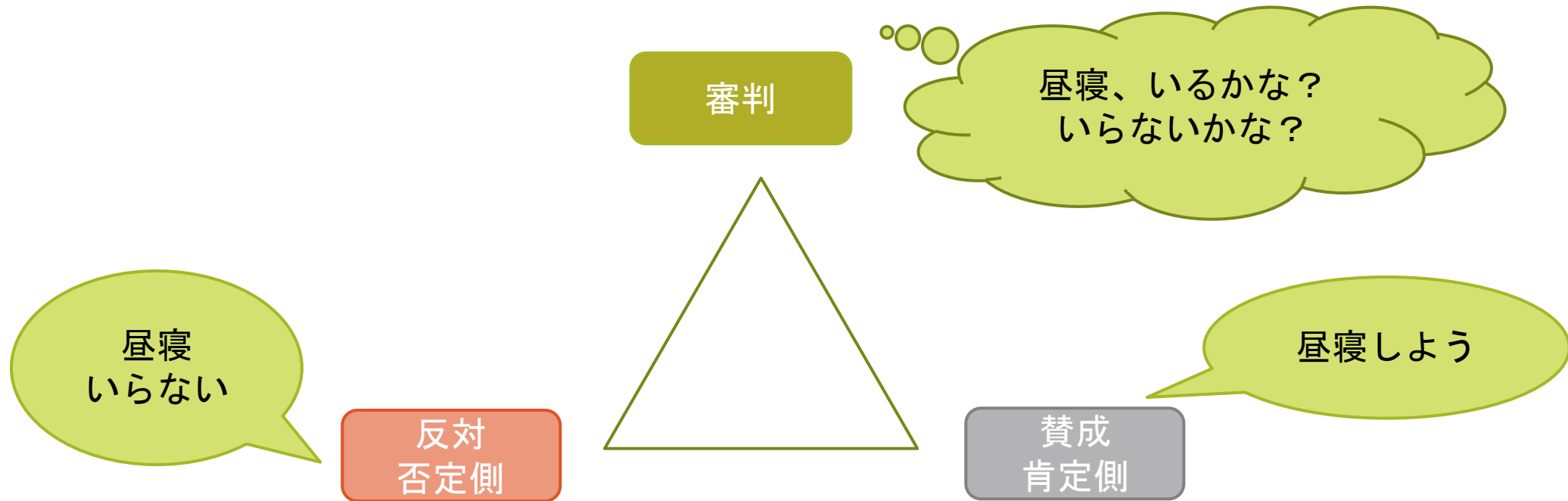
- 論題が決まっている
- 立場が決まっている
- 時間が決まっている

# 試合としてのディベートの場合

- 論題しか扱わない、本題が扱えないと負けてしまう
- 話す時間と順序が決まっており、それぞれの話す時間が確保されている
- 論題に対して、肯定的な意見と否定的な意見が提示される



# 「賛成・反対の立場から」主張



論題「日本の小中学校は、昼寝の時間をもつべきである」

# ディベートで身につく力

- 考える力
  - ・ 論理的思考力「こうだから、こうだよね」
  - ・ 批判的思考力「そうかな？ちがうんじゃないかな？」
  - ・ **複眼的思考力 賛成／反対／審判役**
  - ・ 合理的決断力「...ということは、こう！」
- **情報を集めて整理する力**
  - ・ 表現に関する力
    - ・ 人前で話す力
    - ・ 人の話を聞く力
  - ・ グループワークで協力する力

# しっかり聴くことから始まる 複眼的思考

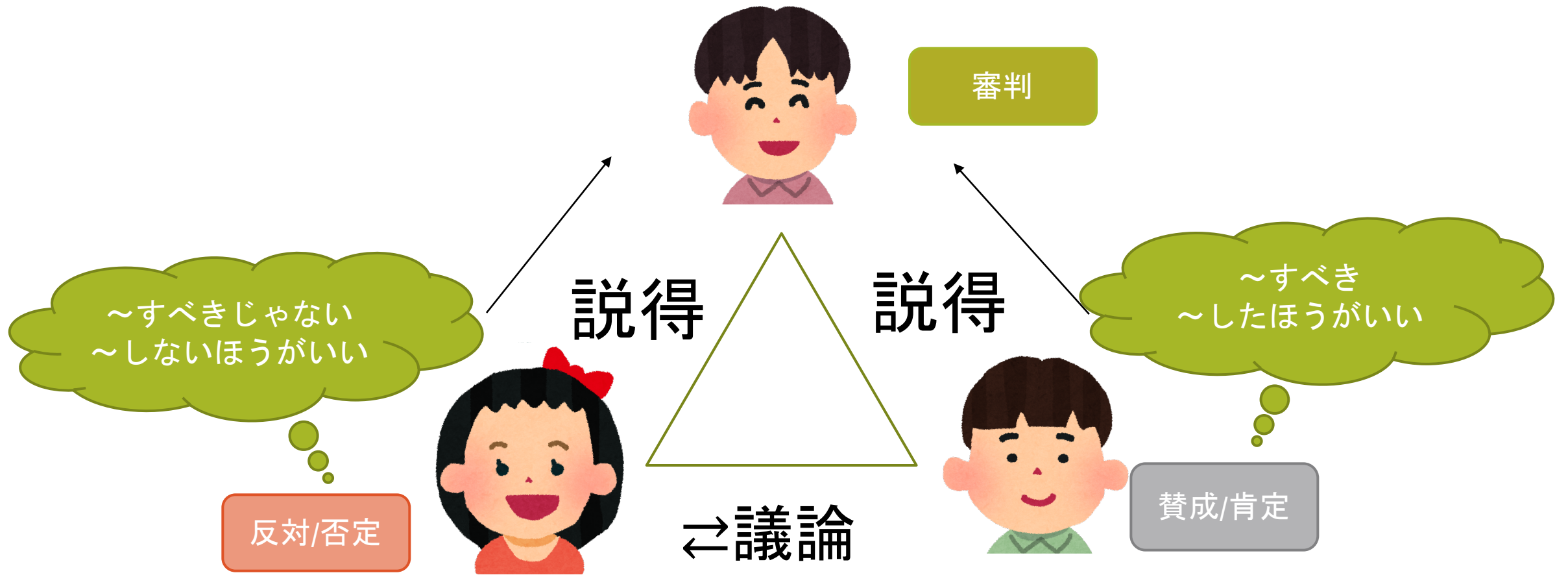
相手の主張をちゃんと聞き、自分の主張と根拠を比べ合っ  
て議論する。ディベート能力は民主主義社会に生きる市民  
として必要なものです。自分の担う税金の公平さを自身で  
考える基礎もまた、社会の一員として必要なもの。両方を  
いっぺんに学べるお得な講座を一緒に楽しみましょう。



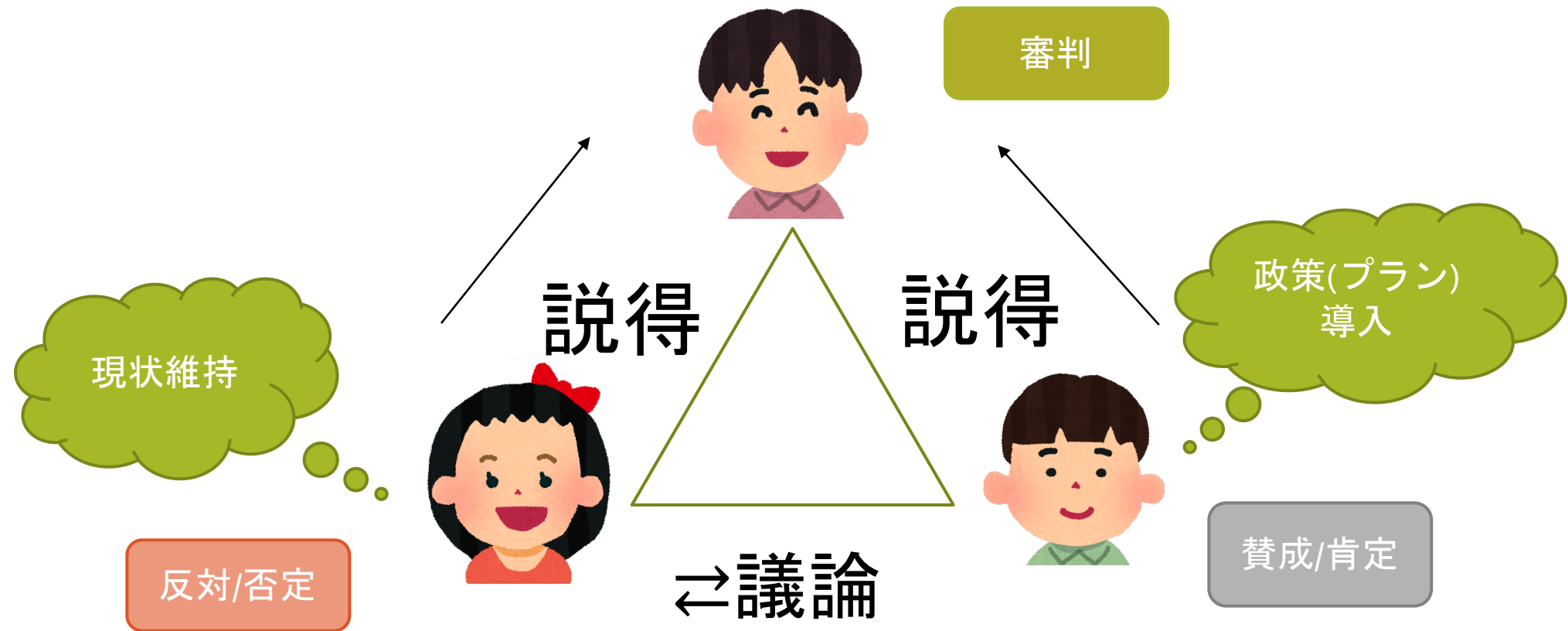
漆 さき

(大阪経済大学経済学部)

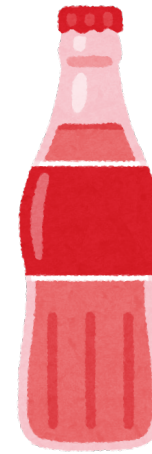
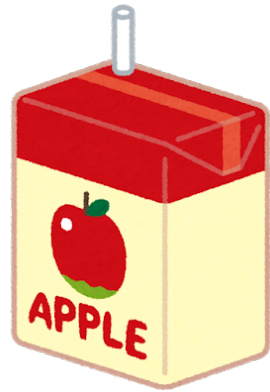
# 政策論題の三角形



# このイベントでは、すべて政策論題 「～すべき」「～しよう」



# 例) パケ買い、アリかナシか



一言で「パケ買い」「アリ」といっても、ズレがある

「パケ買いすると、良いことがあるから、君もパケ買いすべき」→政策の議論

「パケ買いは素敵なことだ」→価値の議論

「程度の差はあるが、人は皆、パケ買いである」→事実の議論

# 今回のルール(メリット・デメリット比較方式)

肯定側



論題を肯定

プラン(政策)導入のメリットを説明

否定側



論題を否定(現状維持を主張)

肯定側プラン導入のデメリットを説明

例) お菓子のパッケージをすべきか





# 今回のルール(メリット・デメリット比較方式)

肯定側



パケ買いするべきです。  
パケ買いは、第一印象ですものだからです。  
パケ買いするというの、あなたの感性にあっ  
ているということです。感性に合うものを購入  
すべきです。

反対に、理詰めで、効能を考えて体にいいお菓  
子を買うことを考えてみましょう。感性に合わ  
なければ結局食べず、金をドブに捨てることにな  
るでしょう。

あなたの感性に合ったものを買うということで、  
パケ買いをおススメします。

論題を肯定

プラン(政策)導入のメリットを説明

# 今回のルール(メリット・デメリット比較方式)

パケ買いすべきではありません。  
パケ買いは、不要なものを購入することであり、無駄遣いだからです。  
多くの方は、インスタ映えを狙ってパケ買いします。つまり、中身はいらないのに商品を購入するのがパケ買いです。なかには、撮影したあと食べない人、捨ててしまう人もいます。  
無駄遣いを防ぐために、パケ買いはやめるべきです。

否定側



論題を否定(現状維持を主張)

肯定側プラン導入のデメリットを説明

# 今回のルール(メリット・デメリット比較方式)

肯定側



メリット：感性に合ったものを買える

否定側



デメリット：無駄遣いになる

$M > DM$  肯定側の勝利

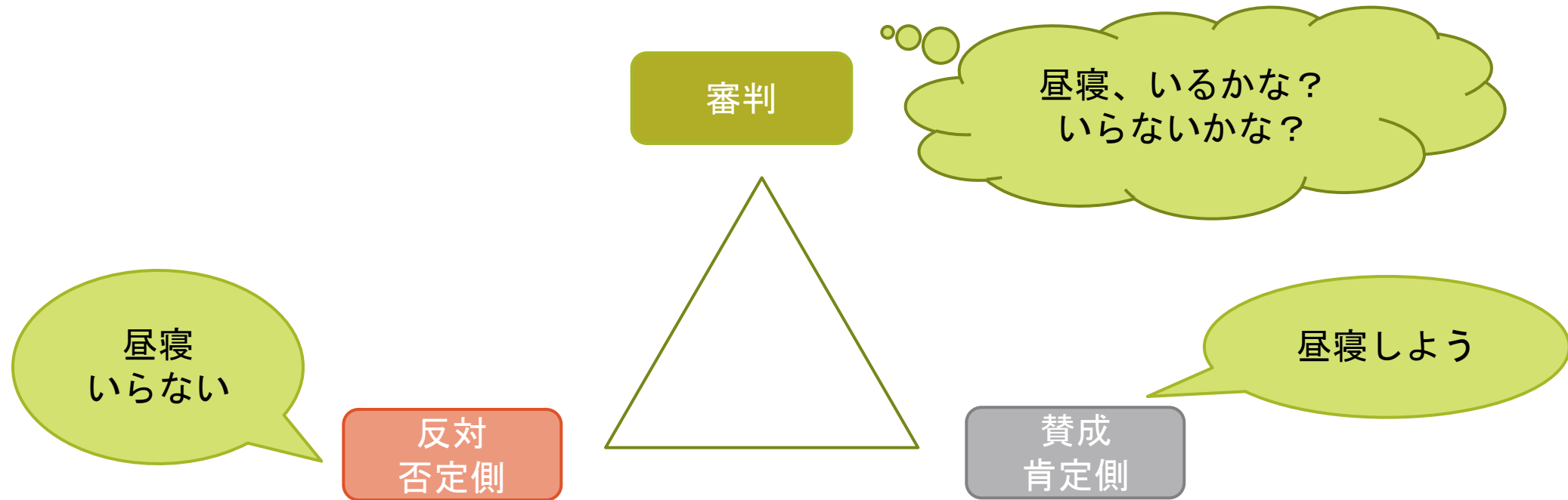
$M \leq DM$  否定側の勝利

# 実社会のディベート) パケ買い狙いのパッケージデザインにすべきか



コンビニエンスストアの事例

# 【アクティビティ4】 モデルディベートの視聴と審判体験



論題 「日本の小中学校は、昼寝の時間をもつべきである」