

# 奧瑞岡辯論賽

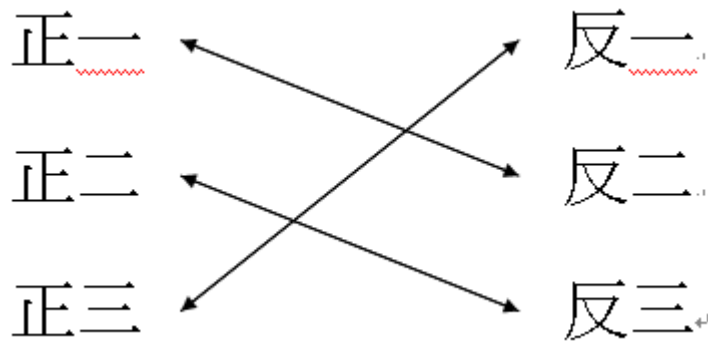
## 第一章 奧瑞岡辯論制度

奧瑞岡辯論制是臺灣大學國際事務學會將其條規翻成中文，引進國內，繼而東吳大學的正言社整理出五十六條的中文奧瑞岡辯論規則。自民國六十三年正式引進來後，一直都是我國辯論界中常用的一種比賽制度。

### 第一節 奧瑞岡比賽程式

目前國內大都使用三人制，所以我們介紹重點擺在三人制為主。

#### 〈一〉 比賽程式



- (1)正一申論
- (2)反二質詢正一
- (3)反一申論
- (4)正三質詢反一
- (5)正二辯申論
- (6)反三質詢正二
- (7)反二申論
- (8)正一質詢反二
- (9)正三申論
- (10)反一質詢正三
- (11)反三申論

(12)正二質詢反三

(13)休息三分鐘，抽籤決定結辯順序

(14)先結辯方結辯

(15)後結辯方結辯

結辯後雙方領隊可提出抗議，同時請裁判講評。

## 《二》 時間安排

目前國內所推動的比較多的為「三、三、三」制和「三、五、三」制，但事實上，辯論時間的安排並沒有硬性規定出來，只要取得協調即可。而我們來看看崔鼎昌等人著的辯這本書是如何說明的：

奧瑞岡辯論制度中，每隊隊員為二人、三人或五人，要事先看比賽的長短，來約定比賽的人數，並依人數多寡，來決定時間的分配比例，假設是每隊三人，時間采申論三分鐘，(被)質詢三分鐘，結論三分鐘。的三三三制。

國內現行的奧瑞岡辯論比賽，是采三人制，時間則采三三三制…….

## 第二節 奧瑞岡的優點

在辯這本書中，曾有舉出五項特點：

《一》可以深入問題核心。

奧瑞岡採用即問即答的方式，比起以前的辯論方式更能在深究問題及追求真理的方面，能得到更好的結果。

《二》可以訓練傑出辯士

奧瑞岡式辯論比傳統式辯論多了個交互質詢的部分，也正是這個部份，才使辯論是真正在研究問題。

《三》題目定義的明確

奧瑞岡辯論在領隊會議時，即對題目的定義下了明文規定(定義)，可使辯者臨場不至於對題意見解不一。

《四》評分標準合理

辯論時，每方三人，不分主助結辯，時間都一樣多，地位也一樣重要，加上奧瑞岡制度系依據申論、質詢、回答各部份之不同，而訂立不同評分標準，如此一來，奧瑞岡辯論制在評分方面就較合理化

#### 《五》規條的周密

奧瑞岡規則較完善(如附件 1-1)，全部共分五章五十餘條，所有細節皆包括在內了，使一場比賽的參與者都有可資依循的方向。

再來引述《奧瑞岡辯論》一書中的要點來說明奧瑞岡最重要特點-交互質詢的重要價值及地位：

#### 《一》就教育方面而言

(一)對聽眾來說，交互質詢較能引起注意，這使辯士如果準備不周的話，狐狸尾巴馬上跑出來，由於辯士的直接交鋒，讓質詢更像是非正式談話的溝通，因此這種方式比傳統更能為聽眾接受。

(二)交互質詢激勵選手培養應變能力。

(三)交互質詢促使辯士準備周全，當辯士以據推論時可能受到對手質詢，在資料上的準備就比單純發表演說下更多的功夫。

(四)爭論明顯集中在幾個焦點上，每一個重要論點都會明顯顯出來，這使得只做浮面分析的辯論變得不堪一擊。

(五)交互質詢提供有志從事法律、社會工作、教學、新聞事業等其他任何需應用辯證法行業得青年有一個訓練機會。

#### 《二》就競賽方面而言

(一)由於在質詢過程中，辯士可以對對方舉出的證據作詳細的檢視，扭曲或捏造之證據行為極易被發現，因而想利用捏造證據來騙取勝利便困難的多。

(二)可以澄清模稜兩可的論述，防只變換立場，是交互質詢的另一優點，任何一隊都可以經由問題明確的瞭解對方得論點、計畫內容及防禦方式，使對手暴露其立場而不易變換轉移。

(三)論證的謬誤可更輕易的挑出來，在問答過程中，可以去除文字的偽裝，要求切實的因果，給予答辯者回答兩難之間選擇得機會以暴露其困境，也可以排除不相關的論證。

所以辯士在奧瑞岡制度中，最需要妥善的掌握「交互質詢」階段，力求質詢內容的深入及嚴謹，如此才能將奧瑞岡辯論的優點徹底發揮。

### 第三節 辯士的職責

雖然三位辯士地位相同，但是每位辯士得責任並不完全一樣，透過分工合作，彼此互相配合，共同負擔起整體辯論的功能，在奧瑞岡行使了二十多年的今天，三人制在工作分配上漸漸有形成一個具有普遍共識的原則。不但有許多辯士採用，更符合「起、承、轉、合」的基本架勢。

但要強調一點的是，辯士職責雖有一套系統化的原則可以參考，但是他只是一個「參考」，不一定要為固定模式。不妨先參考後再配合現實情形靈活搭配。(如圖 1-2)

小叮嚀：賽前辯士一定要充分互相討論，瞭解自己的職責。

圖 1-2 奧瑞岡三人制辯士職責

申 論 部 份		意義
一 辯	說明問題的主要根源、基本立場和主要論點	
	正	說明變革的理由(從 <b>需要性、根屬性、可行性和損益比</b> 來說明)
	反	說明反對的主要理由：針對對方主要論點謬誤處加以攻擊
二 辯	詳細比較雙方方案之優劣和損益性	
	正	提出完整計畫和方案並說明其利益；反擊對方攻擊，加強己方論點。
	反	攻擊正方計畫，若是提相抗衡之計畫此時要做完整說明來反擊正方計畫。
三 辯	全力反駁對方論點謬誤和強力己方論點	
	正	反駁反方重要的申論內容，反方若提相抗計畫時，則反駁其相抗計畫

反	反駁正方重要申論時，若有相抗計畫則反駁對方攻擊回去	
結 辯 部 份		
綜合、歸納、整理全場比賽的主要論點 (1) 將己方的論點加以整理並敘述 (2) 綜合所有在場上有出現的重要駁論		合

本圖僅給各位參考呦！不一定要這樣來做。

總之，要記得：「**想學好辯論，就要多打比賽**」，所以，我們希望大家能夠多多打比賽，不要怕輸，不要怕出糗，其實被人電有時也會給我們有很大的進步。還有，要**尊重每一場比賽，千萬不要抱持混的態度**，這樣是相當不對的行為。在後面附有奧瑞岡比賽制度的比賽規則和今年(1999)南方杯比賽的規則，請各位仔細去看一看，好好的去比較及參考吧。

## 附件 奧瑞岡式三人制比賽規則

### 第一章 領隊會議

1. 領隊會議須由主辦單位於比賽二周前招開
2. 比賽題目及其定義應由主辦單位於領隊會議中公佈
3. 題目定義，得依領隊會議之建議而增減
4. 賽程於比賽題目確定後，於領隊會議中公佈討論
5. 主辦單位得於領隊會議中宣導場地及設備狀況，必要時得提付討論。討論後由主辦單位作最後決定，並宣佈之
6. 比賽題目須為肯定句之形式，正方論點為支持辯題之義，反方論點為反對辯題之稱，經領隊會議，比賽不得以做任何理由改之。若於比賽過程有突發事件，擬招開領隊臨時會議，領隊原則以書面通知

### 第二章 人員

1. 每場比賽，需由主辦單位指設臨時主席一位，以主持比賽之開始及進行。

- 2.每場比賽，須由主辦單位指設計時員、計分員及招待人員若干位
- 3.每場比賽，須由主辦單位邀請五位元評審人員，如有缺額，須經雙方領隊同意，始得進行比賽
- 4.每場比賽，評審人員不得中途入席、撤席或更換
- 5.評審人員需於賽前詳閱題目定義及規則
- 6.每場比賽，每隊比賽人員三位，每隊與賽人員名單於每場比賽前半小時向主辦單位提出，不得再作任何更改
- 7.領隊因故無法行使其職權時，得派隊員一人代行職務
- 8.評審人員資格：初賽須由各校隨隊評審任之。復賽由主辦單位邀請三位老師及二位隨隊評審任之。

### 第三章 比賽程式

1. 比賽程式如後：
  - (1) 正方第一位隊員申論，反方第二位隊員質詢正方第一位隊員
  - (2) 反方第一位隊員申論，正方第三位隊員質詢反方第一位隊員
  - (3) 正方第二位隊員申論，反方第三位隊員質詢正方第二位隊員
  - (4) 反方第二位隊員申論，正方第一位隊員質詢反方第二位隊員
  - (5) 正方第三位隊員申論，反方第一位隊員質詢正方第三位隊員
  - (6) 反方第三位隊員申論，正方第二位隊員質詢反方第三位隊員
  - (7) 結論先後次序於比賽開始時抽籤決定。比賽前三十分鐘提出隊員名單時，應提出結辯者，比賽時主席應作說明介紹
2. 比賽時間采「三、三、三」制，即申論三分鐘、質詢三分鐘、結辯三分鐘
3. 申論、質詢均告完畢後三分鐘，開始做結論，有關時間之規定，詳見第四章

### 第四章 比賽規則

#### 一、 通則

1. 道具一經使用，對方亦有相同之權利

2. 非經他方要求將已使用或待使用之道具於他方發言時展示者，視為違規
3. 抗議恒應於賽前或賽後十五分鐘內由領隊書面方式向主辦單位提出，否則不予受理
4. 出賽人員於正式計時開始後，不得得自台下觀眾或隊員之任何幫助，否則視同違規
5. 比賽人員於比賽時間到達後十分鐘仍未抵達者，由主辦單位宣佈其棄權
6. 凡時間到達，則任何發言或答謝語皆應扣分
7. 於申論、結論中，二分三十秒按鈴一響，二分五十九、三分整各按鈴一響，三分二十八、二十九、三十秒各按一響，主席強制臺上辯士下臺

## 二、申論

1. 申論者於申論時，不得對他方為任何質詢，否則視為違規
2. 申論時間為三分鐘，不足二分三十秒者，每 15 秒為單位扣一分，由計分單位統一扣分

## 三、質詢

1. 質詢者得提出任何與題目有關之合理而清晰的問題
2. 質詢主得隨時控制停止被質詢者之回答
3. 未經被質詢者承認之言詞，質詢者不得引述以為質詢
4. 質詢者於屆滿三分三十秒後，主席強制其下臺(但不滿二分三十秒不扣分)

## 四、回答

1. 被質詢者不得提出反質詢，否則視為違規
2. 被質詢者答復應保持「切題」之原則
3. 被質詢者得要求質詢者重述其質詢，但惡意要求重述者，視為違規
4. 被質詢者故意否則己方陳述之言詞，視為違規
5. 被質詢者經質詢者要求而不停止回答者，則稱為搶答，視為違規

## 五、結論

1. 結論由各方與賽者中選一為之

2. 為結論者，應就己方之論點，加以整理陳述，或對他人已提出之論點加以反駁，不得對他方為任何質詢或提出新論點，否則視為違規
3. 結論時間為三分鐘，不足二分三十秒者 15 秒為單位扣一分，超過三分三十秒由主席強制下臺。

## 第五章 評分

1. 評分系就個人成績及團體成績分別評定之
2. 個人成績分三部分評定之，以一百分為滿分。其中申論占 35 分，質詢占 40 分，回答占 20 分
3. 申論之評分專案包括演辯內容(占 15 分)、組織能力(占十分)、語調口音(占 5 分)、風度儀態(占 5 分)
4. 質詢之評分項目包括推譯能力(15 分)、反擊能力(10 分)、機智反應(5 分)、語調口音(5 分)風度儀態(5 分)
5. 質詢之評分項目包括機智反應(5 分)、風度儀態(占 5 分)、回答內容(10 分)
6. 團體成績以三百七十五分為滿分，其中包括個人成績及結論成績
7. 結論之評分以七十五分為滿分，列入團體成績，不計個人成績
8. 結論之評分項目包括歸納能力(占 15 分)、分析能力(占 15 分)、反駁能力(占 15 分)、口齒語調(占 10 分)、風度儀態(占 10 分)、整體論點(占 10 分)
9. 時間分數由計時、計分人員統一算之
10. 比賽中時間之通知，應由計時人員以鈴聲方式為之
11. 違規之利益不得承認
12. 比賽人員有違規情事者，評審人員可就其輕重程度酌情扣分
13. 團體之勝負，以獲多數評審人員評分較高之方為獲勝，評審人員對雙方勝負的判定人數相當時，依總分決定雙方勝負，總分仍相等時，依質詢、申論、答辯及結論之次序比較，以判定勝負
14. 評審人員交出評分單後，如無抗議成立，不得提以任何理由更改之



15. 兩隊成績相差十分之內，裁判有擲判權，擲判權效力優於總分之效力，擲判權應於評分單交出前行之，否則事後不可行使並不得修改。

## 第二章 辯論基本技巧

### 第一節 申論

申論亦即闡述論點和論證。一般申論內容，就性質上可分兩類：

- (1) 立論：建立己方論點。
- (2) 駁論：破壞敵方論點或反擊對方攻擊。

立論和駁論是最基本的任務(不然要幹啥……)，所以申論時可謂是辯論最重要的部分，辯士必須妥善的運用申論時間，切實發揮立論和駁論的功能。

而兩方辯士立場一定都互相衝突、不能共存，因此，為己方建立良好的論點也是一種反駁。而駁論對方論點，也能間接使本身論點更強。儘管就性質上可將申論的內容劃分成立論與駁論，但老實說在比賽時，兩者常混在一起，除非有感到特別需要時，否則也不用刻意去區分(此段乃廢話)。

通常來說，因為職責的不同，所以內容都有些差異。如正方一辯需要多立論，而三辯就要作到比較利益來進行駁論等，這原則都要把握。

以下簡討一下技巧的重點：

#### 〈一〉掌握正確的方向

由於申論時只有辯士一人發言，不如質詢般精彩，比較不容易受到裁判和觀眾的注意，所以申論頗需要一些生動的表達，一些演講得技巧，就可以派上用場了。

#### 〈二〉避免念稿

辯士上臺若念稿，分數相信都不會太高的啦。因為辯論是一種具有「高度智慧」的活動，辯士應該用本身的思考能力和演說技巧與人辯論，而不能像機器人一樣，對稿一直念。

更何況，辯論的過程中雙方都具有高度的互動關係，任何事前的準備稿子，到時不一定用的的上。所以辯士應養成不帶稿子（但可用大綱）的習慣，用重點來提示自己，如此才有真正的價值。

### 〈三〉申論要和質詢有連貫性

在我們常打的奧瑞崗制度中，每次質詢完後都有一個申論的時間。此時，申論的內容，就可以配合前面的問題，形成一整體的攻勢。利用質詢為前導，然後在申論時配合猛烈的駁論，相信是最有力的攻擊方式，但是這個攻擊方式強的時效性，若拖太久時，將會使攻擊的效果減弱，除此之外，透過質詢後，有助於判斷那一組方案最可行。

總而言之，千萬不要將申論和質詢分開來，反而應從整體角度妥善的加以規劃。此時，辯士間的整體默契是很重要的了。

## 第二節 質詢

奧瑞崗辯論之所以在辯論界受到大家喜愛的原因之一就是它有交互質詢的階段，因此形成二十多年來的主流。

### 〈一〉 質詢的目的和功能

#### 〈一〉 質詢有助於瞭解對方立場和論點架構

當對手的申論不是很清楚時，利用質詢來確知對方立場和論點，是最有效的方法，一般而言，對手在申論時可能會掩飾一些重點，此時便可利用質詢來將對方弱點挖掘。

駁論必須要確立目標，在有了明確攻擊後，駁論就能發揮預期的功效。利用質詢確知對方論點與立場是主要任務。

#### 〈二〉 可強化己方立場

當對方故意扭曲我方論點時，也可以透過質詢澄清強化己方立場。

#### 〈三〉 可使對方的論點缺失暴露

質詢不僅可配合申論達到反駁的目的，更可以直接負起駁論的任務。

#### 〈四〉可以反擊對方駁論

當對方舉出駁論時，我方可以利用質詢時間，針對其駁論提出反擊。

除了上述的四項功能外，以下將一些辯論書籍裏寫的質詢目前作一些整理：

##### （1）摧毀對方方案的主要部份，經由

暴露論證的謬誤。

暴露證據的不足。

##### （2）削減對方方案得主要部份，經由

暴露內部的矛盾。

以新的或預藏的證據來評估對方論證的效力。

暴力無關的部份。

評估對方論證的影響。

##### 〈3〉限定辯論的範圍以便作更密集的交鋒，經由

澄清論證

獲取新資訊

找出雙方共識

##### （4）提出己方案

暴露對方建設論證的缺限。

獲得承認。

## 〈二〉 質詢的基本技巧和運用

### 〈一〉質詢的問題應力求簡明易懂

質詢時，使用簡單明瞭的字句來表達問題，以免浪費時間，如果質詢是非常清楚時，對手仍要求質詢者重複一點問題，評審自然可以察覺是故意在拖延時間，進而扣分。所以，保持簡單明瞭是重要的。

### 〈二〉應避免開放性問題

有些經驗不夠的人，會把問題釘的太開放了，卻希望被質詢者能照心理的意思來回答，這是不太可能的。因為答辯者通常會浪費質詢時間，面對開放性問題，

一定會從較不密切的部份開始回答。所以常發現，質詢者會不時地打斷對方的答辯，但又一再的重複開放性問題，使得整個質詢過程不能得到具體答案。所以辯士在質詢時，要注意將題目限制在精確的範圍內，當然，這不意味著辯士只能質詢「是或不是」的問題。但是，過度開放的問題，必須避免。

### 〈三〉質詢者應有效控制時間

質詢時間是寶貴的，辯士決對要妥善控制時間並巧妙的制止對方冗長的回答。

### 〈四〉質詢的問題若能讓對手兩難是最棒

質詢時利用「雙刀法」設計出令對手進退兩難之間的問題，不僅質詢的效果顯著，更可以使質詢者在氣勢上勝過對方，還有，千萬不可用己方立場來設想，許多自認只有兩種選擇的題目，旁人卻輕易找出了第三條路，因此，辯士事前應針對他人預先質詢，從頭推演一遍，才能發現問題是否完備。

### 〈五〉誘使對手誤認質詢者的目的

許多答辯者喜歡揣測質詢者的目的，然後故意高唱反調，專以質詢者預期的相反方向來回答問題。面對這類極不友善的答辯者，就是用欺敵了嘛。我們先可以暗示對方我們想知道得答案(但真正想要的卻是相反的)當對手體會暗示時，勢必相反回答，如此一來，中計了，他想回答的正是我們要的內容。所以，運用此一技巧，除了暗示必須技巧外，也應配合答辯者的個人特質。

## 〈三〉 質詢應注意的原則

下面都是一些新生常犯的錯誤，請各位要引以為戒！

〈一〉儘量避免質詢時陳述論點：這是一個重要的原則，要把握質詢的時間，但因為有些問題必先要有一段意見陳述，對手和觀眾才能瞭解意思。問題結束時，通常也需要一些簡短的評論，才能使裁判體會到辯士的目的。所以，問題若實際需要，適當而簡短的評論，是可以的。

- 〈二〉**保持良好風度**：許多辯士質詢時的氣勢太盛，甚至態度惡劣。這是因為辯士都誤解了質詢得功能，也可能是因此壓力的關係，但是無論如何，這絕對會讓在場的所有人產生不滿。保持良好風度是很重要的。
- 〈三〉**兼顧對手和裁判反應**：由於質詢時對方的一舉一動都關係到接下來的質詢問題，因此，質詢者通常只會注視答辯者，而忽略裁判及觀眾，這多少都會影響到了辯士得分數，何況，辯士若沒有注意裁判，將無法修正質詢方向來贏得裁判的認同。
- 〈四〉**避免無關緊要的攻擊行動**：許多辯士常以為質詢者既然完全握有時間控制權，就可以趁機電對手一下，這種心態使得辯士往往會舍重就輕找一些對手的語誤來大做文章，這雖然可以挫挫對方銳氣，但質詢時間不宜浪費在旁枝末節上，所以辯士不但要控制時間，更要避免一些無關緊要的攻擊。

### 第三節 答 辯

很多的辯士都視答辯是怪獸，敬而遠之，這樣的主要原因，是辯士誤認答辯只是一種負擔和義務，在不求有功但求無過，自然會去閃躲問題而顧不了辯論應有的風度，其實，答辯亦有其正面功能，倘使答辯者能夠靈活運用答辯技巧，有時也能反擊呢！

#### 〈一〉答辯者的責任

主要的責任有下面三項：

##### 〈一〉回答對方提出的問題，除非極不合理

辯論中，答辯者必須回答對方的問題，因為質詢者有可以利用模擬質詢，若是答辯者拒絕回答`關連問題，會使質詢功能大打折扣，降低了其意義。

##### 〈二〉不得反質詢

答辯過程中，不得反問對方問題(當然，一些不句質詢意圖的當然不算)，而我們犯下反質詢時，對方還回答了…那…實在是無話可說了…

##### 〈三〉維護己方立場並適時反擊

答辯的基本職責是回答對方問題，但回答內容也應在許可範圍內，維護己方立場才是。

## 《二》答辯的原則

- 〈一〉答辯應有一些充分準備，辯士必須協調，以免產生自相矛盾。
- 〈二〉良好的答辯風度，切忌吵架。
- 〈三〉面對極不合理的問題或是詭詐性問題應慎重考慮應付。
- 〈四〉避免不當的規避方式，以免給裁判不良印象。
- 〈五〉掌握己方論點，保持冷靜頭腦。

以下再引述亞里斯多德對答辯的忠告和原則：

懇切而非草率回答

用提出合理定義的方式來對付怪異的語詞和詢問

如果回答可能被視為矛盾，一定要在回答前將可疑之處說明

如果你的質詢者用了錯誤的結論做為問題先指出錯誤再加以回答

## 《三》答辯的技巧運用

### 〈一〉慎選合宜的答辯詞句

質詢者在質詢階段裏會有絕對的控制權，因此辯士的答辯內容只要稍有差錯，就會得到無情的攻擊，況答辯非對方要求發言時，搶答對方也可以阻止你，辯士一但講錯話，就會有難以挽回的後果，至於答辯的先後，有時也要特別注意。

### 〈二〉避免不必要的抗拒性防禦

許多辯士本身缺乏自信心，在面對質詢時，往往無論問題如何，都會極力抗拒，這只會引起大家得反感，如果常用這方式來應付對方，很可能會掉入對方的陷阱。

### 〈三〉謹慎搶答，切忌過度濫用

基本上，答辯者未應對方要求不得回答，但比賽有時仍要搶答，事實上，善用搶答技巧，也是贏比賽的關鍵。

搶答時應注意下原則

- 1 · 選則最重要的地方
- 2 · 挑選對手換氣或停頓的時後
- 3 · 避免和質詢者聲音重迭
- 4 · 先以簡短的關鍵字語強答，迫使對手以此詢問，那時就可以名正言順回答
- 5 · 若質詢者制止，應尊重對方的質詢權
- 6 · 搶答時更須注意風度和儀態

## 第四節 結 辯

結辯的主要功能，是希望能夠利用最後的發言機會，將整場比賽重點加上整理，提出歸納性、合理性的結論。結辯基本上包括了：(1)整理重要的建設性論點，(2)綜合所有駁論。故內容應有綜合申論、答辯、質詢時的內容才是。

因此要注意以下原則：

### 《一》千萬不要提出新論點

結辯時提出新論點是不公平的，因此辯士在結辯時要避免在之前沒有提及的東西。

### 《二》避免成爲再次的申論

結辯的意義不同於申論，辯士應要避免將原來的申論內容複頌一次，也不可將結辯拿來對雙方交鋒過程另行駁論。

### 《三》結辯時應特別注意條理分明

由於陳述範圍十分廣泛，若無清晰的條理，觀眾勢必會有不知其所雲的感覺。辯士最好將比賽重點，歸納整理出來。



## 第三章 辯論的基本理論

### 第一節 正方與反方應有的立場

辯論時正反雙方都有固定的立場和職責，以下分別介紹正反雙方應有的立場。

#### 一、 正方立場

正方辯士的基本立場，就是要支持整個辯題。必須完整的支持整個辯題，不可違背辯題的任一部份。正方在支援其立場時，需要有建設性的論點，首先來介紹正方立論可以強調的兩個層次：

##### 《一》 強調有需要

一般來說正方是要改變現狀，既然要改變現狀就必須要提出充分的理由，強調有改變的需要。

##### 《二》 強調有利益

有時有些辯題本身，並不能指出特定需要，或是同時滿足需要的方法很多，此時訴求的重點，就在強調利益。

如辯題為「我國應繼續興建核電」時，此時正方辯士除了應證明電力短缺外，更須表明核能發電有多大的利益，因為開發電源的代替方案蠻多的，此時唯有強調核電的強大利益來避免其他方案的干擾。

而利益本身無一定的標準，必須要比較才有意義，「兩害權其輕，兩利權其重」是相當重要的。比較利益在觀念的運用相當廣。辯士應將本身重要利益一一舉證，並與其他方案切實加以比較。

正方除了不能違背辯題外，就一些題目而言，正方必須提出相當完整的計畫，而計畫要多詳細就視題目而定。當辯論主題層次主要強調利益而不是需要時，計畫的重要性更顯著。否則僅空談不切實際的觀念，比較利益將無法落實。

#### 二、反方立場

一場比賽中反方的基本立場非常有彈性，只要能達到反對正方的目的就可以了，事實上，反方辯士可選擇正方的任何一環來攻擊，雖然立場可以有許多，但一確立了某一立場後也不可任意更改。基本上，反方辯士可有的基本立場有以下三類：

### 《一》維持現有狀況

一般命題總以和現狀相反的方式為主，反方自然可以提出以維持現狀為主，做為反對正方的立場。

維持現狀的優點，反方可以省去思考代替方案，而可行性上也有相當的實證經驗可茲憑藉，而缺點是現行體制都無法彰效成果時，更難說服他人。

### 《二》適度修改現狀

在現狀對反方不利時，適度去修改現狀是極重要的。當然，其前提是建立在現狀仍然有競爭力，如果已經爛到不能再爛，建議提出代替方案有較大的勝算。修改現狀應避免與正方立場相混淆。

### 《三》提出與正方相抗衡的計畫

如果現況一踏糊塗時，不妨提出另一代替方案和正方抗衡，抗衡方案必須要考量到其可行性，如果其趨向烏托邦的理想境界，便不符合辯論的宗旨。抗衡計畫是具有出奇制勝的妙用，但其使用前必先要有慎重準備和考慮，這也正是常犯的錯誤之一，任何的一項論點和計畫都必先經審慎考慮後才使用。這只有在維持現狀及修改現狀都已經行不通才使用，反方一提出替代方案，就有責任去說明計畫的內容，接受正方質疑其可行性。

## 第二節 建立論點及論證

辯賽中不論正反兩方都須要有論點來支持自己，因此，建立論點是辯論最基本的工作之一，一般情形下論點都不會只有一個，任何一方都可能有好幾個論點，彼此相互配合，所以論點必須要有架構和組織起來，才能發揮效果。

### 一、建議論證及論點的方式

一個完善的論點，應含有一個或一個以上的論證。再經過一些簡單的推論過程，來鞏固己方立場。建立論點必須由進立論證開始，有堅強的論證才能有有力的論點(如圖 3-1)，如何得到論證？可由下列兩種方法：

直接由其他證據推論

直接由其他的論證推得辯題各項論點及架構支持各論點之論證。

而論證的三步驟：

#### 〈一〉提出證據

證據在辯論上扮演十分重要的角色，一項強而有力的證據，甚至可以直接當成論點而無需經過推論，不過大部份的證據仍需推論才能成為武器，論證要能正確，必須同時具備正確前提及合理的邏輯推論。在正確的前提，所得到的論證才有實質的意義。證據資料的來源太多了，凡舉報章雜誌、教科書、政府檔及統計資料、期刊或網路等，都是很好的利用資源，希望能夠平時就對社會及國家大事有一定的關心，以培養搜證能力及增進知識。當然，先前的論證結果也可當成證據的一種，證據的形式雖無刻板規定，但是要注意的是，證據的公信力是否足夠，否則在證據爭論上會花去多太多時間。

小叮嚀：辯賽中提出資料做證據，最好說其出自何處。方可比較正確性

#### 〈二〉合理推論

要使推論正確，就必須要合於邏輯，故邏輯思考觀念是辯士所需培養及具備的一項能力，辯論不僅要提出證據，更要將證據做合理的推論來獲得有利於己方的論證。

#### 〈三〉做成結論

當推論完了之後，所得結果就是結論，利用這結果，再妥善組織及架構，便可得合適的論點。

## 二、論證的四個主要方法

論證的方法很多，一般以歸納論證法、演繹論證法、因果論證法、模擬論證法四種居多，以下分別介紹這四種方式！

## 《一》歸納論證法

〈一〉意義：根據觀察到的實例求出普遍可適用的結論。此方法就是由特定的事實推知普遍的原理。

〈二〉種類：

a.完全歸納法：結論沒有超出實例之外，而且結論都是經過直接實驗所得。(如列舉每一例)

b.不完全歸納法：結論包括的範圍，超過觀察的實體，也就是根據部份已知的事實來推斷整體的概括。(如死刑之美、荷等國無死刑便得世界先進國家都無死刑的結論)

〈三〉歸納論證法的必要條件

a.完全歸納：舉例都必為真，結論不得超過實例。

b.不完全歸納法：除了每個實例必須為真外，尚須滿足下列條件

實例必充實

實例客觀，非特定挑選

做成結論必須目前找不出例外

結論要合情合理。

所舉例證必須屬於該類事物共同主要的性質

〈四〉歸納論證可能發生的錯誤

a.完全歸納法：所舉的實例有誤，或結論過誇張。

b.不完全歸納：

實例不夠正確

實例不夠充足，數量上不達統計意義

實例有特別挑選不客觀

可輕易舉出其他駁斥該論者

結論有悖常理

## 《演繹論證法》

〈一〉意義：由一個普通適用的原則去推論其中某部份事例的特性，也就是由普遍推知特定概念。

〈二〉說明：演繹是根據大前提得敘述，再配合小前提，然而做成結論，也就是一般說的三段論證法。如以死刑為例：大前提為所有重大刑案快速增加的國家均不廢除死刑。小前提為：我國重大刑案不斷增加，結論就得我國不應廢除死刑。

〈三〉演繹法可能有的錯誤：

a.實質上錯誤，大前題和小前提的敘述錯誤產生的錯誤，稱實質錯誤。所以檢視事實是否正確就是相當重要。

b.邏輯錯誤

### 《因果論證法》

〈一〉意義：因果論證通常分成兩種，分述於下：

a.由因推果的論證，跟據觀察到的前因來推斷未來會發生的後果。

b.由果推因的論證，根據觀察到的後果來推斷已發生的前因。

〈二〉說明：因果論證法主要是基於前因後果間存有的確鑿關係，也就是兩事物間必有其依存的關係來滿足因果論。如：

a.由因推果：因為沒看書，所以就會考不好。

b.由果推因：因為他心情不好，所以一定發生了啥不好的事。

〈三〉因果論證的條件

a.由因推果

觀察之前因，必須要有其所產生推論後果的足夠力量

根據過去的經驗，由此前因推論後果，沒有一次錯誤。

前因在作用時，未受到任何阻礙前因產生後果的其他因素。

b.由果推因

推論的前因，必須要有產生所觀察到的後果足夠力量

觀察到的後果，只有在推論的前因下，才可以得到合理的解釋。

推論前因作用時，沒有其他因素滲入或阻礙。

現在我們來看看辯論上的例子：

- a. 由因推果：如『竊盜罪應加重刑罰』，反方提我國獄教失敗(因)，使受刑人出去後再度犯案(果)。
- b. 由果推因：『我國大學采高學費制』，正方說明我國私立大學的教學品質較低(果)，是因為經費嚴重不足(因)。

#### 〈四〉因果論證可能的錯誤

- a. 前後顛倒，不知道那個是因是果。
- b. 一個果，可能是很多個因所造成。

### 《模擬論證法》

〈一〉意義：找出兩件事物的相關處，就此相似處比而同之，即由此事物去推段另一事物的論證法。

〈二〉說明：類比的主要基礎是根據兩件事物之間的特定方面的類似性。

一般可以將模擬論證分成兩種：

就性質而言

就關係而言

〈三〉基本條件

類比所根據的事實必須正確。

兩事物模擬推論的地方，必須是在相似處。

兩事物的類似點，不可存有矛盾之處。

如死刑應否廢除中正方提出死刑是殘忍而要廢止時，反方可將其導入說明刑罰慘忍，是否連其他法規也一併刪除。

〈四〉可能產生的錯誤

- a. 類比的事實若不對，就會產生錯誤。
- b. 兩事物雖有相似處，但模擬是其他部份時，也會產生錯誤。

而模擬論證帶來那些好處？基本上，模擬論證不要當成主要論證，因為兩件事物再如何接近，都是有差異之處，不合乎科學，不過，他至少提供我們三項好處：

可以使複雜的道理，透過淺顯的例子，輕易表達。

可以提高主要論證可信度，並增加效果。

模擬論證富趣味性，容易引人注意。

模擬的例子應簡單明白、清晰明瞭、最好是一般人都能接受的。

### 《總結》

在怎樣說，決大多數的社會科學都沒有一定的答案，隨著空間及時間的變化，文化的發展、社會的變遷、價值觀的轉移及個人觀念不同影響，都會使論證的正確性，難有一定的標準，因此，辯論是比較雙方何者有理，而不是絕對的標準，看看到底是誰合理？

〈一〉歸納論證：比較雙方實例和證據的真實性，以及充份度。

〈二〉演繹論證：比較雙方前提的正確性，以及推論過程的邏輯性。

〈三〉因果論證：比較雙方因果關係的確鑿度和相不相關。

〈四〉模擬論證：比較雙方所選用事例的恰當性與真實性。

## 第三節 反駁和駁論

辯論必定會有立論和駁論，由此辯論先天存在正反兩個立場，所以要先…「立論」說明本身的立場正確性，再配合「駁論」證明對方立場的錯誤，才能使在場人士瞭解為什麼只有我方立場才能成立。因此，駁論在辯論上有相當的重要性。

駁論的基本定義是「糾正(對方)錯誤論斷」所作的反駁性論證。也就是反駁對方不實論點，攻破對方論點，夠清楚了吧。實際上，立論和駁論都要用到上節的基本論證方式來建立，只不過立論是有建設性的，而駁論只是破壞性(針對對方)。

以下分別就駁論的原則、攻擊程度、常用主要方式、必要程式來說明。

## 《一》 駁論的基本原則

### 〈一〉 駁論要避免應反對而反對

辯論的目的是在探討和解決問題，而不是逞口舌之快嘞！就算在辯論比賽中，除非真的一點都沒有準備，不然是絕對不移採用「純反對」的方式來進行辯論，這樣是不太尊重比賽的行為。

有些辯士會把對手的語病或失言當做攻擊物件，可是這樣最多達到羞辱對方的目的，只是在浪費質詢申論時間罷了，所以應稟承一貫精神，選擇有益的攻擊目標。

### 〈二〉 駁論與質詢要密切配合

奧瑞剛制中，每次質詢後會有己方申論時間，所以下一位辯士便可以利用上一位辯士質詢及對方答辯的內容來反駁。配合質詢內容進行的反駁不但駁論的效果立即顯著，說服力也會增加。

小叮嚀：記得！三位辯士永遠是一體的，要互相支持幫助。

針對對方的申論進行反駁，有時不能達到很大的功效。因為對方可能會在許多重要的關鍵來個避重就輕掩飾一下下。如此駁論就有點不夠力了，所以善用質詢時間來將對方弱點一直挖出來，駁論才能有作用。還有，新生常犯一個錯誤，就是處處打點，處處不破，也就是攻擊點太散了，都是點到為止，所以，鎖定目標一舉打破是很重要的。

## 《二》 駁論戰略的運用

反駁對方論點時，在戰略上要看好對方的主力來攻擊，還是要選擇次要的來打，目前尚未有定論。不過一般情形仍以攻擊敵人的主要論點為主，才能達到駁論的實際效果。

### 〈一、攻擊對方最主要、最有力的論點〉



一場辯論正反都會有一些支援性論點，有的比較重要，有的比較次要，互相搭配使用，如同樹木一樣，主要論點就如樹幹，次要論點就如枝葉，所以攻擊其主要論點，使對方一命嗚呼，所以攻擊主要論點就是最直接、效果最大的攻擊方式。

不過，當對方主要論點大部完整時，若堅持打主攻點，可能會徒勞無功，此時，就要做一下調整，先挪出一部份時間攻次要論點，使對方慌亂時，再攻主要論點，使對方慌亂無法應付全面，達到我們駁論目標。

### 〈二、攻擊對方次要論點〉

攻擊對方次要論點可能無法有效的一舉擊倒，但可收到銷弱其氣勢之目的，當敵主論點堅強時，才建議使用這方式，先攻次要論點，迫使對方進行維護，此時對方主論點可能有機會產生了漏洞，等對手慌了即打他的主論點。

攻擊對方的次要論點，在實務比較容易，至少可達到以下目的：

打擊對方士氣，增加我方士氣

造成我方攻擊力極旺的形象，使對手產生心理壓力維護本身論點而無暇採用攻擊手段，就便是"攻擊就是最好的防禦"的意思了。

發揮干擾作用，使對方暴露主論點之缺點。

雖然攻擊對方次要論點具有很多用途，但還是無法瓦解敵人，尤其是當對手嚴守立場，攻擊對於次要只能點到為止了，主力仍要一劍穿心，給對方致命一擊才是。

### 〈三、針對對方駁論展開反攻擊〉

以上兩種攻擊程式，均以對方論點為攻擊目標，然而你也可能用「反反制作戰」利用對方攻擊我們所做的駁論來進行反應，這也是相當重要的一環。

這種攻擊，不，應該說防守，我們可以採用兩種方式：(1)增加論證來鞏固我方論點。(2)針對對方的駁論進行攻擊，就是對他提出得駁論反駁回去啦。

這種駁論主要是在駁斥對方的攻擊，達到防守的目的。

## 《三》 駁論的主要方式

以下分別介紹七種駁論常用的方法

### 〈一〉指出對方論證錯誤

「指出對方論證錯誤」便是最基本的方式。當對方有錯誤的論證時，辯士直接指出，可達駁論的效果。

所謂的錯誤，是指論證錯誤而不可成立，基本上有兩個原因，一就是根據的證據有錯誤，另一種是指推理上的過程有錯誤，另外，也有人將錯誤的種類分三種：一、形式上的，二、語言上的，三、實質上的。

現在我們一起來看看常見的情況。

1.如本章第二節介紹了外，特別整理在下表(圖 3-2)中。

2.除了表內的外，尚有兩種錯誤：

#### a.偏離主題的錯誤

訴諸傳統、權威、情感的錯誤

人身攻擊、對人不對事

對方以己方未說過的論點來攻擊，也就是栽贓了啦

違反題意或是故意曲解題意所形成的錯誤

(圖 3-2)論證法可能錯誤

論證方式	可能之錯誤	
歸納論證法	完全歸納法之錯誤	1.所舉實例錯誤 2.結論超出實例之外
	不完全歸納法之錯誤	1.所舉實例錯誤 2.實例不夠充分 3.實例不夠客觀 4.可輕易找出例外 5.結論有悖於常理
演繹論證法	實質錯誤	大前提或小前提敘述錯誤
	邏輯錯誤	論證的推理過程產生錯誤

	倒因為果	前因後果顛倒
因果論證法	未能滿足下列基本要件所導致的錯誤： 1.由因推果： a.原因比須有推動後果的足夠力量 b. 根據過去經驗沒有一次錯誤 c.前因在推動後果時未受其他因素影響 2.由果推因： a.推論之前因必有後果之足夠力量 b. 觀察到的後果只有在此前因下方可得到合理解釋 c.前因在推動後果時未受其他因素影響	
類此論證法	類比所根據的事實不對而產生的錯誤	
	兩事物雖有相似之處，但模擬的卻是不相關部分	

#### b.循環論證的錯誤

利用論旨本身證明論旨，實際上就是不證而論，只是兜一圈罷了。

#### 〈二〉攻擊對方論點不一或矛盾的地方

當對方辯士論點相互矛盾時，我方即可據此加以反駁，抓住對方不一致的論點，對方必將無法自圓其說。

#### 〈三〉提出反證

針對對方的論點中的某項論證，提出相反的证据。不過，在運用反證時，應避免使用特例，否則有點雞蛋裏挑骨頭的感覺，也應舉出有效證據才具有駁論效用。

#### 〈四〉雙刀法

雙刀法亦稱「二層逼近法」。指設定兩條路給對方選，但實際上都是死路，迫使對象怎樣回答都是死啦。雙刀法可歸為演繹法的一種，並不限於駁論

時使用，建立論點時不妨用看看。而對手提出雙刀法時，我們要如何應變？

以下提供幾種反駁方式：

- 1·說明雙刀法對方假設不正確，也就是針對雙刀或其中之一方提出駁論。
- 2· 利用另一個相反的雙刀去反駁對方的雙刀。最好的方式是用和原來的雙刀含有相同元素的「相反雙刀」去反駁。
- 3· 駁斥雙刀法的立論不夠充分，除雙刀外，上有第三種或其他更多的情形，也就是找第三條路。

#### 〈五〉利用對方的證據和前提做出相反論證

根據對方所提的資料，另一做出有利己方且合理的論證，一般稱為「借刀殺人」。

#### 〈六〉殘餘法

亦稱消去法，指將特定事件所有可能發生的情形，整理成爲幾種類型，然後將不利己的或用不到的去掉，最後剩下有利的情況再進行推論，此種論證法不限駁論時使用。

當對方使用此法時，我們可用之應付可用：

- 1·舉出對方遺漏，證明對方並未將所有可能發生的情況列入考慮。
- 2·駁斥對方分類法。
- 3·同意對方的消去過程，但就殘餘情況另行論證。

#### 〈七〉導入荒謬

將對方論點，不斷擴大或縮小其解釋，或是利用其他方式技巧，使其論點歸結至不合理，進而達到反駁的目的，亦稱間接還原法。

「導入荒謬」基本上是運用「量變」的技巧，擴大對手論點錯誤，使在場的各位能明瞭對手矛盾之處。但也是有其使用限制，若是對方論點毫無錯誤，不可強行加上不合理的解釋，只有對方論點本質錯誤時才用。

運用這技巧來駁倒對方論點，是極常見的。只是這種方式，在某種情況會視為不道德的。特別是少數會扭曲對方言辭的辯士，甚至刻意栽贓，再加以反駁，已偏離所謂的導入荒謬了。

#### **《四》駁論的必要程式**

配合駁論概念，我們來看一下駁論基本程式：

- 〈一〉考慮攻擊的層次，決定駁論戰略。
- 〈二〉根據戰略運用，選擇駁斥物件。
- 〈三〉排定攻擊先後。
- 〈四〉引述對方論點。
- 〈五〉運用各種駁論方式，只出對方論點不實以達反駁的目的。
- 〈六〉進一步說明我方方案的相對優點。

基本上，程式要在極短時間內完成，這正是駁論困難的地方，辯士只有保持冷靜的頭腦和快速的思考才能有力量來勝任。

## 第四章 建立論點的方式

對於一位初次加入演辯社來參與辯論活動的菜鳥來說，通常真的不知道如何去建立論點，就算是老鳥了，要講出一套完整的方式，好像也是似有似無，一切都像是經驗般。除了先前在第三章提過的那些外，現在再將其所需要的程式來說明一下，本章共分十項，每項中都有一些說明，而確立論點後，尚要完整編寫大綱、準備質詢題目、設計道具等作業性活動呦，先將十步驟列出後，再慢慢討論：

- 一、 針對問題做初步思考。
- 二、 腦力激蕩。
- 三、 閱讀資料。
- 四、 充分與激烈的討論。
- 五、 整理正反意見。
- 六、 針對正反意見提出質疑。
- 七、 去蕪存菁、建立完整架構。
- 八、 模擬演練一遍。
- 九、 多次檢討與修正。
- 十、 確立論點。

### 第一節 針對問題做初步思考

知道題目後，首先先對它進行初步思考，範圍不必要限於正反雙方的論點 Y，只要與題目相關的內容都可以包括。爲了培養自己獨立思考的能力，最好不要和人一起討論。許多可愛的辯士一拿到題目第一反應就是問老師：怎麼打？，如此一來，辯士們就只有吸收別人意見而不會去有創見。況且老師的意見，都不免有個人思想在裏面，若辯士一開始就這樣做的話，可能會造成喪失參與辯論活動的目的。

而要如何去進行初步思考？並無一定規定，只要辯士習慣辯題即可。下列的要點，僅給各位參考用：

1. 就問題的根源思考
2. 就正方立場思考
3. 除現狀和正方立場外，再想看看有沒有代替方案
4. 就現狀來加以思考
5. 其他相關方面

任何人剛開始學辯論時的初步思考都會很不成熟，等到打久了之後，就能漸漸有較佳的思考能力。第一個的思考步驟只是要每一個辯士都能真的去動腦筋獨立思考便可。

## 第二節 腦力激蕩

在思考過後，辯士和智囊團可以開始進行腦力激蕩，其有助於訓練個人敏捷思考和反應能力，由他人發言中辯士往往可得到許多聯想和形成更多的創意，以下就兩方面來分別介紹

### 一、 腦力激蕩的方法

一般腦力激蕩的時間不以超過一小時為主，只要參與成員都有充分發言即可。其主要特點，就是發言內容和方式有不拘形式，並應避免規律性思考模式，只要和主題有關的問題，都可以儘量提出，但過程中必須將大家的發言紀錄做記錄。

奧斯本先生的《應用想像力》一書中有對腦力激蕩術說明四個原則：

1. 嚴禁批評：對任何意見的負面評論必須以後再做評論
2. 歡迎自由的聯想：意見範圍越廣泛越好。
3. 鼓勵更多數量的意見：意見越多，可用的意見也就會越多。
4. 鼓勵合併與改進的意見：除了貢獻自己的創意，參與者可加入別人的創見來改良意見。

除此之外，腦力激蕩不太需要師長的加入，這樣會使大家不太敢發言。

## 二、將腦力激蕩用在辯論實務上

最主要得目的，是希望透過擴大問題的思考範圍，雖然每一個辯士都已經對問題做過初步的思考，但個人能力有限，此時群體的腦力激蕩就能補足這項缺失，而且腦力激蕩常會帶來群體意見，使不太多的意見得以快速擴充。

一般常見的辯題，要產生一個奇妙的論點並不簡單。在準備辯論時，腦力的激蕩是有助於括大思考領域，同時也能培養聯想力和反應力。如果辯士遇到了莫生的題目，此時腦力的激蕩就更重要了。

## 第三節 閱讀資料

接下來的的工作是閱讀相關的資料，目的在讓辯士們更瞭解問題，補足思考上的遺漏。而已我們常可以找到一些強而有力的證據來佐證相關論點。

### 一、閱讀與使用資料的原則

閱讀資料前必先收集許多資料。搜集前需要瞭解剩多少時間來閱讀，而不是死命的一直猛背，下列的五項原則希望學弟們要僅記於心

- 〈一〉 搜集到的資料要詳細瞭解，充分討論。
- 〈二〉 在時間有限時，注意資料的相關性和重要程式，避免產生適合資料不足，不適用資料過多。
- 〈三〉 引用資料必須要有公信力，注明資料出處，以示負責。
- 〈四〉 善用智囊團。
- 〈五〉 千萬不要一昧的相信資料，有些資料可能有錯誤。

### 二、資料的來源和種類

辯論要的資料，視題目的不同而有不同的形式和種類，下表整理一下大概方向，讓大家先瞭解一下：

資料來源名稱	例子
工具書	字典 六法全書



一般圖書	刑法學、心理學、經濟學、政治學等大學書
期刊雜誌	雜誌啦，要不然咧
報紙	這還用說嗎？…….
政府公報	一些統計資料Y等。
研究論文	博士論文Y，專業研究報告
採訪與問卷	問卷調查、訪問資料

我們可以很清楚的看到，資料大概可以分成兩類：

#### (一)一般類的參考資料

這類的資料主要在於幫助我們去瞭解辯題，同時括大我們的思考空間及討論範圍。如核電，我們可以去看一些相關的書籍，去更瞭解它到底是啥？去瞭解有那一些方案是可以代替的。這些都是提高我們對這一個題目認知的最好辦法。由於這些資料是次要的，是幫助你去瞭解辯題的，所以範圍應該廣泛，公信力不用過於嚴格。

#### (二)做為證據用的資料

如果有些資料說服力夠，而且又能協助你支持論點時，就不要客氣，將它加以運用吧！對這些資料，一定要有公信力，而且要注意一下下面的要點

資料來源是否可靠

引用時需交待出處及日期作者等

備妥書面資料，以供對方查閱

資料內容本身的可信度

記得說明一下資料說明的是啥

科技進步，時代的快速發展，網路也成爲我們找資料得很好管道，還有，有空多到圖書館(高雄)去。

### 第四節 充分與有效的討論

完成上述步驟後，相關你已經對辯題有了一定的瞭解了，但是若要進一步去更認知，就要靠討論了。

充分討論的主要目的，也是爲了要瞭解題目及增加對題目的廣度及深度。但作法和上述三種有點不太一樣。那前三節講的都是辯士本身自己的工作，而討論主要是和自己隊友好好的去做一次交換意見(要不然咧？你要自言自語Y?)。對於討論，建議在討論時所要討論到的內容：

對辯題的看法

資料閱讀後的使用

論點上的溝通

質詢時的問題和對方可能的問題

如果換一下立場，你是對手時你會怎麼去做

不要偏離主題

檢視現有的論點及論證，進一步去研究其他論點

自己隊友要瞭解自己想法並達成共識

對了，要提醒一下各位，要把討論的內容記下來，不要講講就忘了。

時間部份，到底要討論多久才比較好呢？這絕對無一定的標準，視充份度和題目而定，如果想要找人來指導的話，要注意一下下面的原則：

討論過程不須有所顧忌，就算意見和人相左，也要講出自己的想法，因爲討論時沒有尊卑之分，也沒有階級之分。

充分的討論，可以說主宰了你們比賽的勝負，那一方準備的最多，勝利女神就會對他奸笑…ㄉ…不…是微笑。所以，加油，不要重蹈覆轍。

## 第五節 整理正反方論點

我們接到辯題時，對他正反方的意見和觀念都還十分凌亂，若不加以整理，可能比賽時會立場跳動都還不知道呢。而且許多論點是正反方都可以去用的，若不好好分劃，比賽時一定會亂。所以我們在賽前對我們的論點要做以下整理：

將重複的刪掉

意義相同的論點放在一起，並適當合併

依論證的適用特性來分正反兩方

整理所有可能的正反方論點

記得嘞，要在比賽前瞭解自己的論點，並和隊友一起討論，讓場上三位辯士為一體，千萬不要來個一加一加一等於 4。

## 第六節 對正反意見提出質疑

我們可以從三方面來給予討論：

### (一)檢視我方論點

整理好我方論點後的重要工作就是要再次的檢視，看看是否有謬誤的地方。

### (二)針對對方可能的論點來找反駁得方式

對方的論點可能飄忽不定、難以掌握，如果我們先自行沙盤推演一番，說不定會給我們蒙到對方講的，如此臨場時一定會有更佳表現的。

### (三)找出合適的答辯方案

如果本身的論點可能存在一些問題時，要想好最佳得一個答辯方案，不然在場上被攻到時，那真的就是啞口無言了。

## 第七節 去蕪存菁、建立完整架構

我們整理完論點時，論點間的關聯性可能還未架設完成，所以，我們要把它去蕪存菁，建立起完善架構。面對有限的時間，我們必須要將重要的論點挑出來，找出其間關連性，在建立起我們所需要的架構。

剩下來的次要論點，建議可以列為備用論點，如果推演後對主要論點不滿意，可以那來用如果對手提出攻擊時剛剛好就是可以用備用論點反駁不也很好？所以，我們除了把主要論點弄好外，對於次要論點，也要好好去保存，不要棄之不用，不然到時就老大徒傷悲囉。

## 第八節 模擬演練一遍

想知道論點是否完整嗎？想知道如何去挑出自己的錯誤嗎？很簡單，推演一遍嘛。我們演練Y，最主要就是要讓你看看論點的可用性，如假如一個論點很完備，但是要申論讓大家瞭解卻要花很長時間，而且還不一定會成功，像這樣過於覆雜的東西我們就不要用了。改其他比較簡單的，不然講半天沒人聽懂，那不是白搭嗎？經過一番推演，辯士能更瞭解論點，如此一來對自己的勝算又加了一點。

演練時要找一主假想敵，由實際交鋒過程中，去瞭解體驗論點是否完整，藉此找出辯士本身的缺點，切實加以改進。

## 第九節 多次檢討與修正

演練時應找人指導，將辯士的表現詳細紀錄，加以討論。我們演練後會出現一些和原本希望不同的差距，主要分成三項：

論點不如理想中完整

辯士表現不佳

辯士對論點的配合不佳

知道了這些差距，就要更進一步去找出原因來，然後提出修正的方案，改正缺失。如果時間夠，可以再進行一次的推演，如果不多了，辯士表現也不差了，則我們就可以進行下一個步驟。

## 第十節 確立論點

討論及修正完成後，論點的準備工作大致完成，接下來就要保持論點的一致性，才能贏得比賽，因此，三位辯士有義務將論點再一次的去確定，從第一節到第九節，辯士雖然不斷在溝通，但是爲了避免疏失，最後的協調工作是最重要的。同隊的辯士們須要確立好假構，從頭到尾核對一遍。如有任何問題，千萬不可以忽視，應立刻取得共識

在完成這一些後，辯士便應開始寫申論稿及質詢大綱，並繪製海報。

以上十節所說的方式，雖然不是唯一的方式，不過參考一下，相信也會有助益的。

## 第五章 賽前所要做策略性規劃

很多辯士都知道賽前規畫的重要，但是常常都不去做，我們要視辯場如戰場，要知道一支訓練有素的軍隊在完備的作戰計畫下是很容易贏一群毫無規劃的烏合之眾。因此，賽前的規劃方案就如同作戰計畫的擬定，就算一支優良的部隊但卻缺乏統一計畫時去迎擊一批有計劃性攻擊的土匪時，勝敗也很難定論，由此可見賽前規劃之重要，現在我們把規劃移到辯論上，供學弟妹們參考。

### 第一節 規劃的用途

如何去準備一場比賽相信是很多辯士共同的問題。決定一場比賽的關鍵就在於：(1)辯士本身的能力(2)場上的表現(3)賽前準備的完整程度。前兩項並不是可以控制的因素，只有準備的完整程度才是我們能控制。所以想贏一場比賽，賽前規劃是很重要的。

#### 一、為啥我們要有規畫活動？

辯士之前要有規劃活動，主要目的當然是希望能夠增加比賽的勝算。重心要擺在以擊敗對手為主，賽前規劃不僅具有這方面功能，更是吸收經驗、充實自己的好機會。主要具有下列四項利益：

- 1． 可以增進成功機會
- 2． 使辯士充份發揮實力
- 3． 使辯士信心增強
- 4． 使突發狀況的威脅減到最輕

#### 二、規劃的意義

規劃是啥？是分析及選擇的過程，規劃後的結果叫做「計畫」，而良好的計畫，得自於良好的規劃。

#### 三、辯論前的規劃

我們在規劃時要注意到一些要點：

- (一) 分析本身實力：在安排辯士席次時要依其之專長來安排。
- (二) 針對外在環境進行評估：包括一些對手實力、可能使用論點、裁判特質等。
- (三) 訂定可行之方案：在瞭解上述兩項後，我們便可以用來擬定一計畫。

## 第二節 賽前規劃的三個階段

### 一、策略性階段規劃

目的就在於要預設好自己的立場及目標，指導自己及隊友去分配論點，制定辯論策略。

要特別注意的是要考慮到一些外在及內在因素。

### 二、論點規劃

基本上就是發展論點，論點就是我們一場比賽中的支柱，上一章已經強調過了，故在此不用多說了。正確運用論點，將會是一場比賽勝利的契機。

### 三、作業階段規劃

當論點規畫及策略規劃完成了之後，進一步去討論席次的分配，編寫大綱、繪製海報等替比賽而做準備的事項即是作業階段規劃。

## 第三節 策略性活動

### 一、內容

爲了求比賽勝利，我們必須擬定一套可行的方案，發揮最佳的效果。

#### (一)需要考慮到的因素：

- (1)己隊辯士的專長、實力及優缺點。
- (2)對手之專長、實力及優缺點和可能之論點。
- (3)辯題是否持平
- (4)比賽的制度和評分標準
- (5)裁判的特性
- (6)主辦單位等任何可能影響比賽的因素

#### (二)基本原則

- (1) 整體性
- (2) 一致性
- (3) 可行性

### **(三)策略**

- (1) 攻勢或守勢
- (2) 論點安排的主要方向
- (3) 辯士發言的時間
- (4) 指派的辯士
- (5) 論點的定位

## **二、出奇制勝及穩紮穩打**

### **(一)出奇制勝的定義**

採用此方案時必需於賽前搜集更廣泛之資料，我們可以列舉一下出奇制勝的策略：

- (1)提出出人意外之計畫。
- (2)提出出人意外之利弊。
- (3)正方吸收反方的相抗計畫。
- (4)使用各式各樣圈套。
- (5)迎合裁判心理。

出奇制勝雖然像是不按牌理出牌，容易造成對手陣腳大亂，但也千萬別忘了辯論的目的，在使用之前，仍應將基本的論點瞭解清楚後，才去找出奇制勝的論點。

### **(二)適當時機**

我們應在何時採取出奇制勝呢？以下列舉四項供大家參考參考：

- (1)客觀條件處於劣勢時，值得放手一博。
- (2)出人意表的方案理想，有把握說服裁判相信。
- (3)得知對方辯士能力及反應不足時。
- (4)辯題本身非學術性高，反而趣味性高的類型。

但若非客觀條件存有不利因素，辯士不宜冒然使用出奇制勝，不然會有點像在詭辯了。

### (三)使用的限制

出奇制勝限制主張荒謬、偏離事實太遠。若有嚴重違反的「經驗法則」的出現時，不容易獲得裁判認同，就反而弄巧成拙了。要特別注意 Y。

## 三、攻勢及守勢時運用之策略

大家都知道辯論要兼具立論和駁論。但我們觀察許多比賽時，常常會發現一方主攻，另一方就主守，這也就是我們現在要討論的策略運用：

### (一)兩者的差異

在奧瑞崗辯論中，反駁是極重要的一環，一般的辯論習慣都把三辯當成完全攻擊，二辯也有部份是在攻擊，甚至於在一辯就開始了，不過，光是這樣不足以表現攻勢策略的內涵，除了對方件建設性論點外，對於對方的駁論也可加以反擊。兩者的差異，就在於一個是主動攻擊，另一個是防守的攻擊。

在瞭解上述的差別之後，我們不難區分攻勢和守勢的差別：

**攻勢策略：**具有主動攻擊行爲，且駁論以對方基本之需要性及論點架構爲主要目標，將對手的主要建設性論點爲戰場。

**守勢策略：**駁論多半是爲了反擊對方的攻擊，重心放在對手之攻擊及己方之需要性及建設性論點上，同時要準備彌補本身可能之缺失。

### (二)使用攻勢的時機

一般來說，反方較好去使用主動攻擊策略。誰叫奧瑞岡中正方有義務交待本身之論點，因此反方可以掌握攻擊機先。而攻勢策略本身可以避免在己方論點上做文章，當我方的論點有先天上的缺失時，可能採用攻勢策略，再來要是我們辯士攻擊力都很猛時，或是對方立場已明顯出錯時，都可把握機會來攻擊。

### (二)使用守勢的時機

如果將交峰點放在己方的論點上未免有點危險，故比賽中最好不要採用，只有等到對手進行攻擊，不得不採用守勢時方才使用之。



### (三)攻守交替使用之運用

交替運用將會是最佳的戰略，但是必須要有適當的使用，千萬要注意兩者間會不會有衝突性。

## 四、其他策略

### (一)指導駁論的策略

我們之前教過駁論的三種攻擊方式：

#### 1.攻擊對方主要論點

#### 2.攻擊對手次要論點

#### 3.反攻對手駁論

辯士應先選擇上述三項之一當主要的目標後，加強火力在其上，而將另兩個當成次要目標。

### (二)論點架構策略

短時間要表達出完整的架構並不容易，通常只要能掌握幾個重點加以發揮即可，但要注意一下聯貫及論點取捨的問題了。若交代不清楚，在台下所有人可能都聽不懂嘞。交待太多又怕時間不夠，此時我們該怎樣辦呢？所以就要有事先的規劃囉！我們一般都會採用下面三種方式來說明：

(1)主幹型：一個主論點，發展成許多子論點，附帶一些不重要的論點。

(2)多幹型：兩個或以上的論點當主要論點，發展多項論點。

(3)叢樹型：沒有任何主要論點，每個都差不多份量。

上述論點各有益弊，但還是多幹型最好啦。

## 第四節 作業性活動

現在主要的目的就在將事先擬定的計畫策略分配到隊上每一個人，包括：論點分配、編寫大綱、設計質詢稿、準備道具及海報等細部規劃。

或許很多人認為論點準備好了就可以有把握打勝一場辯論賽，但在實際上並非真的都是這樣，我們想打贏的話，還要靠的是辯士間的互相溝通，再

加上賽前良好的作業性指導計畫，現在就讓我們來看一下要怎樣準備一場比賽的規劃：

#### 一、辯士之席次安排

跟據各項策略指導；論點內容及辯次不同需要安排隊員下場，一般來說，我們可以用這樣得方式來安排辯士席次：

一辯：善於演說、親和力夠、形象良好之辯士

二辯：具有完整組織能力與分析能力

三辯：攻擊力強，熟悉各項反駁技巧

領隊千萬不可依辯士習慣來安排，不然可能會招來失敗的下場呦。

#### 二、論點的分配

確立好論點後，依照戰略指導分配至各個辯次，有助於辯論戰力的提升，適當的論點分配，就像是適當的兵力運用，如此一來，必能有良好的戰績出現，但是分配後並不代表就不能再改變，至於要如何分配，嘿嘿嘿，參閱講義(一)第一章第三節-辯士的職責，瞭解辯士的職責後分配會比較好呦。

#### 三、擬定申論、駁論、質詢綱要

辯士是否有義務在賽前寫好稿因人異。一般情形下，除了正一之外，大部份的辯士申論內容都會隨場上得變化而有所改變，因此，稿子可能可以不寫，但是呢，大綱卻一定要寫出來，如此一來辯士較能瞭解己方的論點，有些人在臺上可能會忘詞，但是，此時若有一張大綱在手上，便可以迅速記憶起論點。

大綱的編寫應以全隊為主，個人為輔，至於內容範圍，應有申論、駁論、質詢、答辯。

#### 四、繪製海報與道具

辯論比賽時，辯士是否要展示海報或道具，因視道具之功效而定，在使用前先考慮一下下列的五項：

(1) 使用道具的充份條件：

- 1.無法以言詞清楚表達想表明之意
- 2.利用道具表達更理想、更具說服力
- 3.可以製造特殊效果

(2) 使用道具的必要條件：對方無法利用該道具來進行攻擊。

(3) 使用道具時記得要配合說明。

(4) 使用完後應立即撕下或帶離，以免違規。

(5) 到具一經使用後，對方也可有使用同一份道具的權利。

至於做道具要注意的事項：

(1) 內容精要，不要過長

(2) 文字明顯易懂

(3) 字體要大

(4) 海報大小要適中

(5) 事前準備好雙面膠

最後提醒各位一件事：

智囊團的運用是很重要的，希望學弟能多利用之。

## 第六章 基本辯論技巧(二)

### 第一節 運用基本的演講技巧

雖然辯論和演講不同，但是我們可以在申論時用的到它。以下來看一下一些演說時要注意的！

#### 一、注意適當的抑揚頓挫

雖然辯論是以理服人，但是試若是聲調平平，聽了令人想睡覺，試問，再好的論點又有誰去聽呢？當然，不是要你像朗讀一樣般，只要以自然順暢的語調發音即可，強調一下，並不是要去做的是令人起雞皮疙瘩得地步叻。

##### (一)音調的抑揚

音調千萬不要平平毫無生氣，但也不要太誇張，只要一般論點部份就正常講話般，到了要加強的部分在適當加強語氣，可使觀眾快速掌握到重點叻。

##### (二)停頓的安排

適當的停頓是很有效的緩衝劑，可以幫助辯士加強語氣。一般來說，辯論講求反應和機智的快速，所以不宜把時間拖過久。

#### 一、親切而不誇張的肢體語言

要使溝通有趣，單靠語調上的抑揚頓挫有時不足，適當加一些肢體語言，能縮短臺上台下的距離，使裁判和觀眾感受到親切和愉快的氣氛。當然，肢體語言不限制只有手勢，臉部表情動作、說話時的姿態都是很重要的呢！

#### 二、輕鬆但不輕浮的颱風

穩健的颱風可以顯示任何辯士堅強的自信心，讓觀眾感受到辯士的論點十分真確。任何一位辯士要說服人之前都要先說服自己。如能對自己有信心，當然就會有很穩健的颱風。而後天的訓練也是很重要的，基本原則是每天保持著輕鬆的心情，可以避免緊張導致的不自在現象。所以應儘量克制自己。而輕鬆絕不是輕浮。切忌老練颱風反而忘了基本禮儀叻。還有一點，有些初

學者會帶筆上臺，這樣不好叻。因為帶筆上臺，非但一點用處都沒，而且會給人咄咄逼人的感覺咧。也切忌雙手拿東西，這樣會妨礙運用手勢。

### 三、利用重複和迭句以加強語氣

演說和辯論的目的就是在於透過語言來傳遞訊息。如果辯士發言內容不是裁判或觀眾感興趣的東西的時候，就必須用要非常手段，來達到有效灌輸進他們腦裏的步驟。適當的運用重複和迭句來加強語氣，將有助於重點的提示。

將重要的部份重複一至二遍是不錯的加強方式，但過多次就顯得不佳。所以，適度的變化是非常重要的。所以必須謹慎使用這項技巧，因為我們非常重視效率，倘若使用太多，勢必減少論點的申述時間。基於成本考量，只有在最重要的地方方得使用重複說明論點。

以上四項雖然是演講的基本技巧，但是辯論時也相同重要，辯士都要妥善運用。不過，辯論和演講還是有不同的叻。因此，辯士在運用這些技巧時，尚須注意以下三點：

- (1)在辯論特別重視簡潔高效率的辭句
- (2)辯論對於內容的要求，更勝於演講
- (3)辯論時應更為謹慎，時時提防對手攻擊

### 第二節 剖析感情字眼

辯士在表達觀念時，一般可採用下面三種不同的訴求方式：

理性訴求：以利益做出發點，主要考量論點內容的效用、價值和功能，最能滿足科學原則。

道德訴求：以倫理、宗教、社會正義、文化傳統等道德觀念做為訴求的內容。具有強制性。

情感訴求：以刺激個人心靈引起物件(裁判)情緒上的共鳴。進而達到訴求。

辯論基本上是屬於理性的活動，應以理性為基礎，經由利益比較，正反方論點經過裁判檢視後，評估出勝負。但是，有些辯題不是只有利益為主的，道德和理性的訴求也很重要的，甚至是勝負的關鍵。一件事或許利益很

大，但是卻不合道德時，此時道德的訴求就勝過了理性。所以雖然辯論是基於理性的訴求，但是配合道德或情感訴求，才能滿足不同辯題的不同層次之需要。

辯論既然是理性為主的活動，似乎就不該採用情感訴求。但是，人類不論時在何時何地，都無法完全拋開情感訴求，所以，我們也可以在申論時以情感訴求為主，慎選一些讓裁判容易接受並引起情感上的共鳴之字辭，但是不宜過於煽情(別想歪呀)，不然容易招至攻擊。辯士們除了要慎選感情字眼外，如何去防止對方用情感字眼讓裁判同情也是相當重要的。辯士必須要瞭解溝通的技巧，善用讓聽眾認知相同字眼來傳達自己的訊息，使聽眾更能接受自己的說法。但是若是過於誇張的字眼，並非是一個辯士應有的作風了。

### 第三節 證據資料的運用和反擊

之前說過，**建立論點的三步驟**：(1)提出前提；(2)合理推論；(3)做成結論。能夠舉出證據來支持論點，是相當的重要。一般而言，資料分成兩種：一是「參考用資料」，另一為「證據用途資料」，我們現在就來看一下證據用途資料得運用和反擊。

#### 一、證據資料的運用

辯士在運用資料時要先查證辯士在運用資料時要先查證資料的可信度，尚應審慎評估是否有利。有時使用不當，反而會成為對手攻擊的目標。

證據用途資料主要可分成兩種：

##### (一) 專家學者的研究結論

利用專家學者的研究結論作證據是在辯論中常用的一種方式。我們在運用時，必須先考慮到該資料在該領域上是否有權威的地位、公正的立場等要素，如果缺一的話，容易使證據力不足，對方也容易下手推翻證據。也有一點，我們在使用證據時，千萬不可訴諸權威。

##### (二) 資料資料

數字通常是一般人最容易信任的，因為數字能提供分析比較，直覺上也

比較客觀。利用資料資料，一方面可以提升論點的可信度，另一方面也給予裁判準備充分的良好印象。

引用資料尤須謹慎，因為數字所代表的意義，會隨著解釋有所不同，所以引用資料資料時，務必能清楚說明數字所代表的意義和用途，更要隨時準備對方的攻擊和盤問。

## 二、據資料的反駁

當對方一提出證據資料時，我們該如何去擋呢？主要我們從下面兩種方式來下手：

### (一)指出對手證據資料的謬誤

反駁對方論證資料的最好方式，就是指出它錯誤的地方。不過，一般來說，會拿出來當資料的，通常都是經過非常嚴格的檢視，所以要找出錯誤實屬不易。引用證據最容易發生的錯誤是斷章取義、已經過時、刻意扭曲資料。另外像以偏概全、玩數字遊戲等都是。因此，面對證據資料時，先確定資料內容，利用質詢機會詳細詢問對方辯友找出資料有問題的地方。

### (二)提出相抗衡的資料來

有時想反駁對手資料並不容易，此時我們可以搬出相抗衡資料來對抗。雖然這方式不太可能擊垮對方，但是至少能達到持平。否則，僅對手提出資料而我方無法反擊，一定會影響勝負。但是要注意一點，我方舉出的資料一定要有足夠的公信力和對方持平，甚至超越對方，否則可能就變成各說各話了。因此，還是以指出對手資料引用之錯誤比較好。

## 第四節 避免過多的雙面論證

在演講時我們有一項技巧，就是雙面論證，如核電這題目，可能會有人說：「核電雖然會有核廢料問題，但是比起火力發電的污染，實在還算好了。」這樣先把自己缺點說出再說優點的方式，固然容易被大眾所接受，但是，畢竟辯論不同於演講，這樣是容易遭受對手無情得攻擊的。如果對手把你講你

自己的缺點來大作文章..那你真的就百口莫辯了，因為是從你的嘴中說出來的嘛。所以在辯場上，以直接了當的單面論證會比雙面論證來得更適合。

### 第五節 謹慎的時間控制

辯論和專題演講、研討會不同，一般來說，我們得時間是有限的，所以必須謹慎的控制時間，達到扼要、精簡的目標。在申論時，應先陳述最有價值的論點，至於質詢時，除了適當的制止對方的發言外，更須防止問題得不當延伸已至於偏題。答辯時，辯士要爭取更多的發言機會，以免質詢者惡意的誤導。辯士最好是在第二次鈴響時，準備結束發言，總之，適當的控制時間是每一位辯士都應有的基本能力才對。

## 常見辯論習慣

啥是辯論習慣咧？問這個問題的去作無尾熊運動(屏中演辯社處罰方式之一--抱著柱子)五分鐘啦，上課沒在聽。去翻第一份講義就知道了啦。找不到就去做壁虎運動啦(屏中演辯處罰方式之一--貼全身在牆上，不得移動半步) 現在列舉我們常說的辯論習慣中的一些，是新生要注意的：

1. 上臺不可帶筆
2. 不可念稿
3. 不可反質詢或回答反質詢
4. 眼睛要瞪..又..不對...是用含情脈脈看著裁判
5. 準備海報來輔導說明
6. 要穿制服比賽
7. 要注意自己的儀態
8. 演說時不要太長得空白時間都不講話



9. 記得要就定位後再問候在場各位
- 10.對裁判的講評一定要專心抄下
- 11.比賽後要請教一下裁判自己的缺失(請教啦，沒叫你用手請教)
- 12.控制好時間
- 13.聲音大小適中
- 14.質詢時儘量不要只問是或不是
- 15.答辯時不要和質詢者聲音重迭(強答)
- 16.質詢時眼神要注意到裁判，不要只看對方
- 17.答辯時不要太天真，問啥答啥，要有技巧性之答非所問
- 18.不要臺上和台下聯合作戰啦
- 19.質詢時要注意自己的風度，切不可吵起來
- 20.上臺時不用說明你自己是誰(又不是演講，下次再犯就叫你每場連自己生日、身高、三圍都講出來喔)
- 21.資料的來源和作者都要清楚交待
- 22.對對方辯友的所有言語都要保持懷疑的態度
- 23.上場要保持冷靜，注意風度
- 24.事先要有完善的準備，不要事後後悔
- 25.先將申論大綱、質詢大綱等寫在一張紙上，以免上場緊張而忘記了
- 26.不得偏題

## 27.不要立場跳動

以上 27 點只是一些些罷了，其他的已經在講義中打了，多注意就對了，以後會  
有更多給各位呢！ 還有，想進步最快的方式就是： 打比賽

Q. 何謂奧瑞岡式辯論？

A. 首先我們先來談談奧瑞岡式辯論在台灣的历史，美國的奧瑞岡式是在 1970 年前後隨美軍傳入台灣，其間經過多次的修改，而到了民國六十三年十月底，東吳大學正言社與學生會聯合主辦「台北地區大專院校辯論賽第一次正式採用奧瑞岡式辯論法，效果宏佳。自此之後，奧瑞岡式辯論徹底的推翻了傳統的五人制辯論。簡單的說，奧瑞岡式辯論中，正反雙方各有三位辯士，每位辯士都要擔任一次「申論」、一次「質詢」、一次「答辯」的工作，而且三位辯士中還有一位將兼任該隊在該場比賽中的結辯，而我們常聽到的三三三制奧瑞岡比賽，也就是指雙方在申論、質詢、結辯的時候都各有三分鐘。

Q. 何謂申論？

A. 申論（CONSTRUCTIVE SPEECHES）在英文中的原意是「建設性發言」，也稱「立論」。主要是申述論證與論點。一般的申論內容，就性質上可分成兩類：

（1）立論：建立己方的論點（建設性論點）。

（2）駁論：破壞對方論點所做的論證。

然而，隨著辯次不同，辯士的申論內容應該有所差異。例如：正方一辯申論時需要多做立論（對方尚未有發言，故無駁論可言），而三辯申論時應將重點擺在駁論（立論不宜太晚提出），這些原則仍須把握

Q. 何謂質詢？

A. 質詢（CROSS-EXAMINATION），在質詢中主要有著下列幾點的目的：

（1）有助於確知對方的論點與立場。

（2）可澄清並強化己方的立場。

（3）可以暴露對方論點的缺失。

（4）可以反擊對方的駁論。

一個好的質詢過程，往往是辯論比賽中的一個精采鏡頭，然而，一個質詢方仍有幾點事項需要注意：

- a.質詢者得提出任何與題目有關之合理而清晰之問題。
- b.質詢時間只可問問題，不得作陳述或評論。
- c.質詢者應給予被質詢者回答之權利，並隨時控制停止被質詢者之回答，但不得惡意的停止被質詢者之回答或不予回答之時間。
- d.未經被質詢者承認之言詞，質詢者不得引述為質詢內容。

Q. 何謂答辯？

A. 答辯，簡單的說就是回答質詢者的問題，當然，答辯者當然也有其在比賽中的責任：

- (1) 回答對方提出的全部問題，除非該問題極不合理。
- (2) 不得反質詢
- (3) 維護己方立場並適時與以反擊同樣的，身為一個答辯方，在比賽中也有幾點事項需要注意：
  - a.被質詢者得請求質詢者重述或解釋質詢問題不清楚之部份，但不得提出反質詢。
  - b.被質詢者答覆質詢時，不得與隊友討論或由他人代為回答。
  - c.被質詢者對各種問題，有回答之義務，除非問題明顯不合理或涉及個人隱私。
  - d.被質詢者應善盡答辯責任，不得故意拖延或未遇質詢問題時搶答。
  - e.被質詢者不得否認己方已陳述之意見。

Q. 何謂結辯？

A. 結辯的主要功能，是希望辯士能夠利用最後的發言機會，將整場比賽的重點加以整理，提出歸納性、

綜合性的結論。而結辯可由與賽的辯士中任選一人擔任，而雙方的結辯順序通常是以抽籤決定。結辯

基本上包含兩個部份：（1）整理重要的建設性論點。（2）綜合所有駁論。由此可知，結辯在表達形式

上 雖然和申論大致相同，但其內容方便卻應涵蓋三位辯士所有申論、質詢與答辯上的要點。

而結辯時應注意以下幾點：

- （1）不得提出新論點。
- （2）避免二次申論，應做總合性的說明與攻擊。
- （3）結辯時應特別注意條理分明。

Q. 何謂反質詢？

A. 反質詢簡單的說，就是當被質詢方（答辯方）於應回答時提出反詰，詢問質詢方，這在奧瑞岡式比賽中

視為犯規。

Q. 何謂三三三制？

A. 所謂三三三制就是指雙方在申論、質詢、答辯中各有三分鐘的時間，而通常我們會在比賽中以鈴響提示場上人員時間。二分三十秒按鈴一響，二分五十九秒、三分鐘各按鈴一響。三分二十八、二十九、三十秒各按鈴一響。超過三分三十秒時，主席應強制發言者停止發言，或以 15 秒為一單位，依超過的時間長短扣分。

Q. 使用道具應注意事項？

A. 道具一經使用，他方亦得使用，非經他方要求，將已使用或使用之道具於他方發言時展示者，視為違規。道具僅限於視覺輔助使用，具毀壞性之道具應備份一份，他方若要求使用該道具時，才不會發生沒有道具的情形，是否可以使用板書，依主辦單位的規定。

Q. 一場完整的辯論流程為何？

A. 關於辯論的程序，請參考下列圖表

- |            |                |
|------------|----------------|
| 1. 正方一辯申論。 | 8. 正方一辯質詢。     |
| 2. 反方二辯質詢。 | 9. 正方三辯申論      |
| 3. 反方一辯申論。 | 10. 反方一辯質詢     |
| 4. 正方三辯質詢。 | 11. 反方三辯申論。    |
| 5. 正方二辯申論。 | 12. 正方二辯質詢。    |
| 6. 反方三辯質詢。 | 13. 先結辯方結辯三分鐘。 |
| 7. 反方二辯申論。 | 14. 後結辯方結辯三分鐘。 |