

模擬国連ガイドブック

By Let's MUN!

2020年4月13日

はじめに

「模擬国連、難しそうだしどうせ意識高い人しかやらないんでしょ？」

模擬国連の話をしていた時、とある友人に言われた言葉です。自分は今年で模擬国連経験が3年目になるのですが、この言葉を聞いていい意味でも悪い意味でもショックを受けたことを覚えています。最初に浮かんできたのは「模擬国連をやってもいないのに、非難しないでくれ」という思いでした。自分の高校生活の中で模擬国連というものは非常に大きな部分を占めており、それを軽率に否定する友人の言葉が受け入れられなかったのです。しかし、少し考えてみて、こうも思いました。「ああ、模擬国連は高校生にはまだまだ浸透していないんだなあ」と。

思い返せば、自分が模擬国連を始めた頃も、模擬国連のルールの煩雑さに戸惑った記憶があります。「もう少しわかりやすく説明してくれる書類はないのか」と思ったことは二度や三度ではありませんし、プロシージャ(模擬国連におけるルールブックのことです)に記載されているルールをフル活用できるようになったのは2年目の中頃くらいでした。何より、模擬国連という言葉の響きからして難しそうなわけです。「高校生の自分が国連大使と同じように議論する？いや、無理でしょ」そう思う高校生は一定数いることでしょう。「意識高い」と言われてもおかしくない、そんな響きを模擬国連は抱えています。

模擬国連は1920年代にハーバート大学で創始されたものが起源だと言われています。そこから100年、現在では世界中で模擬国連会議が開催されており、日本でも一部の大学を中心に広がりを見せています。高校模擬国連に関しても年に一回全国大会が開かれるなど、模擬国連の競技人口はある程度増えてきてはいますが、やはり模擬国連を知らないという高校生の方が知っている高校生よりもはるかに多いのが現状です。その理由はやはり、先ほど述べた「模擬国連という言葉や内容から感じられるハードルの高さ」なのではないでしょうか。成績が良くなければできない。自分には理解できない。そのような経緯から敬遠されてきた模擬国連をより広く普及させるために、私はLet's MUN!を設立しました。

本書では模擬国連を知らない高校生に向けて、模擬国連とは何か、会議の流れはどのようなものなのかといった、いわば「模擬国連の基礎知識」を丁寧に解説しています。また、本書では模擬国連に関するテクニクについては記載しないことにしました。まずは前提知識がない状態で実際の会議に参加し、テクニクなどを気にせず模擬国連の楽しさを実感して欲しいという思いからです。本書を手にとってくださった高校生の皆さんが、一人でも模擬国連に携わってくれば幸いです。

Let's MUN!代表 石川将

目次

1.	模擬国連って、何ですか？	4
2.	スピーチって、何ですか？	6
3.	モデって、何ですか？	8
4.	アンモデって、何ですか？	10
5.	文書って、何ですか？	11
6.	投票って、何ですか？	16
7.	会議の流れって、何ですか？	18
8.	準備って、何ですか？	26
	あとがきに代えて	29

1. 模擬国連って、何ですか？

1-1 模擬国連とは

模擬国連という名前を聞いてほとんどの人は「なるほど、国連を模擬する活動なのか。でも、国連を模擬するって、一体どういう活動なんだ？」と思うでしょう。まさにその通りで、模擬国連という名前を聞くだけではどんな活動か想像もつきませんね。

簡潔にまとめると、模擬国連は「参加者が一国の国連大使に成り切って、国際会議を舞台に他の大使と議論する」活動です。会議で話すテーマは、政治・経済・社会・環境問題など多岐に渡ります。模擬国連で話されるこれらのテーマのことを「議題」と呼びます。また、「国連総会(General Assembly)」や「世界保健機関(WHO)」など、会議が行われる舞台のことを「議場」と言います。そして参加者は、アメリカ大使やイギリス大使といったように、一つの国を担当して議論することになります。

1-2 大使の責任って？

先ほど、模擬国連では一国の大使に成り切って議論すると説明しました。この「成り切る」ということについて考えてみましょう。

例えば、会議のテーマが「ペットとしてのイヌとネコ」としてしましましょう。そして、あなたはネコ派だとします(イヌ派のみなさんごめんなさい)。あなたは A 国を担当することになったのですが、A 国は「イヌこそ正義」を政策として掲げています。(おめでとう、イヌ派のみなさん。A 国はあなたを歓迎します)。この時あなたは、本当はネコ派なのですが、会議中は A 国の大使に成り切っているので、「イヌの方が素晴らしい！」と言わなければならないのです。

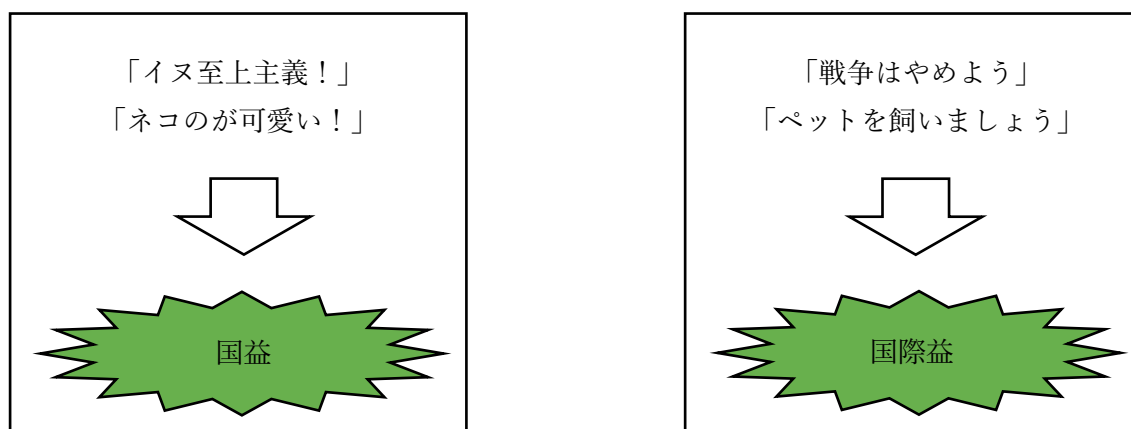
このように、一国の大使に成り切るというのは、その大使の立場に立って考えなくてはならないということ。たとえ皆さんの主張と担当国の主張が食い違っても、会議中は担当国の主張を優先しなくてははいけません。

実はこれは、会議中に大使が追い求めなければいけない 2 つのうちの 1 つです。それは「国益」と呼ばれるもの。先ほどの例をそのまま使うと、あなたは A 国の大使、つまり A 国の代表として会議に参加しているわけです。A 国の国民はあなたが会議でイヌの良さをアピールしてくれることを期待しています。それなのに、あなた一人の考えでネコ派に方向転換してしまえば、A 国に帰ってきた時に国民から大ブーイングを受けるでしょう。だから、会議中は A 国の国益であるイヌアピールをしなくてはならない、ということです。

では、大使が求めなければいけないもう 1 つのものとは何でしょうか。それは、「国際益」というものです。先ほどの例をまた使うと、A 国の大使であるあなたはイヌの良さをアピールしなくてはなりません。もちろん、相手もネコの良さを主張してくるので、白熱した議論が展開されます。しかし、相手がネコ派であっても協力できる部分はあるでしょう。例えば、「イヌ派とネコ派で喧嘩して結局両方数を減らしては意味がないか

ら、無駄な争いはやめよう」という感じです。このように、国際益を考えれば、主張が異なる相手に対しても部分的に協力し、よりよい国際社会を追求することができます。

一国の大使として国益を追求しながらも、国際社会の一員として国際益についても考える。それが皆さんに求められる大使としての姿勢です。



1-3 会議の流れ

ここまで模擬国連の非常にざっくりとした内容を説明しましたが、まだ模擬国連がどんな活動かはわからないと思います。ここで模擬国連会議の流れを簡単に説明します。

模擬国連の会議は、「公式討議」と「非公式討議」を繰り返して行われます。公式討議は、大使が順にスピーチをするものです。非公式討議には「着席討議」と「非着席討議」の2種類が存在します。着席討議は、議長が発言を希望する大使を順に指名して議論する、いわば学級会形式の議論になります。一方、非着席討議では、大使は会場を自由に歩き回り、話したい大使と自由に議論することができます。

では、これらの討議は何のためにあるのでしょうか。それは「決議案を作成すること」です。国連では議論の成果として、国際的な意思表示である決議が採択されます。この決議というのは、先ほどの例をまた用いると「イヌの飼育数を2倍にする」や「ネコにかかる広告予算を半分にする」など、様々な政策の集合体になります。これらの決議に違反したとしても違反した国に罰則が与えられることはありませんが、「国際的な足並みに反している」として他国から非難されます。それを防ぐため、各国は自らの国益に近い内容の決議を採択したいわけです。もちろん、1カ国だけに都合のいい決議では他の大使は賛成してくれないので、他の大使と交渉して、なるべく多くの国が利益を得られるような決議案の作成を目指します。この「なるべく多くの国が利益を得られる政策」について議論するのが、公式討議であり非公式討議であるわけです。

会議が終了したら、提出された決議案は投票にかけられます。投票の際に一定数の賛成票(過半数だったり3分の2以上だったりします)が得られた場合、「決議案」は晴れて「決議」となり、世界に公表されるわけです。

まとめると、「公式討議や非公式討議を通じて、政策をまとめた決議案を作成し、最終的に投票に掛ける」というのが、模擬国連の大まかな流れと言えます。

2. スピーチって、何ですか？

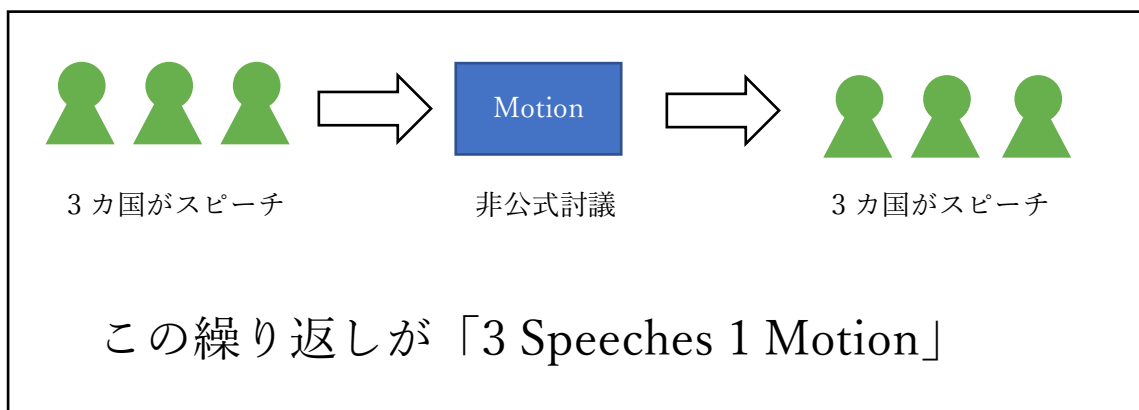
2-1 模擬国連におけるスピーチとは

模擬国連においては、スピーチの制限時間が決められています。多くの場合1分から2分になりますが、終了30秒前になると木槌が1回、終了時刻になると木槌が2回叩かれ、スピーチが強制的に終了になります。また、スピーチで使用する言語は事前に決まっており、多くの場合は英語でスピーチをすることになります。

会議の序盤には「スピーカーズリストの開放」という手続きが取られます。議長がスピーカーズリストの解放をした際に、スピーチを希望する大使はプラカードを挙げます。すると議長がランダムに大使を指名していき、スピーカーズリストを埋めていきます。スピーチを希望する大使が全員スピーカーズリストに乗ると、スピーチ希望の募集は停止されますが、基本的にフロントに話をすれば、スピーカーズリストに乗せてもらえます。

模擬国連の会議はスピーチを軸に行われます。それぞれの会議では「いくつのスピーチにつき一度の非公式討議」という比率があらかじめ決められています。例えば、「3 Speeches 1 Motion」といえば、3カ国がスピーチをした後に非公式討議を1度取るという手順を繰り返すわけです。このとき、スピーカーズリストの上に記載された国から順にスピーチを行なっていきます。なので、スピーカーズリストの最初の方に入った国は最初に、最後の方に入った国は最後にリサーチを行うことになります。

先ほども述べたように、模擬国連はスピーチを中心に行われます。実際、スピーカーズリストから国がなくなると、会議は強制的に投票に移ってしまいます。まだ十分に議論ができておらず、決議案が提出されていない状態でスピーカーズリストから国がなくなると、これ以上の議論ができず、決議が一つも採択せずに会議が終了してしまうわけです。流石にこれではまずいということで多くの会議では、スピーカーズリストを再解放して2回目以降のスピーチを認めたり、「3 Speeches 1 Motion」を「2 Speeches 1 Motion」にすることでスピーカーズリストの消費を抑えたりすることになります。



2-2 スピーチのコツ

会議に参加すると、スピーカーズリストの解放の際にプラカードを挙げていない大使を目にします。これは非常にもったいない。繰り返し述べますが、スピーチは会議の軸です。実際大使のマナーとして、他の大使がスピーチをしている際には、作業している手を止めてスピーチに耳を傾けなくてはならない、というものがあります。要は、スピーチ中は他の大使全員が自分の主張を静かに聞いてくれるわけです。スピーチを希望しないというのは、そんな貴重な機会を逃しているわけですから、非常にもったいないことなのです。

スピーチをしなかった大使に話を聞いてみると、英語で話すのが怖かったり恥ずかしかったりする、という声をよく聞きます。が、大丈夫です。会議に参加している大使が全員英語を流暢に話せるわけではありません。みんなネイティブに比べれば同じくらい下手なわけですから、恥ずかしがらずに挑戦しましょう。

また、多くの大使は会議の前にスピーチを準備していることと思います。この場合準備しているのは、自国のスタンスについて述べたスピーチでしょう。しかし、先ほど述べたように、スピーカーズリストのどこに入れるかは、議長の裁量次第になります。会議が始まってすぐの段階でスピーチが回ってきた大使は事前に準備していたスピーチを使えることでしょう。しかし、会議が進んでくると、スピーチで伝えたい内容が変わってくると思います。例えば、これまでに議論してきた成果を報告したり、残った会議時間をどう使うか提案したり、様々な目的が生まれてきます。そんな時は、会議中にスピーチを修正する必要が出てきます。といっても、会議中に即興で英文を考えるのはなかなか難しいので、事前にスピーチを数種類用意しておいて、必要な変更を最小限に抑えるようにすると、会議中に慌てずに済むでしょう。

また、当たり前のことと思いますが、他の大使を名指して批判するようなことは避けましょう。他の大使から反感を買いますし、相手は相手なりの論理を持って行動しているわけですから失礼に当たります。あなたがネコ派だからといって「イヌ派の大使たちは体制のイヌだ！」なんて言ってもウケは狙えないですし、大ブーイングを受けるだけです。気をつけましょう。

3. モデって、何ですか？

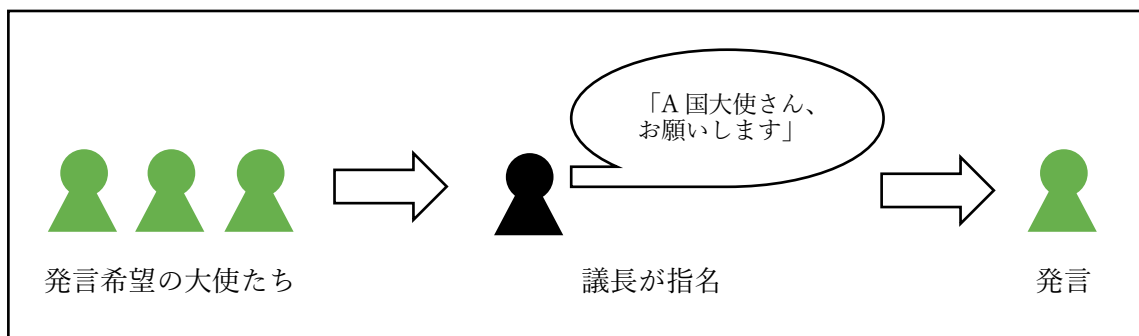
3-1 モデとは

この章のタイトルを見て「あれ、モデって何だっけ？」と思った皆さん、その通りです。本書ではここまで一度も「モデ」という言葉を使っていません。

おおまかな会議の流れを説明した時に「着席討議」という言葉が出てきたのを覚えているでしょうか。実はこれがモデです。英語では「モデレーテッドコーカス(Moderated Caucus)」というのですが、長いのでモデと略す場合がほとんどです。これに対し、次の章で説明する「アンモデ」というのは、「アンモデレーテッドコーカス(Unmoderated Caucus)」、つまり先ほど名前が出てきた「非着席討議」の略称になります。

日本語での名前の通り、モデの際には全ての大使は自分の席に座った状態で議論を行います。発言を希望する大使がプラカードを上げると議長が発言国を指名します。すると、指名された国が発言をするわけです。これを繰り返すことで議論が進んでいきます。想像するのが難しいという場合は、学級会を想像するとわかりやすいでしょう。1回の発言に対する制限時間は決まっていないこともありますが、多くの会議では1分が目安です。

「会議の流れ」の部分で説明しますが、モデが行われる時には、あらかじめ議論するテーマを指定しなくてはなりません。テーマに直接関係ない議論をすることはできないので注意しましょう。



3-2 モデの意義とテーマ

モデの時間中、大使は着席し続けなければなりません。そのため、議場を自由に移動できる安モデに比べると行動の自由度は劣ります。しかし、スピーチと同様、参加国全てがディスカッションに関わることができる、非常に重要な時間になります。これが理由で、議論のテーマは参加国全てにとって重要になる内容が多いです。いくつかご紹介しましょう。

① 会議の方針を決定する

会議が始まってすぐは、これからどのように会議を進めていくのか、というアイデアを大使全員が共有しているわけではありません。そのため会議序盤に、どの論点から議論を始めるのか、時間配分はどうするのか、どのようにグルーピングをするのかなど、会議の方針に関わる議論をモデですることが多いです(グルーピングについてはアンモデの章で説明します)。

② スタンスを共有する

これも①と同じように会議の序盤に行われることが多いです。各国の大まかなスタンスを知るために使われます。本来の持ち時間より少ない、1カ国30秒を目安に全ての国が発言をする場合もありますが、かなり時間を取ってしまうため、議長に指名された国だけが本来の持ち時間を使って紹介する場合があります。

③ 会議の方針を修正する

会議の中盤・終盤に取られることが多いです。今までの会議の流れを受けて、今後どのように議論を進めていくかが焦点になります。

④ WP・決議案の質疑応答をする

WP・決議案(後ほど説明しますが、文書の一種だと思ってください)が提出された後に取りられることが多いです。全員の時間を使って質疑応答を行うことで、文書の問題点を明確化させることができます。

高校模擬国連では、やはり自由度の問題からモデよりもアンモデが優先されることがほとんどです。実際、1度の会議でモデは1回しか取られず、他は全てアンモデに使われたという会議も珍しくありません。しかし、模擬国連において全員で議論ができる時間というのは非常に重要です。国際益という観点からも、各国は自国の利益を追求することと同じように、他の国と足並みを揃えることも重要になります。となると、モデを使って会議の方針を決定したり、質疑応答したりすることは非常に大事になってくるわけです。時には、アンモデではなくモデのことも気にかけてあげてください。

4. アンモデって、何ですか？

4-1 アンモデとは

前章で説明したように、非着席討議のことをアンモデと呼びます。その名前の通り、大使はアンモデ中自分の席を立てて議場を自由に移動し、他の大使と議論することができます。

とまあ説明するとこれだけになってしまうのですが、アンモデは本当に自由です、どの大使と話してもいいし、議場のどこで話しても大丈夫です。が、ある程度やることは決まってきます。それは、「グルーピング」と呼ばれるものです。

4-2 グルーピングとは

グルーピングとは、その名の通りアンモデ中に複数の大使がグループを作って議論を行うことを指します。同じ地域の国々や、議題に対するスタンスが似ている国々が同じグループに属することが多いです。アンモデそのものが大使が自由に移動できる時間なので、大使はグループを自由に出入りできますし、地域やスタンスが似ているグループが二つ以上できることもあります。またあの例を使って説明すると、イヌ派の大使がネコグループに行って議論することもできますし、イヌグループが2つや3つできることもあって、それぞれのイヌグループにネコ派の大使が行ったり来たりすることもあるわけです。


では、なぜグルーピングをする必要があるのでしょうか。それはざっくり、決議案を提出するため。詳しくは次の章で解説しますが、決議案を提出するには一定数の国が決議案作りに協力する必要があります。また、決議案を提出できたとしてもその決議案が可決されるためには、賛成してくれる大使が全大使のうち過半数だったり3分の2以上だったり必要になってきます。そこで大使たちはグループを作り、その中で議論を進めつつ協力して決議案を作成するわけです。

大使がグループ間を移動するのと同じように、グループも移動します。「ん？ どういうこと？」って思いますよね。例えば、議論しているうちにグループ内で意見が分かれてグループが分裂したり、逆に立場が似ているグループがくっついたりします。例を挙げると、イヌグループの中で「小型犬がいいよね」と「いや、そこは大型犬だろ」という二つの意見が真っ向からぶつかってグループが分裂したり、2つあったネコグループが協力しようと合体したりするわけです。

5. 文書って、何ですか？

5-1 決議案とは

これまで度々「決議案」という言葉が出てきました。なんとなく「各国の政策が乗った文書なんだろうな」という想像はつくでしょうか、いまいちピンときませんね。ということで、実際の会議で使われた決議案をご紹介します。

	Model United Nations General Assembly	MA/C.XX/DR.X-x Distr.: General January 2100 Original: English
---	--	---

X session↓
X Committee

■ Dogs and Cats as pets

Sponsors: country A, country B, and country C

The General Assembly,

Reaffirming the importance of having pets for the purpose of relaxing,

Regretting that there are longlast conflicts between dog-lovers and cat-lovers, which sometimes led to wars between Member States,

Recognizing the need to ease conflict between dog-lovers and cat-lovers,

Regretting that in most Member States the number of pet dogs is decreasing in these 10 years, while the number of the pet cats are increasing numerically,

1. *Emphasizes* the need of increasing the number of dogs as pets;
2. *Encourages* Member States to invest 0.001% of their GDP in order to establish "Dog and Cat Peace Fund" in order to:
 - a) Arbitrate the conflict between dog-lovers and cat-lovers;
 - b) Refund 10% of the money each Member State spend on dogs, cats and their related items, in order to make it easier to have dogs and cats

「実際の会議で」なんて言いましたが、案の定わんちゃんねちゃんのお話です。版權の壁は越えられませんでした。ごめんなさい。

決議案は別名を DR(Draft Resolution)と言います。英語を直訳すると「決議の下書き」になるのでそのままですね。スペースの関係上、これ以降は DR と略して紹介します。

5-2 決議案の読み方

前項で DR のサンプルを紹介したのですが、これだけ見せられても何が何やらさっぱりですよ。ということで、DR の読み方について説明します。

上の方に四角で囲まれているのは、議場の設定に関する説明です。1文字1文字意味があるのですが、大事になってくるのは資料として国連文書を閲覧するときなので、会議中はあまり気にしなくて大丈夫です。一番大きく書いてある「General Assembly」というのは「国連総会」という意味で、この決議案は国連総会での議論で作成されましたよ、ということの意味します。これだけ覚えておきましょう。

その下に太字で書かれているのが会議の議題です。「ペットとしてのイヌとネコについて」ということですね。もちろんここは扱う議題に応じて変更されます。

その下に「Sponsors」と書いてあるのがわかるでしょうか。これは模擬国連において非常に大切な概念になりますが、説明が長くなるので今は飛ばします。

その次、インテンド付きで「General Assembly」と書いてあります。これは、「国連総会は以下のように決議します」という意味で、議場が変わればここも変わります。

その下にいくつか番号が振られていない文があります。これは「前文」と呼ばれるもので、議題に対する現状や問題点、同じ議題を扱った過去の決議からの引用などをここに書きます。要は議題に対する現状理解をここでするわけです。その下、いくつか番号が振られている文があります。これが「主文」と呼ばれるもので、今後実施していく具体的な政策はここに記載されます。ここでポイントになるのが、前文と主文の対応関係です。これ、めちゃくちゃややこしくて、私も未だに間違えることがあります。ざっくり説明すると、「犬の数が減っているから、イヌの数を増やそう」「キャットフードが値上がりして飼い主たちが困っているから、値下げしよう」のように、「前文の前提があるから、主文の政策を行います」という対応関係がないといけないわけです。複数の前文が1つの主文の導入になっていてもいいですし、逆に1つの前文が複数の主文の導入になっていても構いません。しかし、前文に全く関係ない主文を書いたり、主文につながらない前文を書いたりしてはいけません。「前文と主文はセットで書く」と覚えましょう。

その他、決議案を書く際には細かな文法事項があるのですが、ややこしいし長くなるので本書では解説しません。別紙「決議案の読み方・書き方」をご覧ください。

5-3 スポンサー

では、前項で飛ばした”Sponsor”の部分について解説します。日本語ではそのまま「スポンサー」と言うのですが、実はスポンサーは模擬国連における重要な要素の一つです。

例として挙げた DR では3つの国が書かれています。そのうちの1つ、A国の下に下線が書かれているのがわかるでしょうか。これは「オーサー」(英語では Author)と呼ばれる、いわば実際に決議案を提出する国のことです。オーサーの特別な役割については後の章で説明します。それ以外の下線が引かれていない2カ国、B国とC国がスポンサーになります。ということで、この決議案は「1 Author + 2 Sponsors」ということになります。実際の会議では「1 Author + 8 Sponsors」などのように、事前に決議案提出に必要なスポンサー数が決まっています。これは、スポンサーが8カ国集まらないと決議案自体を提出できないという意味です。これが、各国がグループを作って共同で決議案を作成する理由になります。自分一人で決議案を書いても、決議案を投票にかけるところか提出すらできませんからね。逆に、スポンサーが規定数を超える(この場合だと9カ国以上)場合は全く問題ありません。

会議ではグループが複数形成されることがあります。ということで、決議案が2つ以上提出されることもよくあります。しかし、複数の決議案でスポンサーの兼任をすることができません。例えば、議場にイヌ派グループが2つできて、その両方がDRを提出しそうだからと言って、両方のDRにスポンサーとして参加することはできません。逆に、どのDRのスポンサーにもならないというのは可能です。

また、スポンサーという名前の通り、スポンサーになったからにはそのDRを支持しなくてはならないわけです。具体的に言えば、DRに書いてある内容はしっかりと自分で説明できないといけませんし、投票の際に自分がスポンサーになっているDRに対して”No”ということとはできません(ここは後で詳しく解説します)。確かにDRの内容を全て把握するのは初心者にとっては難しいものです。しかし、とりあえず自分の担当国と意見が似ているからといって軽はずみにスポンサーになるのは絶対にやめましょう。わからない・理解できない部分があるのなら、他の大使に聞けば快く答えてくれるはずです。疑問点を解消できるまで議論するというのもまた、模擬国連において必要なプロセスですから。

参考までに、会議によってはスポンサーの他に「シグナトリー」というものが設けられる場合があります。これは、「DRを投票にかけることに賛成する」というもので、シグナトリーになったからと言ってDRに賛成する義務はありません。ただし、ややこしいシステムなのでシグナトリー制度は存在しないことがほとんどです。

5-3 WP とは

WP とは Working Paper の略で、日本語では「作業文書」という意味になります。投票直前に提出される DR に比べ、WP は会議のちょうど真ん中が提出締め切りになっています。1 日制の会議では昼休みの直前、2 日制の会議では 1 日目が終了する直前が締め切りになることが多いです。

WP はあくまで作業文書ということで、投票にかけられるわけでも会議終了後に世界に発表されるわけでもありません。いわば「決議案の途中経過」と捉えれば良いでしょう。

基本的に、WP の書き方は DR と変わりません。しかし、使用するフォーマットが WP と DR では異なる場合がほとんどなので、DR を WP のフォーマットに書くなどのミスはしないようにしましょう。経験者にもありがちです。

WP と DR の違いは 2 点あります。1 点目は DR に比べて WP の方が必要なスポンサー数が少ないこと。2 点目は、DR では禁止されているスポンサーの兼任が WP ではできるということです。

5-3 アmendメントとコンバイン

アmendメントとは、1 度提出された DR を修正して再提出した、要は「新しい版」のことを指します。この際、2 つ以上の DR が合体し、1 つのアmendメントとして再提出されることを特に「コンバイン」と言います。

アmendメントをする際には、必ずスポンサー全員がアmendメントの変更内容に賛成する必要があります。この時、アmendメントのスポンサー全員に対し投票が行われるので、「Friendly(賛成)」または「Unfriendly(反対)」と答えます。全ての国が賛成したアmendメントを「フレンドリーアmendメント」、スポンサーの中に 1 カ国でも反対の大使がいたアmendメントを「アンフレンドリーアmendメント」と呼びます。ほとんどの会議では、アンフレンドリーアmendメントが認められることはありません。つまり、1 カ国でもアmendメントに反対するスポンサーがいた場合アmendメントは認められず、変更前の DR がそのまま残ることになります。逆に言えば、一度 DR を提出してしまえば、アmendメントに失敗したとしても変更前の DR が否決されることはないわけです。

アmendメントについて説明するとこのようになるのですが、お気づきの通り結構複雑なルールになるため、会議によってはアmendメントそのものが認められないことも多いです。

5-4 文書の提出とディレクチェック

WP や DR はいつでも提出できるわけではありません。プロシージャでそれぞれの提出締め切り時刻が決まっており、それを過ぎるとフロントは文書を受け取ってくれなくなります。真面目な話、締め切りを1秒過ぎただけで文書が受理されなかった会議を何回も見てきました。締め切り時間ぎりぎりまで議論したいのはわかりますが、文書はある程度余裕を持って提出しましょう。

基本的に文書は、会議前に配布されたフォーマットを下敷きにし、条文をPC上で編集する形で作成されます。提出の際にはUSBに編集済みのデータを入れてフロントに渡すこととなります。また、文書編集の際には各大使が持ってきた政策を一旦誰かのPCに集めることも多いですし、大使間でデータを共有することもあります。そのため、会議に政策を持っていく際には印刷したものに加え、政策データを保存したUSBの持参もおすすめです。

フロントにUSBを提出したらそれで終わり、というわけではありません。実は、文書提出後には「ディレクチェック」というステップがあり、これを通過しないと文書は正式に受理されないのです。WPとDRに分けて説明しましょう。

WPの場合はフロントが文書の内容や書体をチェックします。文法は正しいか、論理に穴はないか、フォントは正しいものを使っているか…本当に細かくチェックされます。ここで間違いが多すぎると、そもそもWPが受理されません。要はWPをフロントに提出したのにも関わらず、議場全体に配布されないわけです。また、WPが受理されたとしても修正点にコメントがつけられ、「DR提出時にここが直されていないとDRを受理しないぞ」と言われるわけです。

DRの場合もWPと同じように文書が審査されるのですが、今回はDRのスポンサー全員がフロントのところに集められます。そして、「第1条の内容について説明してください」「この主文に対応する前文はどれですか？」などの質問がされるわけです。スポンサーの項で説明した通り、スポンサーはDRの内容を熟知していなくてはいけないはずですが、しかし、実際の会議では議論について行けていないのにも関わらずスポンサーになってしまう大使もいます。それを指摘するためにフロントは質問を行うわけです。このディレクチェックを潜り抜けて初めて、DRを投票にかけることができます。

6. 投票って、何ですか？

6-1 投票のプロセス

決議案を提出したら、いよいよ皆さんお待ちかね、投票のお時間です。提出された決議案は、それぞれ個別に投票にかけられます。ひとえに投票と言っても、実は模擬国連では3種類の投票方法が使えます。

① ロールコール投票

「ロールコール」とは「点呼」という意味です。議長が任意の国を指定し、そこからアルファベット順に投票が進んでいきます。例えば、参加している国がオーストラリア(Australia)、エジプト(Egypt)、ドイツ(Germany)、日本(Japan)、アメリカ(United States of America)の5カ国だとします。議長が最初に日本を指定した場合、日本→アメリカ→オーストラリア→エジプト→ドイツの順に投票をしていくわけです。

自分の担当国に投票権が回ってきたときに取れる選択肢は「Yes」「No」「Abstention」「Pass」の4つです。

「Yes」は決議案に賛成、「No」は決議案に反対、というのはわかると思います。「Abstention」というのは、投票に棄権するということです。本来は国際的な立場に問題があってYesもNoもいいかねる時に取る選択肢です。「この決議案には賛成か反対か分からない、どっちでもないから棄権」というのはお勧めしません。最後の「Pass」というのは、自分の投票を後回しにするということです。投票が一巡すると、Passをした大使にもう一度選択権が回ってきます。他の大使の投票を見たいという時に使う選択肢ですが、Passをしてしまうと二巡目の投票ではYesかNoしか選べなくなるので気を付けましょう。

また、自分がスポンサーになっている決議案に“Yes”以外の投票をすることはできません。スポンサーは「その決議案の内容を支持している大使」ということなので、決議案に賛成しないというのは、スポンサーという仕組みから考えておかしいわけです。

全ての国がYes、NoまたはAbstentionに投票し終わったら集計に入ります。参加国から棄権した国の数を引いた数のうち、事前に決まった割合(過半数や3分の2以上)の賛成があればDRが可決されます。わかりにくいので例を挙げると、参加国は全てで42カ国、3分の2以上の賛成で可決になる会議です。Yesが21票、Noが17票、Abstentionが4票入ったとしましょう。参加国数から棄権数を引いた数は $42-4=38$ になるので、38票の過半数、つまり20票以上賛成が入れば

可決されます(19票だと過半数にならないので注意!)。実際、賛成票が21票入っている所以このDRは可決されるわけです。

② コンセンサス投票

コンセンサスとは「全会一致」という意味です。コンセンサス投票が選ばれた場合、議長が「この決議案に反対する大使はいらっしゃいますか?」と聞きます。ここで反対する大使がいなければDRは可決されますが、1カ国でも反対する大使がいればコンセンサスは成立しません。全会一致になりませんからね。コンセンサスに失敗した場合は、①のロールコール投票が行われます。コンセンサス投票が失敗したからと言って即座にDRが否決されるわけではありませんので、ご注意ください。

③ 無記録投票

投票方法は①のロールコール投票とほぼ同じです。違いは、どの国の大使がYes、No、Abstentionのどれに投票したかが記録されないということです。ほとんどの大会ではこの方法が使われることはないのですが、覚えていなくても大丈夫です。

投票方法の提案は全ての大使が行うことができます。スポンサーではないとできないというわけではありません。複数の方法が提案された場合には、番号が若い方法が優先です。例を挙げると、コンセンサス投票とロールコール投票が提案された場合には、ロールコール投票が採用されます。

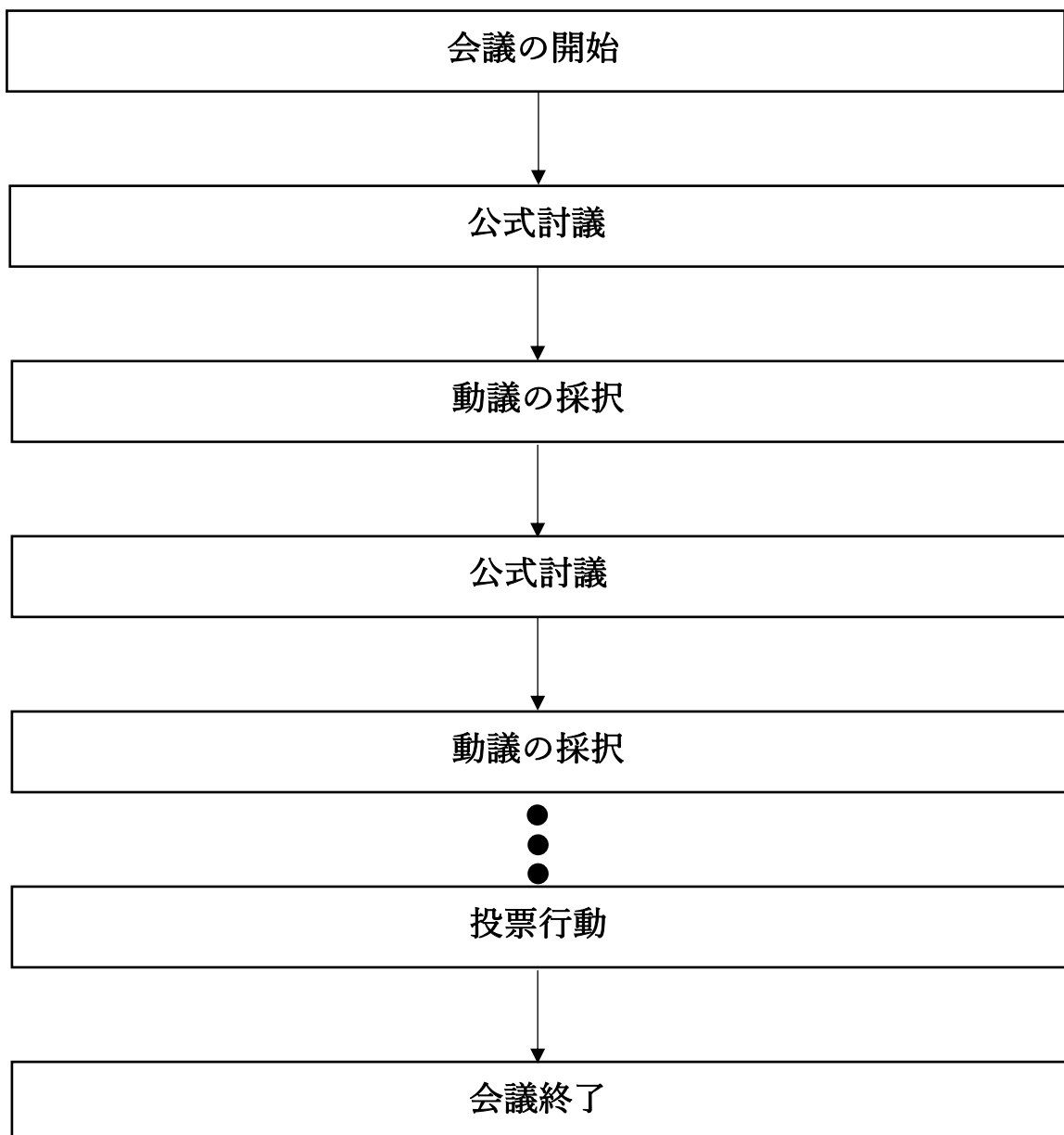
以上の3つの方法を提出されたDR全てに行なっていきます。例えば、DR1はコンセンサス投票で、DR2はロールコール投票で決められることもありますし、複数のDRが可決されることもあります。ただし、DRの内容に矛盾が見られる場合、片方が可決されるともう片方は自動的に否決されます。例えば、DR1には「加盟国はドッグフードを値上げしましょう」と書いてあり、DR2には「加盟国はドッグフードを値下げしましょう」と書いてある場合、この二つのDRが同時に可決されたら、ドッグフードを値上げしたらいいのか値下げしたらいいのかわからなくなりますよね。そこで、DR1が可決された時点で自動的にDR2は否決されるわけです。

7. 会議の流れって、何ですか？

7-1 会議の流れをざっくりと！

お待たせしました。前の6つの章では模擬国連において重要になる要素の説明をしてきました。この章でついに模擬国連の全貌が明らかになります！

と大袈裟に前置きをしましたが、まずはこちらの図をご覧ください。



これだけ見せられても何が何やら、という感じだと思います。ということで、各パートを細かく説明していきましょう。

この図には記載されていませんが、第1会合、第2会合…というように、模擬国連会議はいくつかの部分に分けることができます。会合と会合の間には休憩時間が取られます。お昼休みだったり、1日目と2日目の間の夜の時間だったり、休憩時間に当たるわけです。

7-2 会議の参加者

模擬国連会議に参加しているのは大使だけだと思われがちですが、実は大使以外にも参加者がいます。それは、フロントと呼ばれる人たちです。フロントにも様々な役割があるので、説明しましょう。

① 議長(チェアマン)

その名の通り、会議の司会進行を行う役職です。基本的に、マイクを使って会議中に大使と会話するのは議長だけです。

② 会議監督(ディレクター)

会議全体の統括を行います。議長と違い話すことはありませんが、議長提案(後述します)を考えたり文書の内容の精査を行ったりする、会議の中核です。

③ 秘書官(セクレタリー)

会議監督や議長の補佐として、文書のチェックなどを手助けします。

④ アドミニ

マイクを回したり印刷された決議案を配布したり、上記以外の活動をする担当です。

これらの役職をまとめて会議運営(フロント)と言います。

7-3 会議の開始

会議開始時刻になると議長が出席を取ります。議場にいる大使は「Yes」か「Yes, present」と答えましょう。欠席の大使はNoと答えましょう。まあ会場にいないので答えられないのですが。

冗談はほどほどにしておいて、次に、議題の採択が行われます。会議開始前から議題は決

まっているのですが、ここでは「その議題を議論することに反対する大志はいないか」という投票が行われます。反対する大使が 1 人もいなければ予定通りの議題で議論が行われますが、1 人でも反対の大使がいれば議題を変えなくてははいけません。ただし、せっかくの事前リサーチが全て無駄になるので、基本的にここで反対する大使はいませんし、フロントも反対する大使がいるとは思っていません。模擬国連はフォーマルな場なので、ふざけて反対することの内容に。

その後、スピーカーズリストが解放されます。スピーチの章で説明したように、スピーチを希望する大使はプラカードを挙げましょう。ここでプラカードを挙げないとスピーチができなくなります。

7-3 公式討議

会議が開始された後、公式討議が始まります。スピーチの章で解説したように、スピーカーズリストの上に登録された国から順にスピーチを行います。事前に決められた数の国(3 Speeches 1 Motion の場合は 3 カ国)がスピーチを終えたら、次の「動議の採択」に移ります。

実は、スピーチには少し特殊なルールがあります。お互いの合意が取れれば、他の大使に発言を移譲することができるのです。例えば、1 カ国のスピーチ時間が 1 分半だとしましょう。A 国にスピーチが回ってきた時、本来ならば A 国大使が 1 分半全て使える中、途中で発言を B 国大使に移譲し、A 国大使が 1 分、B 国大使が 30 秒話す、ということが出来るわけです。また、スピーチの時間が余った場合には他の大使から質疑応答を募ることもできます。この際、質問できるのは 1 カ国までで、複数の大使が質疑を希望する場合、議長が質問者を選びます。

7-4 動議の採択

正直、ここの説明が一番ややこしいです。一気に読むと多分過労死します。特に模擬国連未経験者だと、どのように進行するか想像しにくいと思いますが、頑張りましょう。

動議とは、会議の進行に対する提案のことです。スピーチが終わった際、議長が「動議を提案したい大使はいますか？」と聞くので、希望者はプラカードを挙げましょう。スピーカーズリストに並べるのと同じように、議長が提案者のリストを作ります。その後、リストの上に登録された大使から順に、提案したい動議の内容を説明していきます。この際、「自分が提案したいのと全く同じ動議が他の大使に言われてしまった！」というケースが起こります。その時には、「動議を撤回します」と言うことになっています。

動議を実施するためには投票を取り、全大使のうち一定数の賛成が必要になります。投票は挙手制(賛成の人は挙手～、反対の人は挙手～、というあれです)なのですが、決

議案の投票とは異なり棄権をすることはできません。つまり、全ての大使が賛成または反対に手を挙げなくてはならないわけです。学級会などでは誰か1人が手を挙げなくても議論は進んでいきますが、模擬国連では本当に全員が挙手するまで何度でも再投票することになります。賛成か反対か迷う気持ちは理解できるのですが、迷ってどちらにも手を挙げないと議論が全く進みません。必ずどちらかに手を挙げるようにしましょう。

① 文書の提出

WP や DR を議場に提出する動議です。前述の通り、会議では WP・DR の提出締め切り時刻がそれぞれ決まっており、その時刻までに USB に保存したデータをフロントに提出することになっています。が、これではフロントが文書を受け取っただけで、参加している大使全員に文書が配布されるわけではありません。そこで、文書を議場に提出する動議を提出してはじめて、大使全員に印刷された文書が配布されるわけです。

文書提出の動議をできるのは、文書にオーサーとして記載された大使です。他の動議とは異なり、文書提出の動議は賛成投票を必要とせず、**提案された時点で自動的に可決**されます。その後、希望する場合は、オーサーは決められた制限時間(大抵1分ほどです)内で文書内容の説明をすることができます。

また、アmendメントの提出も同様の手順が踏まれます。この際には「アmendメントとコンバイン」で説明した通り、スポンサー全員が賛成すればアmendメントが成立します。

さらに、一度提出された文書を撤回することもできます。文書の内容に不備がある場合に使われるのですが、文書が撤回されると投票にかけられることはなくなります。この際、文書撤回の動議を出せるのはその文書のオーサーまたはスポンサーだけになります。要は、その文書に関わりのない大使が勝手に撤回を希望することはできないわけです。文書撤回の動議が出された際には、その文書のオーサー・スポンサーを対象に投票が行われ、全員が賛成すれば文書が撤回されます。

② アンモデへの移行

4章で説明した、アンモデに移行するための動議です。動議を提案する際には、何分間アンモデを行うかを提案しなくてはなりません。「A国大使は40分間のアンモデを希望します」という感じです。1回のアンモデに使える最長時間はプロシージャで決まっていますが、それ以下の時間を提案しても構いません。この動議の可決には参加国のうち**過半数**の賛成が必要です。可決されるとアンモデが始まり、大使は議場を自由に移動して議論を行うことができます。

③ モデへの移行

3章で説明した、モデに移行するための動議です。この動議を提案する際には、何分間モデを行うかに加え、モデを行うテーマも決めなくてはなりません。「A国大使は、会議の方針を決めるために20分間のモデを希望します」という感じです。アンモデと同様、1回のモデに使える最長時間はプロシージャで決まっていますが、それ以下の時間を提案しても構いません。動議の可決には参加国のうち**過半数**の賛成が必要です。可決されるとモデが始まり、モデへの移行の動議を提案した大使は、最初に発言する「権利」を得ることができます。あくまで権利なので、最初に発言しなくても良いのですが、大抵の場合はこの権利を行使して最初に発言することを選びます。

④ 討議の終了

公式討議・非公式討議を一切終了することを提案する動議です。投票の前に、この動議に反対する(会議をまだ続けたい)2カ国の大使に発言が認められます。動議の可決には参加国のうち**3分の2以上**の賛成が必要になります。動議が可決されると、スピーカーズリストに国が残っていても討議が強制的に終了され、決議案の投票行動に移行します。ただし、ほとんどの会議ではこの動議を提案すること自体がプロシージャで禁止されているため、頭の片隅に止める程度でいいでしょう。

⑤ 会期の停止・終了

会期の停止・終了を提案する動議です。休憩時間や、決議案の投票行動が終了した後に使われます。動議の可決には参加国のうち**過半数**の賛成が必要です。この動議が可決されると、休憩時間に移行したり、会議が終了したりします。

⑥ 公式討議に関する動議

公式討議(スピーチ)に関する動議です。ほとんどの会議で動議の提案自体が禁止されているため、これも頭の片隅に置く程度でいいでしょう。

1つ目は、発言時間の制限と呼ばれるものです。スピーチの制限時間はプロシージャで決められていますが、その制限時間を増減させる提案です。動議の可決には参加国のうち**過半数**の賛成が必要です。

2つ目は、スピーカーズリストの閉鎖/再開放を提案する動議です。それぞれの動議の可決には参加国のうち**過半数**の賛成が必要です。文字通り、スピーカーズリストが閉鎖されると、スピーチを希望することができなくなり、再解放されるとまたスピーチを希望できるようになります。

前述した通り、スピーカーズリストから国がなくなると、会議は自動的に投票行動に移ります。議論が終わっていないときにスピーカーズリストから国がなくなっ

てしまうと決議案が提出されない、という自体が起こってしまうわけです。そのため議長が、3カ国スピーチした後に動議、というのを2カ国スピーチした後に動議、というようにスピーチできる国数を減らしたり、スピーチを希望する大使を再募集したりすることがあります。

会議では1回の動議募集の際、複数の動議が提案されることがあります。その際には、上で説明した動議のうち、番号が若い順に処理されます。また、基本的に1回の動議募集で可決される動議は1つだけのため、動議が1つ可決された時点で、その他の動議は全て否決されます。例えば、モデへの移行の動議とアンモデへの移行の動議が提出されたとしましょう。この場合、まずアンモデへの移行の動議に対する投票が行われます。これが可決されれば、モデへの移行の動議は投票されずに自動的に否決、アンモデに移行します。アンモデへの移行の動議が否決されて初めて、モデへの移行の動議が投票にかけられるわけです。ただし、①の書類提出の動議は投票を必要としないため、他の動議と同時に行われます。例えば、モデへの移行の動議、WP1提出の動議、WP2提出の動議が提出されたとしましょう。この際には、まずWP1の提出が行われ、次にWP2が提出され、最後にモデへの移行の動議が投票にかけられる、という段階を踏むわけです。

さらに追加として、同じモデの提案でも、モデに使う時間が異なったり、議論のテーマが異なったりする動議が複数提出されることがあります。例えば、「スタンスの説明に関する10分間の動議」「会議の方針に関する10分間の討議」「会議の方針に関する20分間の討議」がこの順番に提案されたとしましょう。この場合には、制限時間が長い動議→先に提案された動議、の順に処理されます。この例では、「会議の方針に関する20分間の討議」→「スタンスの説明に関する10分間の動議」→「会議の方針に関する10分間の討議」の順に処理されるわけです。

どうです？ここまで聞くとこんがらがってくるでしょ？安心してください。経験者でも間違えることは結構ありますから、皆さんが理解できないのも当然です。これに関しては会議に参加する「慣れ」が重要になってくるので…

動議の提案が終了するとモデやアンモデなど、動議の内容が実際に行われ、それらも終了するとまた公式討議が行われます。要は、公式討議→動議の採択→公式討議→動議の採択…を繰り返していくわけです。前述のように途中で昼食休憩が挟まれたりもするわけですが。

最後に。基本的に動議を提案するのは参加国の大使なのですが、稀にフロントが会議の進行を整えるために動議を提案することがあります。これを「議長提案」といい、他のどの動議よりも優先して投票が行われます。もちろん、希望しなければ議長提案に反対しても構いません。

7-4 投票行動

スピーカーズリストから国がなくなったり、討議の終了の動議が可決されたりすると、いよいよ投票時間です。といっても、投票行動については投票の章で説明したので、ここでは触れません。

全ての決議案に対する投票が終了したら、あとは「会期の終了」の動議を可決して会議は終了です。お疲れ様でした！

7-5 ポイントとは

前項までで会議の流れを詳しく説明してきましたが、まだ説明していない部分が数点残っています。その一つが「ポイント」と呼ばれるものです。これは、議事進行や公式討議の際に提案することができるものです。他の大使の発言中以外なら基本的にいつ使っても大丈夫ですが、むやみやたらと連発すると会議の進行が妨げられるので、タイミングをしっかりと見極めて使いましょう。

① 議事進行に関する申し立て(Point of Order)

議長に対して異議申し立てを行います。議長がスピーチする大使の順番を間違えたり、動議の処理の順番を間違えたりしているときに使いましょう。

② 議事進行に対する質問動議(Point of Inquiry)

議長に対して質問を行います。例えば、議長提案を取った理由などについて質問する際にこのポイントが使われます。

③ 公式発言に対する質問動議(Point of Information)

スピーチをしている大使に向けて、内容に関する質問を行えます。このポイントが使えるのは、スピーチをしている大使が残り時間を質疑応答に当てると発言した場合のみです。許可なくスピーチを遮ってこのポイントを使うのは認められていないので、注意しましょう。

④ 円滑な会議を享受する権利に対する申し立て(Point of Personal Privilege)

名前聞いても中身がわからないポイントランキング、堂々の1位がこいつです。これを使うのは「他の大使の発言が聞こえないとき」など、会議に参加する上で不都合を被ったときです。まあ声聞こえなかったら使う、程度の認識で大丈夫です。このポイントだけは、他の大使の発言を遮って使うことができます。

⑤ 答弁権の行使(Right of Reply)

正確に言うところではポイントではないのですが、似たようなものなので一緒に解説します。他国がスピーチを終えた際、その中で自分の国に対する明らかな誹謗中傷・事実の誤解があったときに提案できます。例えば、「A国では自殺者数が毎年2倍に増えている！」という(おそらく)虚偽の内容を他の国が言った際、A国大使がこのポイントを提案して事実確認ができるわけです。答弁権の行使をした際、議長が答弁権の行使を認めるか決定します。認められた場合には、60秒以内のスピーチで事実確認を行うことができます。

7-6 メモとは

模擬国連には「メモ」というシステムがあります。「え、メモ？議論してる最中に取るやつ？」と思った方がほとんどかと思います。まあそれもメモではあるのですが。

模擬国連におけるメモ、正式名称「ワーキングメモ」は、A6サイズ程度の小さな紙切れです。何に使うかという、大使と大使が会話するときに使います。「え、口で話せばいいじゃん」と思った方も多かと思いますが、大使が対面で交渉できるのはアンモデの間だけで、モデの際には大使館での議論というのはあまりできません。そこで、大使から大使への「手紙」という形でメモを使います。メモを持って挙手するとアドミニがメモを届けてくれます。便利なシステムですね。メモを使うときには、メモの宛先、送信者(自分ですね)、そして内容を必ず記載しましょう。宛先がないとアドミニは届けられませんし、送信者を書かないと受け取った大使は誰からのメモかわからなくなります。

基本的にメモ配りのためにいつ挙手しても構わないのですが、他の大使のスピーチ中と、議事進行が行われている際にはメモ配りは禁止されています。どちらも作業をやめ、静かに話をする時間だからです。

メモが使われるのは主に会議の序盤です。「最初のアンモデでイヌグループを作りたいと思っています。イヌ派のあなたにも来て欲しいので、議場前方で待っています」というようなメモがいろんな大使から届くわけです。中には、スタンスが似ているのに集合場所が違うメモもあるのでてんやわんやになることも。メモは会議序盤の戦争、と言っても過言ではないでしょう。

8. 準備って、何ですか？

8-1 会議前にしなくてはいけないこと

ここまでの説明を聞いて、模擬国連というのは会議中の行動が全てだ、と思った方もいるかもしれません。たしかに、カッコいいスピーチができるか、アンモデでいかに目立つかといったことは全て「会議中の行動が優れている」と言えるでしょう。しかし、実は模擬国連という活動は会議前から勝負が始まっています。

またあの例を使って考えてみましょう。そう、イヌ派ネコ派問題です。今回もあなたは、イヌ派の A 国を担当することになりました。ここであなたは「イヌの良さ？うーん、懐いたらいっぱいじゃれてくれるところかな。まあ、これからゆっくり考えていけばいいか」と軽はずみに考え、そのまま会議に臨んでしまいます。

すると、会場に行ってみるとびっくり！何と他の大使は「イヌ PR 戦略」だの「イヌネコペット数推移グラフ」だの、あなたが知らなかった情報をたっぷり持っているではありませんか！結局あなたは有意義な政策を提案できず、失意のうちに会議が終わってしまいました…

なんてことにならないように、この章では会議前にしなければならない準備について説明します。「模擬国連って、準備が大変なんではよ？」とよく聞かれますが、何をすべきかがわかっていると、意外と効率よく準備できるんです。それでは、会議のために必要な3つの要素を解説していきましょう。

8-2 担当国決定

はじめにしなくてはいけないのは、自分が担当する国を決定すること。運営によって担当国がランダムに決められてしまう会議もありますが、多くの会議では、担当国を希望することができます。登録の仕方は簡単。「国割」と呼ばれる、担当国として選べる国のリストの中から、希望したい国を選んで運営に提出するだけです。すると、後日運営からどの国を担当する国になったか連絡が来ます。

重要なのは、この国割が原因で賞がもらえる確率が変わることはないということ。有名な国や大国を担当すれば賞が取りやすいわけでも、日本ではあまり知られていない国の担当になると賞が取りにくいわけでもないのです。要は純粋に自分が担当したい国を選べばいいのです。

8-3 配布資料

国割決定の連絡と同時に、運営から資料が配布されます。ほとんどの大会では、次の4つの資料が配布されます。

・バックグラウンドガイド(BG)

会議主催者が議題についてリサーチし内容をまとめた資料です。議題に関する基礎知識や、実際の国連資料、その他有益な参考資料が載っています。

BGに掲載されている項目で重要なのは、「論点」と「アウト・オブ・アジェンダ」です。

論点とは、会議で議論する際に重要視されるポイントのことです。またあの例を用いることにしましょう。「ペットとしてのイヌとネコ」という議題は、議論できる内容が多すぎるのです。買うための手間や愛嬌、お値段…これらのことを1日や2日の会議時間で議論しきることはできません。そこで、多くの会議では「論点を寿命とコストに絞ります」といったように論点が設定されているのです。

一方、アウト・オブ・アジェンダは、論点とは逆に会議中に議論してはいけないことを指します。これも論点と同じように会議時間を削減するためです。例えば、「この会議では、品種についてはアウト・オブ・アジェンダとします」と記載されていたら、品種について議論してはいけないということになります。

・ポジションアンドポリシーペーパー(PPP)

担当国の基本状況や議題に関する質問、担当国の政策などを記載する欄が設けられたワークシートです。載っている質問に順に回答していくと、最終的には政策立案に行き着くようになっています。大会によっては制作立案部分が賞の対象になることがあるので、事前準備だからと言って手を抜かないようにしましょう。

・WP・DR フォーマット

WP や DR のフォーマットは、会議によって異なります。必ず参加する会議の運営が準備したフォーマットを使用しましょう。間違っても去年の同じ大会や全く異なる大会のフォーマットを使わないように！

8-4 リサーチ

担当国が決まったら、次にすることはリサーチです。会議本番で他の大使とハイレベルな議論を重ねるためにはリサーチが必須です。

リサーチの第一段階はBGを読むこと。BGには議題に関する基礎的な知識が網羅されているので、議題の概要を掴むことができます。また、BGに記されている参考文献についても自分で調べることで、議題に対する理解がさらに深まります。次に、担当国のスタンスについてです。これに関しては、ほとんどのBGでは国割に載っている国全てについて詳細なスタンスの説明がなされているわけではありません。議題に関しても同様に、BGには掲載されていない情報が必要になってくる場合があります。そのような時にはインターネットや紙媒体など、様々なメディアを活用して、より深くリサーチを進めましょう。

これは模擬国連に関わらないことですが、リサーチの際にはソース(文献)がはっきりした資料を使いましょう。Wikipediaは誰でも編集が可能で、ソースが曖昧な場合も多いのでお勧めできません。また、議題の中には時代設定が過去のものも存在します。例

例えば、議題が「2008年金融危機」の場合、2020年の各国の金融状況を調べても意味がありません。大事なのは2008年に金融危機が起きたとき、各国の金融状況がどうなったか、ということだからです。資料を見つけた際には「誰が書いたのか」「いつ書かれたのか」を確認するようにしましょう。

ある程度リサーチが進んできたらPPPの出番です。先ほど述べたように、PPPを順に埋めていくことで、議題や担当国に関する理解が深まります。ここで記載した情報を駆使して、担当国の政策を考えていきます。

8-5 政策立案

会議前に必要な最後の準備が政策の立案です。PPPでまとめた議題や担当国に関する情報をベースに考えていきます。

政策立案の際に最も重要になってくるのが、国益と国際益のバランスを整えること。国益だけを求めて条文を考えると、担当国にとっては夢のような政策が出来上がりますが、他の大使からすれば到底受け入れられないような条文が入り、だれもあなたの政策に賛成してくれないかもしれません。かといって、多くの大使に受け入れられるからといって国際益ばかり追求しては、担当国の国益が達成できず、国に帰った時に国民からブーイングを浴びてしまうでしょう。国際益を考えてある程度譲歩しつつ、担当国にとって重要な政策に関しては国益を優先することが、良い政策につながります。

もちろん、条文は1つに絞る必要はありません。国益や国際益に繋がると思えば何個考えても大丈夫です。むしろ、条文を1つしか持っていないと、会議時に他の大使から反対された場合、自分の考えた条文が1つも乗らない文書ができるおそれがあります。かといって、適当に考えた条文ばかりだと他の大使は受け入れてくれないでしょう。質の良い政策をいくつか持っていくことが大事です。

また、BGに記載されている論点やアウト・オブ・アジェンダにも注意しましょう。論点から外れた議論や、アウト・オブ・アジェンダに関わってくる議論は会議本番で敬遠されてしまうので、せっかく時間をかけたリサーチが水の泡になってしまいます。論点に関係する条文を政策の中心に据え、アウト・オブ・アジェンダに引っかかるような条文は書かないように気をつけましょう。

さらに、多くの会議では文書を英語で書かなければいけません。会議には英語が得意な大使も出席しているでしょうが、やはり日本語の条文を会議中に英訳しては時間がかかり、議論の時間が減ってしまいます。そのため、会議前にあらかじめ条文を英訳しておくことで時間の節約になります。

会議によっては、このほかにネゴシエーション・ペーパー(NP)を提出する場合があります。これは、自国の立場や政策をまとめた広告のようなもので、紙媒体やネット上の共有ファイルを通じて議場全体に配布します。他の国の大使はあなたの国のスタンスに関するリサーチをする余裕がないと考え、NPではスタンスや政策をわかりやすく表現することを心がけましょう。

また、スピーチも考えておきましょう。前に述べたように会議中に修正する場合はほとんどですが、事前に原稿を用意しておくことで本番の際に緊張せずに済みます。

あとがきに代えて

ここまでで模擬国連の解説は終わりです。いかがだったでしょうか。

模擬国連は近年、教育に有効だということで様々な学校で導入が始まりました。前書きではまだまだ競技人口は少ないと言いましたが、模擬国連の競技人口が増加傾向にあることもまた事実です。実際、模擬国連から学べることは多岐に渡ります。議題や担当国について調べる時は、情報の正確さを吟味するネットリテラシーが不可欠ですし、スピーチや文書作成には英語力が問われます。何といても、他の大使と議論するのに必要なコミュニケーション能力や説得力、論理の一貫性、そして、協力して文書を作り上げるための協調性。模擬国連はまさに「人間性の孵卵器」と言っても過言ではないでしょう。

しかし、模擬国連の教育面が重視されすぎるあまり、「模擬国連の楽しさがいまいち伝わらない」という声もよく聞きます。授業で強制されるままに議論を重ねても、楽しいどころかつまらないと感じるのは当然ですし、「模擬国連は成長につながる！」と言われたところで、楽しくなければ続かないわけです。

私たち Let's MUN!は、模擬国連の面白さを伝えるために活動しています。模擬国連の基礎知識や疑問点の解消などは全て、皆さんが模擬国連を楽しむために提供しているサービスです。「アドバイスのおかげで強くなった！」というコメントももちろん嬉しいわけですが、一番嬉しいのは「模擬国連、始めは難しそうだったけど、最近楽しさがわかってきました！」というコメントだったりします。皆さんが模擬国連を心から楽しみ、模擬国連におけるコミュニティを皆さんがさらに広げてくれるのが私の本望です。

このガイドブックの作成に協力してくれた Let's MUN!のスタッフたち。あなたたちがいなければ、私は今頃過労死していたでしょう。本当にありがとうございます。これからも模擬国連の振興のために、どうぞご協力をお願いします。頑張っていきましょう。

さあ、ここまで来ればあとは始めるだけ！皆さんが素晴らしい模擬国連ライフのスタートを切ることを期待しています！

あ、そうだ、最後に一つだけ。このガイドブックでは何度も「イヌ派・ネコ派」を例に出していますが、私が好きな犬種はヨークシャーテリア、好きな猫種はスコティッシュフォールドです。私がイヌ派かネコ派は秘密ということで。それでは！

Let's MUN!代表 石川将