

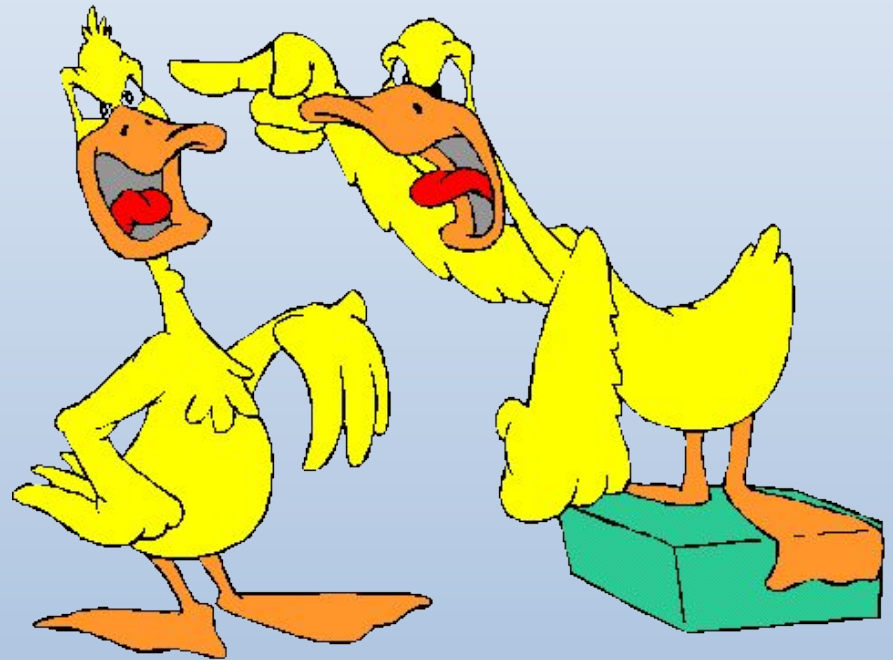
# **ВВЕДЕНИЕ В ДЕБАТЫ**

**1. Что такое дебаты?**

**2. Зачем Вам дебаты?**

# Что такое обычный спор?

«Словесная перепалка без правил»



# Можно спорить иначе!

Дебаты - метод ведения цивилизованного спора



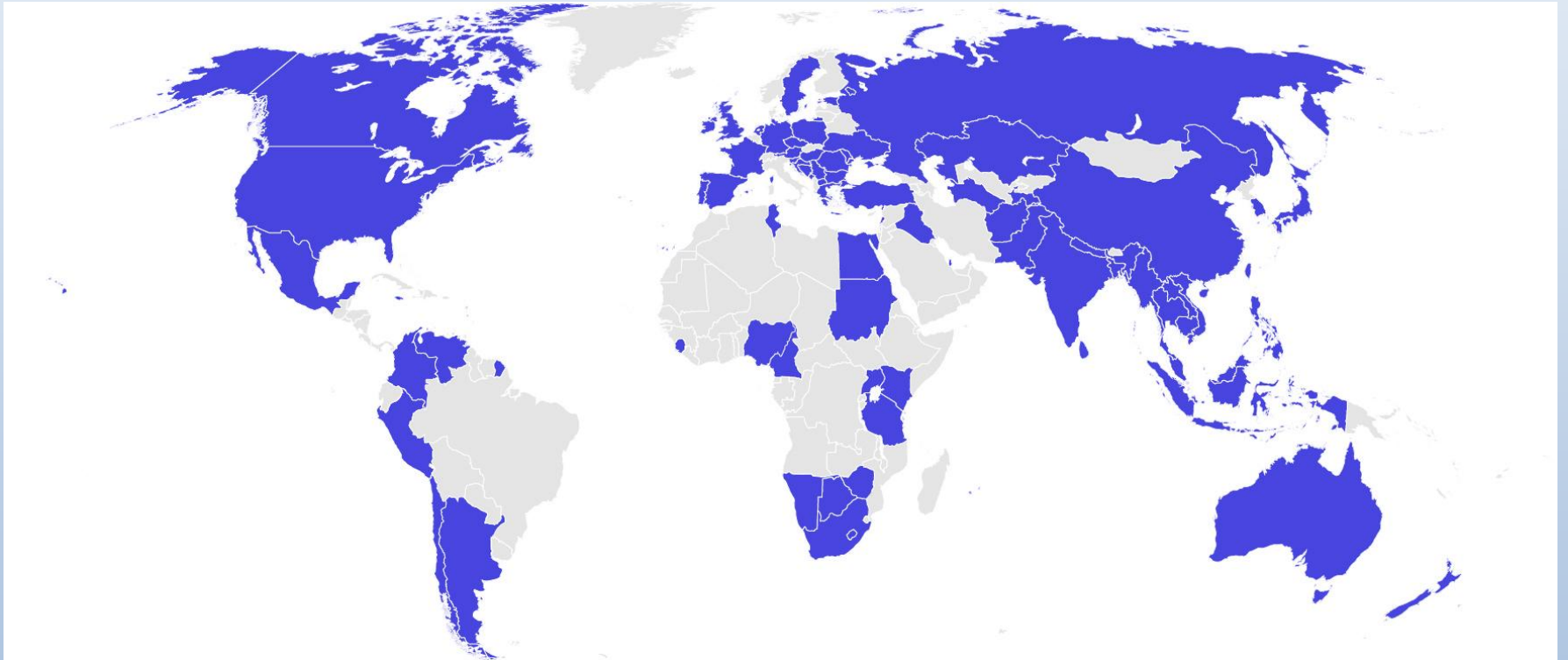
# Дебаты как игра

- это соревнование в убедительности

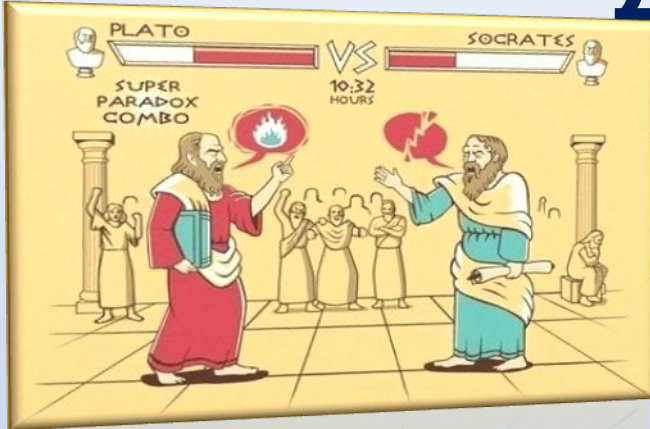


# Дебаты

- это международное сообщество



# Пара слов о истории дебатов



# Успешные дебаты



*Барак Обама – президент,  
дебаты*



*Тони Блер – премьер-министр,  
дебаты*



*Бред Питт – актер, дебаты*



*Опра Уинфри – телеведущая,  
дебаты*





# **Основные правила и понятия парламентских дебатов**

# Британский парламентский формат (БПФ)

формат Чемпионата мира по парламентским дебатам  
(World Universities Debating Championships)



**WUDC  
BERLIN 2013**

WORLD  
UNIVERSITIES  
DEBATING  
CHAMPIONSHIP

# Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

*Резолюция – тема игры*

Эта Палата (**ЭП**) считает (запретит/ разрешит/введет/ etc) ...

- **ЭПСЧ** необходимо реформировать СБ ООН
- **ЭП** отменит налог на доход физических лиц
- **ЭПСЧ** участие в выборах должно быть обязательным
- **ЭП** вторгнется в Иран
- **ЭП** предлагает легализовать однополые браки
- **ЭПСЧ** секс лучше, чем шоколад

**Дебатировать можно обо всем, что не является аксиомой!**

# Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

## Правительство

- Определить предмет дебатов
- Убедить судей/ аудиторию  
**принять** данную резолюцию  
при помощи аргументации

## Оппозиция

- Убедить **отклонить** данную резолюцию путем:
- опровержения аргументов Правительства
  - введения своих конструктивных аргументов против резолюции

# Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

## Правительство

## Оппозиция

Открывающее Правительство (оп/п1)	Открывающая Оппозиция (оо/о1)
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
Закрывающее Правительство (зп/п2)	Закрывающая Оппозиция (зо/о2)
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

Время на подготовку: **15 минут**

Длительность речи: **5/7 минут**

Пункт информации (ПИ)

# Британский парламентский формат (БПФ) Пункт информации

*Короткий комментарий, вопрос, реплика, задаваемые оппоненту*

Примите



Хотя бы один вопрос

Защищенные минуты

Длительность: **15 секунд**

Право отклонить

Принять **минимум 1**

**НЕ пренебрегать – НЕ злоупотреблять!**

# Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

## Правительство

## Оппозиция

Открывающее Правительство (оп/п1)	Открывающая Оппозиция (оо/о1)
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
Закрывающее Правительство (зп/п2)	Закрывающая Оппозиция (зо/о2)
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

Время на подготовку: **15 минут**      Длительность речи: **5/7 минут**

Пункт информации (ПИ) : 15 сек., защищенные минуты, минимум 1

**Кейс**



# Кейс

**Кейс** - это совокупность "конструктивного материала" (аргументов, фактического материала, уточняющих утверждений), направленных на доказательство необходимости принятия/отклонения резолюции.

- **узк.** - законопроект + механизм (план)
- **шир.** - резолюция/+ механизм + аргументация и доказательства

## Факторы влияющие на формирование кейса:

- Роль
- Тип темы



# Типы тем

## Классификация по видам:

### **Фактические (Motion of fact): A=B**

*ЭПС что кибератаки – это акт военной агрессии*

**Алгоритм:** выделить ключевые признаки А и доказать, что В ими обладает

### **Ценностные/Сравнительные (Motion of value): A<>B**

*ЭПС что дипломатия лучше военных действий для разрешения конфликтов*

*ЭПС что собаки лучше кошек:)*

**Алгоритм:** определить ключевые критерии сравнения и доказать, что по ним А лучше В

### **Законопроектные (Policy Motion): действие, направленное на изменение st. quo**

*ЭП отменит налог на доход физических лиц*

**Алгоритм:** привести ключевые аргументы, почему необходимо принять законопроект: решение проблем или дополнительные блага

# Типы тем

Классификация по степени конкретности:

**Открытые (Open Motions): предмет не определен**

*ЭП решит извечный (социальный) вопрос*

**Алгоритм:** выбрать один актуальный вопрос (проблему) и предложить решение с механизмом

**Полузакрытые (Semi-closed Motions): есть указание на предмет и на действие**

*ЭП поддерживает платное образование*

**Алгоритм:** определить ключевые критерии сравнения и доказать, что по ним А лучше В

**Закрытые (Closed Motion): есть указание на конкретное действие**

*ЭП введет платное высшее образование с госсубсидиями для лучших абитуриентов*

**Алгоритм:** уточнить ключевые понятия и предложить основные положения механизма (плана)

# Типы тем

**Практика:**

Определить тип резолюции

# Британский парламентский формат (БПФ)

## Роль (функции)

Правительство	Оппозиция
<b>Открывающее Правительство (оп/п1)</b>	<b>Открывающая Оппозиция (оо/о1)</b>
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
<b>Закрывающее Правительство (зп/п2)</b>	<b>Закрывающая Оппозиция (зо/о2)</b>
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

# Премьер-министр

**Создание поля игры: определяет предмет дебатов, вносит кейс правительства, излагает аргументы.**

**Определить предмет дебатов** - определить направление дебатов, установить, какой будет "линия" утверждающих команд (о чем будут дебаты?).

**Требования к предмету: конкретность , однозначность, спорность**

**Способы определения предмета:**

- **Интерпретация** резолюции (темы)
- Введение **модели** (механизма)
- Определение **проблемы** (ценностей, критерия игры)

**Интерпретация** - это тема, или ее определенная модификация, отражающая ту плоскость для игры, которую избрало правительство, исходя из заданной темы.

*\*Интерпретировать тему может только ОП*

# Премьер-министр

## Интерпретация включает:

- **Сужение** - интерпретация, сужает тему игры в пространственных, географических, возрастных, временных и других рамках.
- **Расширение** - интерпретация, обобщает проблему указанную в теме. Выбор более широкой плоскости дебатов.
- **Дефиниции** - разъяснение ключевых терминов, используемых в теме, интерпретации или самой игре.
- **Проблема** (для policy) - это явный разрыв между действительным положением дел и желанным. Отмечая ее вам стоит рассказать о предпосылках появления проблемы, важность, актуальность, возможные пути решения .
- **Модель** - это часть кейса, направленная на уточнение путей достижения идеи, заложенной в интерпретации.

## Запрещено:

- **“Сквиррел”** (“белка”) - подмена понятий, когда резолюция имеет очевидное значение, а вы переворачиваете формулировки, чтобы определить что-то другое.
- **Труизм** – это заведомо верное высказывание, спорить о котором бессмысленно.
- **Специальные знания**
- **St. quo**

# Премьер-министр

## Модель (план, механизм)

Это часть кейса, направленная на уточнение путей достижения идеи, заложенной в интерпретации; по сути дефиниция глагола в резолюции, основные положения законопроекта, вносимые изменения в статус-кво

### Какой может быть модель:

- Что? Кто? Когда? Где? Исключения?
- Четкой и ясной
- Реализуемой

### Какой **не должна** быть модель?

- чрезмерно детализированной (до 6-7 предложений и 2 мин. времени);
- модель не должна содержать действий, которые выходят за рамки интерпретации
- противоречивой

**Модель не является ключевым элементом кейса!**  
**Модель не должна занимать 5 или 6 минут речи!**



# Интерпретация

**Практика:**

Сделать интерпретацию темы

# Премьер-министр

## Объявление темы

### Определить предмет дебатов:

- Интерпретировать тему
- Дать дефиниции ключевых понятий
- Описать проблему
- Ввести механизм

### Ввести и раскрыть свои аргументы

- Структура аргумента: тезис, доказательство, вывод
- Четко сформулировать каждый аргумент
- Развить каждый аргумент полностью

### Сделать вывод

# Лидер оппозиции

*Вносит кейс оппозиции, излагает аргументы, контраргументирует.*

**Не** может заменить интерпретацию (кроме случаев предусмотренных правилами)

**Дать дефиниции** (если ПМ этого не сделал)

**Отбить ключевые аргументы правительства**

- Повторить утверждение каждого аргумента (одно предложение)
- Развить и объяснить своё отбитие и привести необходимые доказательства

**Ввести собственные конструктивные контраргументы**

- Четко сформулировать каждый аргумент
- Развить каждый аргумент полностью

**Сделать вывод**

# Заместитель ПМ / ЛО

*Поддерживает кейс ОП/ОО, вносит аргументы, контраргументирует.*

**Отбить ключевые аргументы оппонентов**

**Восстановить аргументы коллеги**

- Повторить утверждение вашего аргумента и суть критики оппонента
- Разбить критику оппонентов (аналогично отбитию)

**Ввести собственные конструктивные контраргументы**

**\*Не может** противоречить коллеге (найфинг )

**Сделать вывод**

# Член правительства

*Вывести игру на качественно новый уровень. Сделать расширение кейса ОП.*

**Отбить ключевые аргументы оппонентов**

**Ввести расширение кейса - *ключевая задача!***

- Кратко сформулировать ключевые линии аргументации первой части стола, чтобы подчеркнуть новизну вашего расширения кейса
- Если это новый аргумент - четко сформулировать и развить полностью
- Если это развитие не доказанного ОП аргумента, то необходимо показать, что же такого важного не было доказано, и как вы это докажете
- Акцент на важности вашего расширения и на глубине аргументации

**\*Не может** противоречить первому столу (найфинг)

**Сделать вывод**

# Член оппозиции

*Вывести игру на качественно новый уровень.  
Сделать расширение кейса ОО.*

**Отбить ключевые аргументы оппонентов**

- Отбить самые важные аргументы из первой части стола, которые остались не отбитыми первой оппозицией
- Отбить расширение кейса ЗП – **ключевая задача!**

**Ввести расширение кейса**

**Сделать вывод**

# Секретарь ЗП/ЗО

*Подвести итог игры. Показать вклад вашей команды.*

Краткое отбитие (**до 1 минуты**)

Провести анализ игры - **ключевая задача!**

- Показать основные точки столкновения между командами
- Показать почему по этим точкам столкновения победа остается за стороной Правительства/Оппозиции
- **Подчеркнуть вклад команды** (расширения кейса) в победу по каждой точке столкновения

**Запрещено:** вводить новую информацию

# Практика

Игра по теме: **ЭП** введет смертную казнь