

## 辩论中常用的反驳方式

陆钰茆

辩论场上最考验人的是反驳，辩论场上最激动人心的也正是反驳和对反驳的反驳。首届中国大学生电脑大赛电视辩论赛就将二、三辩陈词改为“反驳陈词”，时间1.5分钟，总决赛时又将反驳陈词时间增至2分钟，一时间风云骤起，一场围绕“反驳”而斗智斗勇的大战拉开了序幕。

### 一，以理服人，正面反驳

这是最常用的反驳手法。它是最简单的语言和最简单的逻辑推理证明对方观点的错误。这种方法适用于己方准备充分而对方又未加以充分证明的观点。正面说理反驳由于颇费口舌，在辩论场上只宜用于与辩题最紧密相关的论点上，请看一例：

论题：体育比赛应该引进电脑裁判

阶段：反驳陈词

反方二辩：……当电脑裁判满怀自信步入赛场后，过分地强调准确，将严重弱化体育比赛的观赏性和参与性……

正方二辩：……观赏的是什么？是一种体育美，美的基础是什么？是真。公平就是对真的一种保证。如果连公平都得不到保证，欣赏性从何而来？……

正方二辩用了两个简洁的设问和一个反问就把体育比赛的观赏性与体育比赛的真实性之间的关系讲得清楚明了，使对方观点成了无源之水、无本之木，圆满地完成了反驳使命。需要注意的是，简洁是正面说理反驳致胜的关键。

### 二，针锋相对，以牙还牙

辩论场上，倘若对方辩友妙语连珠，千万不要慌张。针锋相对的思想就是让观众把给对方辩友的掌声加倍偿还回来。方法很简单，就是在对方精彩的言辞引导下，立即找到一个相似的却对己方有利的事实出来，回敬之，则给人技高一筹之感。看看下面一段反驳，大家就清楚它的成功了。

论题：信息战能取代传统武力战

阶段：反驳陈词

反方二辩：……我请问对方辩友：在取得信息优势之后，就一定能取得战争的胜利吗？难道说，为了信息战的火眼金睛，就不要传统武力战的金箍棒了吗？

（掌声）……

正方三辩：金箍棒当然可怕，但却阻挡不了唐三藏紧箍咒的信息流。

（热烈的掌声）……

这样反驳不在于展示事物之间的逻辑关系。而在于表现辩手临场的机智。要想做到这一点，一方面辩手要在平时注意增加自己的知识储备，另一方面是加强自身的心理素质的培养，做到在对己不利时保持冷静与乐观。当然，这样的较量回合太多也不好，一来给人跑题的印象，二来有哗众取宠之嫌。

### 三，顺水推舟，将计就计

这一招与前一招一样，都是借对方之力攻其自身。所不同的是，前面以牙还牙是

借对方语言的魅力。而这一把顺水推舟是借对方逻辑的力量。说白了，就是用对方的论据证明我方的论点。还是看一段实例吧。

辩题：信息战能取代传统武力战

阶段：自由辩论

正方一辩：……面对铺天盖地而来的软件炸弹、逻辑炸弹，亲爱的对方辩友难道还能对着敌人说：“亲爱的敌人啊，我们的祖宗家法不可变，让我们打一场传统武力战吧！”你知道敌人在哪吗？

反方三辩：而对方辩友所说的威力无比的软件炸弹、逻辑炸弹不正说明信息网络不可靠，所以我们不能把国家安全系于“信息战”这一根绳上吗？（掌声）

正方一辩本来是想说有了信息战，传统的武力战英雄再无无用武之地；可到了反方三辩那儿，却得出信息网络不安全，不能单纯依靠之的结论来。搞得正方一时无语以对。

那么如何才能达到这种效果呢？关键在于透彻的逻辑分析。如果我们能设计一个二难问题，也就可以“顺水推舟”了。反方三辩用的实际就是一个二难问题：如果信息战没什么威力，那么从战争选用最有效的手段出发，传统武力战显然不会被淘汰；如果信息战威力强大，而它又是一场网络之争，那么从防御的角度来看，单纯依赖网络本身又是危险的，传统武力战还是不会被淘汰。经过这样的逻辑设计之后，反方当然可以“将计就计”了。

#### 四，巧作类比，一针见血

在很多情况下，单纯的说理正面反驳枯燥无味，而且艰涩冗长。而运用类比，既能活跃气氛，又能使反驳生动形象，易于理解。让我们一起欣赏一个实例：

辩题：信息战能取代传统武力战

阶段：自由辩论

正方二辩，请问未来战争的制高维是什么？……

反方四辩：信息……

……

正方三辩：……高位势支配低位势，高层次决定低层次，对方辩友既然已经承认未来战争的制高维是信息，也就是说，对方辩友也承认：信息就是未来战争的主导了？

反方二辩：对方辩友的逻辑就是建房子只要最高层，不要下面的基础、（掌声）

反方二辩短短一句语，就把正方精心设计的圈套给破解了，这不能不说是类比的功劳。类比反驳简单好用，但要注意：①类比的两对象要相似性强，免得观众、评委在极短的时间内反应不过来。②类比的格调要高，切忌想到什么就比什么，以免起反作用。③类比的事物一定要大家熟悉，否则毫无效果。

#### 五，未雨绸缪，先发制人

一般情况下，反驳在后，这似乎是理所当然的。但这里，我要介绍的一招是反驳在先。一即我料定你的论点了，在你发言之前，我就先把你的这个论点驳得体无完肤，当你再抬出这个论点时，已如吃现成饭般索然无味。

在电脑大赛电视辩论赛总决赛的大决赛中，一、四辩陈词采用了多媒体图像支持，使得观众能边听陈词，边看事先准备好的图像资料。大决赛的辩题是：电脑的智能化可能导致人脑的简单化。我们（华中理工大学队）作为正方料定对手会把人脑的简单化定义为大脑结构的退化以及功能的丧失。而我方则将人脑定义为意识与物质的统一体——“内宇宙”，将人脑简单化定义为：思维的单一化、情感的淡漠化，信仰的虚无化等等。为避免概念上的争论不休，我们冒险采用了“先发制人”

的战术，在多媒体光碟中，我们事先做了这样的图案：上面是一行醒目的字：“人脑就是这个吗？”下面一幅是人脑的结构图。当我们一辩陈词结束后，我们欣喜地看到对方一辩陈词过程中的图像里，果然有“人脑就是……”下面也是一张人脑结构图。由于声像要配合，对方一辩也不敢擅改辩词。这样一来，对方脱离人脑的社会性本质谈人脑”的致命弱点，在其一辩中就已暴露无遗，我方从此掌握先机，处处主动。

上面，我介绍了我队使用“反驳在先”的实例，可以说这是一个成功的范例。原因是：①我们赛前透彻地分析了辩题，完全做到了知己知彼。②赛制决定了一、四辩不能随意修改辩词，看似死的东面被我们活用了。③我方立论圆满，大家易接受。否则会弄巧成拙，让对方后发制人。注意了这三条，大家也可以放心运用“反驳在先”的“绝招”了。

## 六，迂回进攻，抓住主线

辩论场上处处讲究主动，如果只为反驳而反驳，就必然会显得被动，处处跟着对手跑，即使反驳得很精彩，也非上乘。怎样才能既有力地驳斥对方，又不知不觉地把对方牵到对我方有利的领域中讨论呢？意识到对方在说什么，我方说什么才有利是首先应当做到的，头脑清醒、反应敏捷的辩手这会儿就会有上佳的表现。

辩题：象形文字比拼音文字更适用于电脑

阶段：自由辩论。

正方四辩：事有不能与不为之别。挟泰山以超北海，是不能也，非不为也。为长者折枝是不为也，非不能也；象形文字更适用于电脑，对方辩友而言，是不为也，非不能也！为何能而不为呢？请对方辩友正面回答！

反方三辩：对方辩友优美的词句，如果拿到电脑上让它去分词，它如何能也，为也呢？

首先，我们应该看到，在这个辩题中，正方显然在感情上占优势，所以正方有希望笼而统之打“煽情战”；但反方在具体的技术事实上占优势，所以反方希望谈具体的技术细节。依据这种思路，反方三辩找到一个很特殊的角度既巧妙地反驳了对方，又回到了“分词”这一具体技术领域，可谓一箭双雕。

## 七，排炮齐射，气势磅礴

辩论场上一个常见的现象是，一方先把时间耗完。那么另一方如何把握这个有利时机呢？这个时候，经历了整场自由辩论，能说得清的道理早已说清，观众也已疲惫。所以此时重要的是气势，而不是道理。此刻是宜驳不宜立；宜排比短句，不宜繁琐辩理。请看下面反方是如何进行“缺席审判”的：

辩题：信息战取代传统武力战

阶段：自由辩论之“缺席审判”

反方三辩：对方辩友孤立地看战争，殊不知不同的政治动因要采用不同的作战方式。

反方四辩：对方辩友一厢情愿地看战争，认为只许你打我，不许我打你。

反方三辩：对方辩友静止地看战争，殊不知不同的战争进程也有不同的战争方式呀！

反方二辩：对方群友片面地看战争，看不到信息战也是脆弱的呀！

反方四辩：对方辩友脱离条件地看战争，认为索马里人也可以打一场信息战。

反方三辩：对方辩友简单地看战争，居然认为一个信息战可以包打天下。

反方利用最后的机会。轮番轰炸，几位辩手心有默契，统一采用“对方辩友某某地看战争”的方式，气势磅礴，临场产生了具有震撼力的效果。这比起拿起卡片

干巴巴地念一番，消耗时间了事要强得多。我们形象地把这样的"缺席审判"称之为"打排炮"。自由辩论若处弱势，排炮可以力挽狂澜；自由辩论若已占优势，排炮更能摧枯拉朽。当然，打排炮时也要注意不要太凶，给人得理不饶人的感觉。也要做到言之成理，不要使人觉得在"扣帽子"。

一场辩论赛能否获胜，很大程度上取决于反驳是否有力。辩论是思维的搏斗，反驳则是交锋的艺术。所谓"兵无常势，水无常形"，或以退为进，或以攻为守；或正面迎击，或迂回包抄..... 都需依据辩场形势巧作安排。本文只想抛砖引玉，真正思维的火花还得朋友们自己在辩论场上去碰撞。

（注：本文作者是首届全大学生电脑大赛电视辩论赛冠军队--华中理工大学队队员）