

# Всемирный формат школьных дебатов



**ДЕБАТЫ**

ДИСКУССИОННЫЙ КЛУБ  
Ракитянского района

# Введение

- 0 Но чем же всё таки так интересны и необычны дебаты ?  
Что такое спор ? Это способ доказать, что ты прав, а твой оппонент нет. Причем если мы говорим именно о споре, то «аргументы» сторон это зачастую просто кулаки, палки и камни. Дебаты же, в отличие от простого спора, имеют свой регламент. Регламент – это то, что позволяет нам не только объяснить свою точку зрения, но слушать и слышать своего оппонента.
- 0 Нарисуйте на бумаге цифру 6, и положите её на стол лицом к себе. Пусть напротив вас кто-нибудь сядет. Что он видит ? А что видите вы ? Поменяйтесь местами. А теперь ?
- 0 Вот эту возможность «поменяться местами» и даёт регламент. Он не то, чтобы позволяет, он принуждает нас к этому. В этом и заключается преимущество дебатов.
- 0 Но, говоря о пользе дебатов, стоит отличать дебаты, которые направлены на получение результата, и регламентированный спор ради спора.
- 0 Настоящие дебаты обсуждают возможные действия, их последствия, влияние на людей, и многое другое. Всемирный формат школьных дебатов – это формат игровых дебатов, максимально приближенных к действительности. Игроки принимают определённые роли, следуют жесткому регламенту, подвергаются тщательной оценке судей, и борются за наилучший из результатов игры – место победителя.

## *Регламент игры*

В игре принимают участие две стороны: утверждение и отрицание. Каждая из этих команд состоит из трёх спикеров.

Команда  
утверждения

Команда  
отрицания

# Регламент игры

- 0 Тема игры оглашается за 15 минут до её начала. Во время подготовки игрокам разрешено пользоваться печатными и письменными материалами. Игрокам не разрешается пользоваться электронными устройствами для подготовки при помощи интернета.
- 0 Речь игрока длится от 6 до 8 минут. Длительность речи заранее оглашается организаторами. Первая и последняя минута речи спикера является «защищенной», то есть во время этой минуты нельзя подавать информационный запрос. Время речи начинается с первого слова спикера. По прошествии минуты один из членов судейской коллегии хлопком по столу даёт знать об окончании защищенной минуты. За минуту до конца речи спикера член судейской коллегии хлопком по столу даёт знать о начале защищенной минуты, и о том, что время спикера подходит к концу. По истечению времени речи член судейской коллегии двойным хлопком по столу даёт об этом знать спикеру. Через 15 секунд, отведенных на окончание речи, все сказанное спикером перестает записываться и учитываться судейской коллегией, и обозначается продолжающимися хлопками по столу.

# Регламент игры

- 0 Информационный запрос – может подаваться выступающему оратору любым из трёх спикеров противоположной стороны. Может являться вопросом, справкой, поправкой, и др. Спикер должен встать со своего места и характерным жестом обозначить желание подать информационный запрос. При этом спикер может огласить суть своего запроса, например: «Вопрос по вашему аргументу!», или «Историческая справка!» и тому подобное. При этом не нужно оглашать запрос громко, мешать выступающему и перебивать его. Выступающий оратор, в свою очередь, может принять или отклонить запрос вербально или жестом. Если запрос был принят, у спикера есть 15 секунд на его оглашение. Новый информационный запрос может быть подан только через 15 секунд после того, как выступающий спикер закончил ответ на предыдущий.
- 0 Во время игры, спикеры могут выражать своё согласие/одобрение сказанного, и несогласие/неодобрение. Одобрение выражается хлопками ладони по любой из ближайших поверхностей – стол, коленка, подлокотник стула. Неодобрение – стук костяшками пальцев по поверхности.
- 0 Каждая игра проводится в своё руме. Рум – игровая площадка, комната. Чемпионаты, как правило, проводятся в нескольких румах.

# Тема игры

Существует два вида классификации тем.

0 Тип темы

0 Открытость темы

# Тип темы

0 Первая классификация – тип темы.

Основные из них:

0 Ценностные

0 Фактические

# Ценностные темы

- 0 Ценностные темы в своём содержании имеют столкновение двух противоположных ценностей, направлений, идей. Примеры ценностных тем:
- 0 «Будет введено обязательное заключение брачного договора» - с одной стороны у нас есть некая духовная, семейная составляющая, понятия верность, любовь. С другой стороны у нас имеется материальная составляющая, «страховка» своего финансового состояния и имущества.
- 0 «Школьные учителя должны преподавать уроки мировоззрения» – с одной стороны у нас есть ценность опыта учителя, которым учитель может поделиться, с другой стороны имеется ценность самостоятельного формирования ребенком своего мировоззрения.

# Фактические темы

- 0 Фактические темы содержат тезис, отражающий некое фактическое действие/мнение, являющееся в меньшей мере ценностным/политическим. Примеры фактических тем:
- 0 «Целесообразно строить только небоскрёбы» – здесь речь идёт только о преимуществах/недостатках такого типа застройки.
- 0 «Все учебники в школах должны быть заменены на электронные».

# Открытость темы

- 0 Открытость темы подразумевает под собой наличие/отсутствие ограничения по некоторым параметрам тезиса по сравнению с первоначальным. Существует три степени открытости темы: открытая, полужакрытая, закрытая. Для рассмотрения возьмем следующую тему: «Будет запрещен экспорт Европейских фруктов на территорию РФ».
- 0 Открытая тема - «Будет запрещен экспорт Европейских фруктов на территорию РФ», первоначальный тезис без изменений.
- 0 Чтобы сделать тему полужакрытой, нужно ограничить тезис по одному из его параметров, например, «Будет запрещен экспорт Европейских яблок на территорию РФ», или «Будет запрещен экспорт Европейских фруктов на территорию Белгородской области»
- 0 Закрытая тема же будет содержать ограничение по нескольким параметрам, например «Будет запрещен экспорт Европейских яблок на территорию Белгородской области»

# Порядок выступления

В состав команды входит три человека, но в течение игры от каждой из сторон произносится четыре речи. Это связано с тем, что длительность четвёртой речи составляет половину отведенного для речи времени.

## Правительство

1 спикер

2 спикер

3 спикер

4-я речь

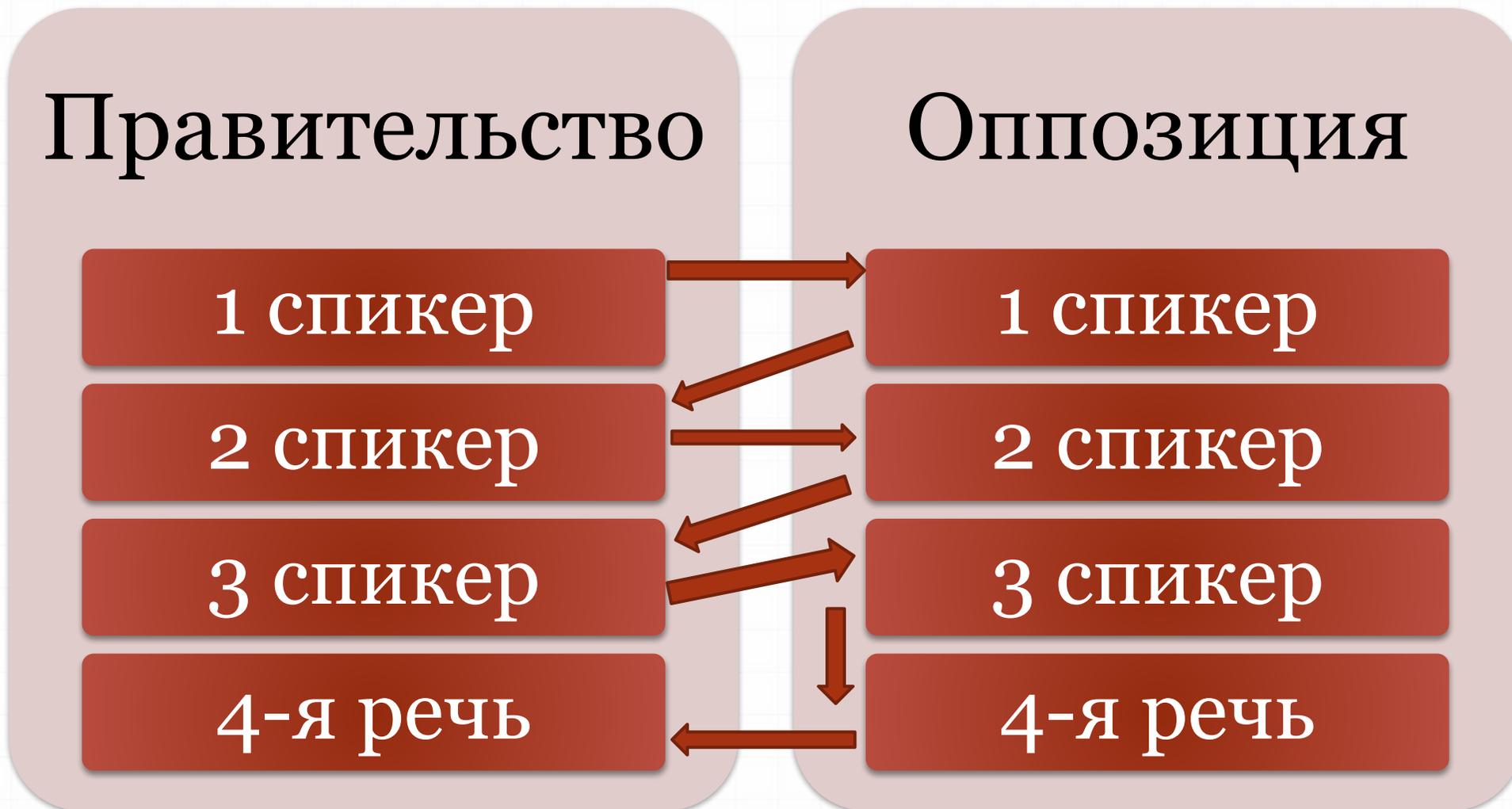
## Оппозиция

1 спикер

2 спикер

3 спикер

4-я речь



# Роли спикеров

- 0 Прежде всего нужно ознакомиться со стандартной структурой речи
- 0 После этого можно непосредственно переходить к ролям спикеров. Содержание этого раздела является пунктом «Оглашение кейса команды» из структуры речи спикера.

# Структура речи

- 0 Выступление любого спикера можно разделить на две составляющие: то, что он говорит, и то, как он говорит. За содержание речи отвечает умение спикером составлять аргументы/опровержение/делать анализ. Всё это мы рассмотрим в последующих разделах, а пока нам нужна понять как хороший спикер должен говорить.
- 0 В своём выступлении хороший спикер опирается на продуманную заранее структуру своей речи. Структура речи представляет из себя некий план: «Сперва я скажу одно, потом второе, затем третье». Структура речи помогает систематизировать информацию, которую спикер хочет предоставить слушателям, и правильно распределить её по выступлению. Не имея никакого плана выступления, речь спикера превращается в поток мыслей, спутанных аргументов и опровержений. Судье достаточно сложно оценить такую речь, и, как правило, такие выступления, воспринимаются плохо не только ими, но и другими игроками. Более того, это чревато тем, что сам спикер может запутаться в своём выступлении и не показать достойную игру.
- 0 Более опытные игроки могут отходить от стандартной структуры речи, в зависимости от ситуации в игре, переходить частью на импровизацию, или на немного нестандартное выступление. Но здесь стоит учитывать, что это и является частью продуманной заранее тактики выступления.

# Структура речи

- 0 Стандартная структура речи содержит следующие элементы:
- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана своей речи
- 0 Оглашение кейса команды
- 0 Вывод

# Приветствие

- 0 В самом начале, при открытии игры, судейская коллегия заполняет судейские протоколы, в которых содержится информация о названиях команд, их позициях, фамилиях спикеров. Судьи знают кто сейчас выступает. Не нужно путать приветствие и представление.
- 0 Приветствие, по сути, простая формальность. Но формальность, имеющая место быть. Во время приветствия достаточно удостовериться, что вас слушают, и можно переходить к следующим пунктам своего выступления.

## Оглашение плана своей речи

- 0 После приветствия спикер переходит к оглашению плана своей речи. По сути, игрок рассказывает структуру своего выступления.
- 0 То есть, до начала игры спикер составляет план, например: «Сперва я всех поприветствую, затем я оглашу этот план, потом я скажу одну поддержку, далее я раскрою два аргумента, и, если останется время, опровергну один или два аргумента оппонента. Ах да, в конце подведу итог выступления нашей команды».
- 0 Важно не только составить и огласить план речи, но и следовать ему во время выступления

# Оглашение кейса команды

- 0 Это и есть основная часть выступления. Здесь спикер оглашает свои аргументы, опровержения, поддержки, отрицания, анализ, в зависимости от своей функции.
- 0 Под кейсом команды и понимается весь тот конструктив, что участники игры вкладывают в свои выступления. Вся та совокупность аргументов, прошедших через опровержения оппонентов, их финальная значимость, и образует кейс команды в общем понимании этого термина.
- 0 Не стоит забывать о необходимости подведения итогов своей речи, и за 20-30 секунд до окончания времени перейти к следующему пункту.

# Вывод

0 Существует хорошее правило: «Если хочешь, чтобы тебя услышали, тебе нужно сделать три вещи. Сообщить о том, что сейчас ты что-то скажешь. Сказать это. Напомнить о том, что ты только что это сказал».

В выступлении спикера аналогом первого действия является оглашение плана речи.

Вторым действием является раскрытие кейса своей команды.

Третьим действием является подведение итога речи.

0 Вывод подразумевает напоминание о сказанном во время выступления и суммирования результате, который эта речь привнесла в игру.

# Роли спикеров

0 С ролями спикеров рекомендуется знакомиться в порядке их выступления:

0 Первый спикер утверждения

0 Первый спикер отрицания

0 Второй спикер утверждения

0 Второй спикер отрицания

0 Третий спикер утверждения

0 Третий спикер отрицания

0 Четвертый спикер отрицания

0 Четвертый спикер утверждения

## Роли спикеров

### Утверждение

1 спикер

2 спикер

3 спикер

4-я речь

### Отрицание

1 спикер

2 спикер

3 спикер

4-я речь

# Первый спикер утверждения (У1)

- 0 Тема.
  - Открытость
  - Интерпретация
- 0 Статусы
- 0 Ползунок прав
- 0 Механизм
- 0 Аргументация
  
- 0 Итог

## Тема. Открытость. Интерпретация

- 0 Первое, чем занимается первый спикер утверждения – это объяснение темы игры. Он является единственным спикером, который может определять открытость темы. Полузакрывать, или закрыть тему можно только на весоном основании. Ограничение темы не является обязательным.
- 0 После того, как У1 огласил открытость темы, он должен её интерпретировать.

## Тема. Открытость. Интерпретация

- 0 Интерпретация темы – использование дефиниций для объяснения смысла темы.
- 0 Дефиниция – это определение, раскрытие смысла, содержания.
- 0 Проще всего понять суть интерпретации на примере. Возьмем тему «Телевизор вредит детям». Теперь У1 должен указать, что обозначает каждое из слов в теме. Начинаем с телевизора – «Телевизор это средство массовой информации», говорит нам У1, и все игроки, а также судьи, понимают, что речь идёт не конкретно о телевизоре, а о телевидении в целом. Теперь вся игра идёт в одном русле, каждый из спикеров говорит об одной и той же вещи. Далее У1 вводит дефиницию к слову вредит – «наносит урон психике ребенка, негативно влияет на её развитие», и ребенок – «несовершеннолетнее лицо, т.е. до 14 лет».
- 0 Но существует ситуации, когда У1 не выполняет этой функции. К примеру, часть игроков использует дефиницию телевизора, описанную выше. А вторая половина спикеров подразумевает немного иную интерпретацию – «электронное устройство для приема изображения и звука». В результате, получается что команды спорят про разные вещи, и хорошей игры не получается ввиду того, что спикеры попросту не понимают друг друга.

# Статус quo, и статус future

- 0 Статусы – один из центральных моментов игры, понимание которого важно не только для У1, но и для всех других спикеров. Расшифровка статусов достаточно проста:
- 0 Статус quo – существующая на данный момент ситуация.
- 0 Статус future – ситуация, которая сложится в будущем.
- 0 То есть, по сути, дебаты – это и есть отстаивание одной из этих ситуаций. \

# Статус quo, и статус future

- 0 Рассмотрим на примере: «Необходимо сделать все велосипеды трёхколёсными».
- Статус quo – сейчас все велосипеды имеют разное количество колёс, от одного до бесконечности.
- Статус future – все велосипеды будут только трёхколесными.
- Сторона утверждения приводит ряд аргументов почему разное количество колёс это лучше. Может, дело в свободе желания человека, или выгоды производства, или может ещё в чём то.
- Сторона оппозиции всё это отрицает, и, в свою очередь, приводит ряд аргументов почему трёхколёсные велосипеды это хорошо, а разное количество колёс – плохо.
- 0 У1 в своей речи должен рассказать о статусах, объяснить в подробностях что есть, и что будет. Это необходимо для создания целостного поля игры. Разные игроки, в зависимости от своего опыта игры, эрудированности и мировоззрения могут представлять разные существующие и будущие ситуации.

# Ползунок прав

- 0 Прежде всего, нужно ознакомиться с понятием актор
- 0 Затем можно перейти к самому ползунку прав

# Акторы

- 0 Слово актер происходит от английского «act» - принимать участие. В игре это слово имеет такое же значение. Актер – это одна из сторон(лицо или группа лиц), которых непосредственно касается тема игры. Например: «Ежемесячно будет выплачиваться тысяча рублей каждому, чей рост больше 180 сантиметров». Здесь мы сразу можем выделить две основные группы акторов:
- Люди с ростом меньше 180 сантиметров
  - Люди с ростом больше 180 сантиметров
- 0 Как правило, групп акторов, которых касается спор, куда как больше. Но задача У1 – выделить основные, и обосновать этот выбор. К примеру, группа акторов «мужчины», «женщины», «дети» – не будут актуальными. Но группа акторов «карлики»(люди, страдающие карликовостью), имеет место быть в этом споре, потому что, в отличие от других групп акторов, их рост напрямую связан с их заболеванием.

# Ползунок прав

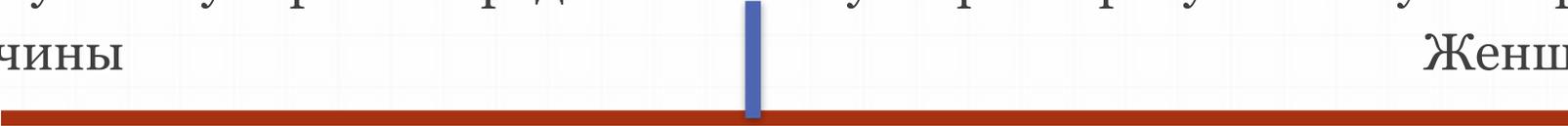
- 0 Если в разделе «статусы» мы говорили о том, что тема подразумевает какое-то действие («В России необходимо введение левостороннего движения», или «Будет внедрено обязательное ежегодное тестирование по русскому языку»), то раздел «ползунок прав» подразумевает наличие в теме не только какого-то действия, но и акторов, непосредственно связанных с этой темой.
- 0 Например, «В России необходимо введение левостороннего движения». Приоритетом в этом споре будет являться не столько обсуждение акторов, сколько обсуждение статусов. Данная мера будет введена для всех в равной степени, и принадлежность человека к той или иной группе не имеет особого значения.
- 0 А вот пример правовой темы: «Мужчины на выборах президента страны должны иметь два голоса, а женщины – один». Уже в теме нам указаны два актора: мужчины и женщины.

# Ползунок прав

0 Теперь мы постараемся определить статус-quo. А он таков, что и мужчины, и женщины имеют по одному голосу. Кроме определения статуса-quo нарисуем ползунок прав.

0 Мужчины

Женщины



Права женщин и мужчин находятся в равновесии.

0 А теперь нарисуем ползунок прав, если данный законопроект вступит в силу, т.е. статус-future.

0 Мужчины

Женщины



0 Мы отчетливо можем видеть правовое взаимоотношение этих акторов. В темах, касаемых прав разных групп акторов, ползунок прав занимает центральное место. Спор идёт о причинах и разумности перемещения ползунка, или о том, чтобы оставить его в настоящем положении. Так, например, сторона утверждения в этой теме должна добиться второго состояния ползунка. Для этого спикеры приводят свои аргументы, опровержения, и т.д. Сторона же отрицания добивается сохранения ползунка в его изначальном состоянии.

0 Важно запомнить, что само наличие неравенства в правах не может служить аргументом.

# Аргументация

- 0 Хороший У1 должен всё своё время посвятить созданию поля игры. Объяснить тему, раскрыть статусы, правовой ползунок, рассказать про механизм.
- 0 Но существуют темы, содержание которых может раскрываться достаточно однозначно, чтобы не заикливаться на них всё время своей речи.
- 0 Если У1 завершил ограничение поля игры, и у него осталось время, то он переходит к открытию кейса своей команды. Т.к. У1 – спикер, который открывает игру, то единственно возможны для него являются оглашение одного или нескольких аргументов утверждения.
- 0 Подробнее об аргументации написано в разделе «аргументация».
- 0 У1 и У2 делят количество аргументов таким образом: У1 рассказывает 1/3 аргументов, У2 – 2/3.

# Итог

- 0 У1 – самая важная, и одновременно самая сложная роль в игре. Особенностью речи У1 является её влияние на игру всех остальных спикеров, а также самое маленькое время подготовки. Общая структура речи У1, в результате, выглядит примерно следующим образом:
- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана своей речи
- 0 Раскрытие темы, её открытость и интерпретация
- 0 Сравнение статуса-quo и статуса-future
- 0 Определение ползунка прав
- 0 Оглашение кейса команды(аргументация)
- 0 Вывод

# Первый спикер отрицания (01)

0 Оспаривание поля игры

0 Аргументация

0 Опровержение

0 Итог

# Оспаривание поля игры

- 0 У1 в своей речи может не выполнить обязательные для него функции – не интерпретировать тему игры, не рассказать про статусы, права, механизм. Или может сделать это необоснованно. Задача О1 в таком случае обратить внимание судей на это, и сделать работу У1 за него.
- 0 Если тема игры была сужена необоснованно, О1 указывает на это всем игрокам, и предоставляет основания для отмены сужения темы.
- 0 Если интерпретация темы не устраивает оппозицию, О1 вводит альтернативные дефиниции.
- 0 Если статусы были объяснены неверно, О1 вносит правки.
- 0 Если правовой ползунок был построен неправильно, или были выделены не основные группы акторов, то О1 указывает более подходящих акторов.
- 0 Важно помнить, что оспаривать поле игры нужно только при необходимости. Если поле игры было обозначено У1 корректно, а оппозиции оно просто не нравится, пытаясь оспорить речь У1, О1 просто потеряет время.

# Аргументация

- 0 Как первый спикер отрицания, О1 открывает кейс своей команды. Обычным является раскрытие половины аргументов О1, и половины – О2.

# Опровержение

- 0 О1 также является первым спикером, который может применять опровержение. А в частности, О1 опровергает аргументы У1.
- 0 Подробнее о опровержении написано в разделе «опровержение»

# Итог

0 O1 – первый спикер оппозиции. Единственный спикер, чья задача это корректировка поля игры при плохом исполнении У1 своих обязанностей. Общая структура речи O1, в результате, выглядит примерно следующим образом:

0 Приветствие

0 Оглашение плана своей речи

0 Оспаривание поля игры

0 Аргументация

0 Опровержение

0 Вывод

## 2 спикер утверждения (У2)

- 0 Поддержка
- 0 Аргументация
- 0 Опровержение
- 0 Вывод
  
- 0 Итог

# Поддержка

- 0 Если  $O_1$  проводит успешное опровержение аргументов  $U_1$ , то задача  $U_2$  это восстановить значимость аргументов  $U_1$ .
- 0 Подробнее о поддержке написано в разделе «поддержка».

# Аргументация

- 0 После того, как У2 восстановил аргументы У1, он переходит к основной своей задаче. Функция У2 – раскрыть бóльшую часть аргументов утверждения.

# Опровержение

0 Если у У2 остаётся время после рассказа аргументов, то он переходит к опровержению аргументов О1.

# Вывод

0 У2 подводит вывод своего выступления, вкратце обозначает внесённый в неё вклад, и его место.

# Итог

0 У<sub>2</sub> – «ударная» сила команды утверждения. На его плечи ложится поддержка аргументов У<sub>1</sub>, бóльшая часть аргументов, и опровержение О<sub>1</sub>. У<sub>2</sub> рекомендуется сосредоточиться на оглашении аргументов, в то время как поддержка и опровержения имеют меньший приоритет, и переходить к ним У<sub>2</sub> может только при наличии времени. Общая структура речи У<sub>2</sub> выглядит следующим образом:

- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана своей речи
- 0 Поддержка
- 0 Аргументация
- 0 Опровержение
- 0 Вывод по своей речи

# Второй спикер отрицания (02)

- 0 Поддержка
- 0 Аргументация
- 0 Опровержение
- 0 Вывод
  
- 0 Итог

# Поддержка

0 После того, как У2 опровергнул аргументы О1, О2 должен восстановить их значимость.

# Аргументация

0 После того, как  $O_2$  поддержал аргументы  $O_1$ , он оглашает оставшуюся половину аргументов своей команды.

# Опровержение

- 0 Если после оглашения аргументов у  $O_2$  остается время, то он переходит к опровержению аргументов  $У_1$  и  $У_1$ .

# Вывод

0 О2 подводит итог своего выступления, и обозначает внесённый им вклад

# Итог

0 По сути, О2 – это аналогия У2. О2 выполняет те же функции, но уже на стороне оппозиции. О2 и У2 это роли, подразумевающие выполнение достаточно широкого спектра функций, ввиду этого приоритетным для этих игроков являются любые навыки манипуляции аргументами. И их составление, подача, поддержка, и опровержение. В конечном результате общая структура речи О2 выглядит следующим образом:

- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана речи
- 0 Поддержка
- 0 Аргументация
- 0 Опровержение
- 0 Вывод по своей речи

# 3 спикер утверждения (УЗ)

0 Опровержение

0 Вывод

0 Итог

# Опровержение

- 0 Опровергнуть аргументы O1 и O2 – это единственная цель У3, которой он и посвящает всё время своей речи.
- 0 Подробнее о опровержении можно прочитать в соответствующем разделе

# Вывод

0 Уз подводит итог своей речи, и обозначает внесённый им вклад

# Итог

- 0 При игре за Уз важно понимать, что занятие чем либо кроме опровержения противника негативно сказывается на оценке игры Уз судьями. Общий план речи Уз выглядит следующим образом:
- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана речи
- 0 Опровержение
- 0 Вывод

## 3 спикер отрицания (03)

0 Опровержение

0 Вывод

0 Итог

# Опровержение

- 0 Опровергнуть аргументы  $У1$  и  $У2$  – это единственная цель  $О3$ , которой он и посвящает всё время своей речи.
- 0 Подробнее о опровержении можно прочитать в соответствующем разделе

# Вывод

0 Оз подводит итог своей речи, и обозначает внесённый им вклад

# Итог

- 0 При игре за ОЗ важно понимать, что занятие чем либо кроме опровержения противника негативно сказывается на оценке игры ОЗ судьями. Общий план речи ОЗ выглядит следующим образом:
- 0 Приветствие
- 0 Оглашение плана речи
- 0 Опровержение
- 0 Вывод

## 4-я речь утверждения

- 0 Анализ. Ещё раз анализ. И ещё раз анализ. Причем анализ качественный и объемный. У4 оценивает качество выступления всех спикеров, включая анализ О4. У4 оценивает игру в целом и разбирает её на части, объясняя судьям её слабые и сильные стороны. У4 – последний спикер в игре.
- 0 Важно помнить, что закрытие игры – такая же важная вещь, как и её открытие
- 0 Общая структура речи У4 выглядит следующим образом:
  - 0 Приветствие
  - 0 Оглашения плана своей речи
  - 0 Анализ
  - 0 Вывод

## 4-я речь отрицания

- 0 Основным элементом выступления О4 является анализ. Ему спикер посвящает 100% своего времени. О4 является последним спикером утверждения, и на него ложится ответственность за подведение результатов игры. О4 сопоставляет вклад, внесённый в игру всеми спикерами обеих сторон, оценивает конструктивность, уместность, и качество речей всех игроков.
- 0 Что такое анализ и как его делать подробно написано в разделе «анализ».
- 0 Общая структура речи О4 выглядит следующим образом:
  - 0 Приветствие
  - 0 Оглашение плана своей речи
  - 0 Анализ
  - 0 Вывод

# Аргументация

- 0 Что такое аргумент
- 0 Из чего состоит аргумент
- 0 Как сделать аргумент
- 0 Релевантность аргумента

# Что такое аргумент

- 0 Аргумент – это некоторое суждение, довод, направленный на убеждение слушателей в правоте спикера.
- 0 Аргумент является центральным моментом в споре. Спикеры могут возводить большие виртуальные конструкции из своих мыслей и рассуждений, но не будучи подкреплёнными аргументами, эти конструкции достаточно легко разрушить. Если в структуре речи мы разбирали как спикер говорит, то аргументы, и все манипуляции с ними отвечают за вторую часть выступления – то, что спикер говорит.
- 0 Важно помнить, что говорить красиво, и говорить хорошо, по теме игры – это разные вещи.

# Из чего состоит аргумент

0 Аргумент состоит из нескольких частей:

0 Заявление

0 Объяснение

0 Доказательство

0 Вывод

# Заявление

0 Заявление аргумента – это краткое содержание аргумента, его суть. К примеру, вспомним тему: «Необходимо на всех бездомных животных надеть ошейники». Один из первых аргументов, который нам приходит в голову, это то, что животным с ошейником будет безопасней. Поэтому тезис нашего аргумента мы заявляем примерно следующим образом: «Безопасность животных» или «Вопрос безопасности животных».

# Объяснение

- 0 Объяснение – это центральный момент аргумента. Если Заявление занимает 5% аргумента, доказательство – 20%, а вывод – 10%, то объяснение составляет оставшиеся 65% аргумента.
- 0 Объяснение полностью состоит из логики. Для доказательства аргумента используется логическая цепочка, каждый последующий элемент которой является следствием предыдущего. Рассмотрим это на примере с уже выбранной темой «Необходимо на всех бездомных животных надеть ошейники». Итак, мы заявили аргумент: «Безопасность животных». Теперь мы объясняем аргумент используя логическую цепочку: «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом - бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно – человек не будет проявлять к нему жестокость». Это объяснение аргумента, состоящее из одной логической цепочки.

# Объяснение

- ЧЕМ СИЛЬНЕЕ АРГУМЕНТ, ТЕМ БОЛЬШЕ ШАНСОВ, ЧТО ОППОНЕНТ НЕ СМОЖЕТ ЕГО ОПРОВЕРГНУТЬ, И ЧТО АРГУМЕНТ МОЖЕТ РЕШИТЬ ИСХОД ИГРЫ. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ АРГУМЕНТ СИЛЬНЕЕ, МЫ МОЖЕМ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ НЕСКОЛЬКИМИ ПРИЁМАМИ.
- ПЕРВОЕ — ЭТО ВЕТВЛЕНИЕ ЛОГИКИ АРГУМЕНТА. ВЕРНЁМСЯ К ДАННОМУ НАМИ ОБЪЯСНЕНИЮ:  
«ЧЕЛОВЕК ОТРИЦАТЕЛЬНО ОТНОСИТСЯ К БЕЗДОМНЫМ ЖИВОТНЫМ — ОН МОЖЕТ ПРОЯВИТЬ К НИМ ЖЕСТОКОСТЬ — ОШЕЙНИК СОЗДАЕТ ОЩУЩЕНИЕ ЧТО У ЖИВОТНОГО ЕСТЬ ХОЗЯИН, И, СООТВЕТСТВЕННО, ДОМ - БЕЗДОМНОЕ ЖИВОТНОЕ С ОШЕЙНИКОМ НЕ ВЫГЛЯДИТ БЕЗДОМНЫМ — ЧЕЛОВЕК НЕ БУДЕТ ОТНОСИТЬСЯ К НЕМУ ОТРИЦАТЕЛЬНО — ЧЕЛОВЕК НЕ БУДЕТ ПРОЯВЛЯТЬ К НЕМУ ЖЕСТОКОСТЬ». ЗДЕСЬ ГОВОРИТСЯ О ЖЕСТОКОСТИ ТОЛЬКО НА ТОМ ОСНОВАНИИ, ЧТО ЖИВОТНОЕ ЯВЛЯЕТСЯ БЕЗДОМНЫМ. ТЕПЕРЬ МЫ НЕМНОГО УСЛОЖНИМ АРГУМЕНТ:
- «ЧЕЛОВЕК ОТРИЦАТЕЛЬНО ОТНОСИТСЯ К БЕЗДОМНЫМ ЖИВОТНЫМ — ОН МОЖЕТ ПРОЯВИТЬ К НИМ ЖЕСТОКОСТЬ — ОШЕЙНИК СОЗДАЕТ ОЩУЩЕНИЕ ЧТО У ЖИВОТНОГО ЕСТЬ ХОЗЯИН, И, СООТВЕТСТВЕННО, ДОМ (ДАЛЕЕ ИДЁТ РАЗВИЛКА) (- БЕЗДОМНОЕ ЖИВОТНОЕ С ОШЕЙНИКОМ НЕ ВЫГЛЯДИТ БЕЗДОМНЫМ — ЧЕЛОВЕК НЕ БУДЕТ ОТНОСИТЬСЯ К НЕМУ ОТРИЦАТЕЛЬНО - ЧЕЛОВЕК ОЦЕНИТ РИСК НАРВАТЬСЯ НА НЕПРИЯТНОСТИ С ХОЗЯИНОМ ЭТОГО ЖИВОТНОГО) ДАЛЕЕ РАЗВИЛКА СНОВА СЛИВАЕТСЯ В ОДНО. — ЧЕЛОВЕК НЕ БУДЕТ ПРОЯВЛЯТЬ К НЕМУ ЖЕСТОКОСТЬ»

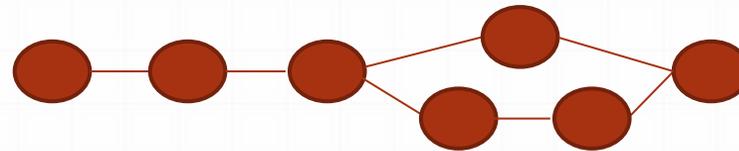
# Объяснение

0 Разницу первого и второго варианта объяснения можно продемонстрировать рисунком.

0 Первая логическая цепочка:



0 Логическая цепочка с усложнением:

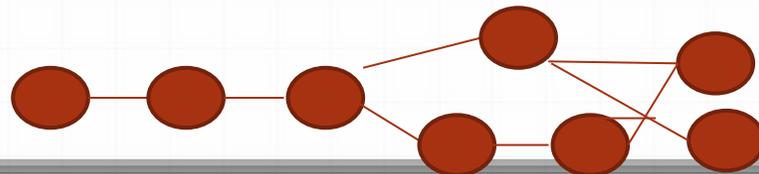


0 Но мы попробуем ещё усложнить аргумент, и в результате, он примет следующий вид: «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом (- бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно

- человек оценит риск нарваться на неприятности с хозяином этого животного)

– человек не будет проявлять к нему жестокость

- вероятность того, что человек возьмёт животное, которое было домашним до того, как попало на улицу, выше, чем если животное всю жизнь провело на улице». В результате получаем:



# Объяснение

- 0 Таким образом, чем больше звеньев в логической цепочке, и чем больше ветвлений в логике аргумента, тем он сильнее.
- 0 Не стоит думать, что элементарная логика может делать аргумент сильнее. К примеру: «Огонь горит – огонь может обжечь человека – стоит остерегаться огня» – это элементарная логическая цепочка. Все и так знают, что огня следует остерегаться. В свою очередь «Огонь может распространяться очень быстро – для его появления нужен всего лишь кислород и искра – почти все окружающие вас предметы могут гореть или плавиться – следует следить за использованием огня в доме» будет являться уже более сложной логической цепочкой.

# Доказательство

- 0 Доказательство это некое реальное подтверждение рассказанной вами логики, которое переводит ваш аргумент из статуса «виртуальное» рассуждение в «реальное». К примеру, в теме про ошейники мы можем привести следующее доказательство: «Существуют группы людей, особенно в ряде европейских стран, которые совершают такие действия на свои личные средства. В результате, смертность бездомных животных в городах, где действуют эти группы лиц, снизилась». Или другое доказательство: «Международной организацией GREENPEACE было проведено исследование реакции людей на фотографии животных с ошейником, и без него. То есть, людей опрашивали на улицах, им показывали две картинки, и спрашивали, какие ассоциации возникают у них с каждой из фотографий. Результаты фотографии животного без ошейника в большинстве своём содержали ассоциации «болезнь, опасность» и подобные. С ошейником – «дом, потерянное животное» и т.д.
- 0 Можно предъявить оба доказательства сразу. В этом случае аргумент станет только сильнее и весомее в глазах судей и слушателей.

# Вывод

- 0 Последним компонентом аргумента является вывод. Как правило, вывод показывает весомость аргумента и тот вклад, который он внёс в игру.

# Как сделать аргумент

0 Существуют разные способы конструирования аргумента. Они различаются по подходам, объему, времени, которое нужно на них затратить, и по результату, который они могут принести. Здесь представлены основные:

0 Интуиция и опыт

0 Анализ темы

0 Акторы

0 Сферы

0 Табличный

0 Итог

# Интуиция и опыт

- 0 Интуиция и опыт – то, что в первую очередь направляет нас в игре. После того, как спикер услышал тему, в его голове начинают лихорадочно проноситься ассоциации с содержанием этой темы, и воспоминания от игры на похожую тему. Те аргументы, которые возникают в нашей голове в первые минуты обдумывания, как правило, являются рождёнными интуицией и опытом.
- 0 Интуиция помогает нам в ряде достаточно простых, и широких тем. Мы знаем, что наркотики это плохо, что смерть это плохо, что здоровье и хорошие отношения это хорошо, и т.д. На основе именно этих оценочных категорий спикер и придумывает свои первые аргументы.
- 0 Опыт позволяет нам пользоваться таким приемом, как аналогия. Мозг человека является самым энергозатратным органом человека. И чтобы как-то облегчить свою работу, и сэкономить энергию, мозг идёт самым простым путём – он начинает вспоминать, и сравнивать сыгранные нами темы с той, что дана нам сейчас. Такое сравнение и называется аналогией.
- 0 Интуиция и опыт, как правило, могут сформировать один-два стоящих аргумента, не более.

# Анализ темы

- 0 Анализ темы позволяет нащупать не столько конкретные аргументы, сколько направления, поиск аргументов в которых будет наиболее результативным.
- 0 Анализ темы представляет собой банальный разбор темы. Лучше всего будет понятно на примере. «Без труда вполне можно выловить рубку из пруда». Далее представляется примерный анализ: «Если палата так считает, значит эта пословица не является верной. Даже не вся пословица, а какой то её элемент. Навряд ли это часть про результат(рыбку). Скорее всего проблема в труде. Почему же ? Наверное, потому что существуют примеры, опровергающие эту пословицу. Что, если ты родился в богатой семье, в которой без того самого труда уже имеешь все удобства. Да, отлично, на этом примере и сделаю аргумент».

# Акторы

0 Данный способ достаточно прост, и заключается в следующем: перебираются все причастные к теме акторы, и при этом оценивается степень их важности и уровень влияния законопроекта на их жизнь. Для рассмотрения возьмем тему: «При авиаперевозках будет учитываться не только вес багажа, но и вес человека». Теперь мы выявляем основных акторов данной темы: авиакомпания и пассажиры. Но ведь пассажиры, согласно теме, бывают разными, а именно - с нормальным весом, и с избыточным. Кроме того существуют люди с недостаточным весом. Но здесь важно понимать, что выбор акторов должен быть обоснован. Сколько людей с нормальным весом пользуется услугами авиакомпаний? Много. А людей с избыточным весом? Тоже много. А людей с недостаточным весом? Мало. Таким образом, группа людей с недостаточным весом не является актуальной в данной теме ввиду малого своего количества.

# Акторы

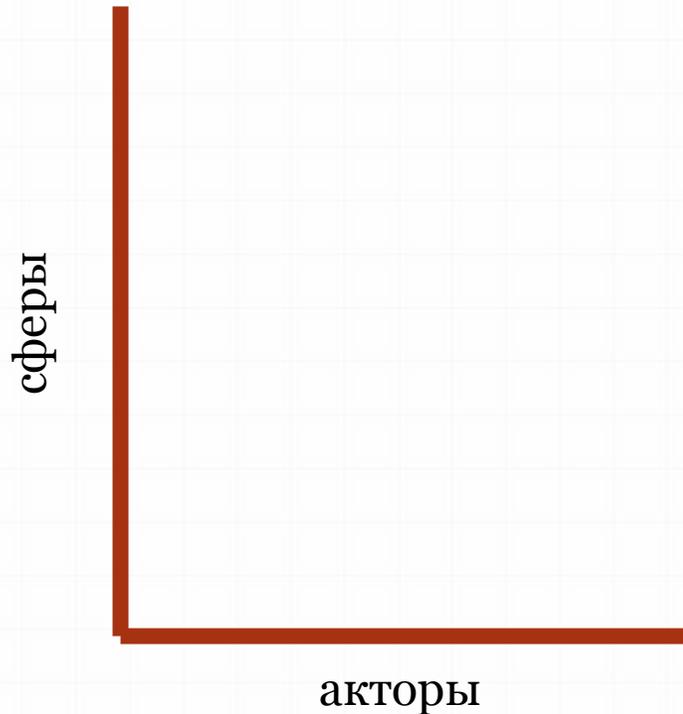
- 0 Таким образом было выделено три актора: авиакомпании, люди с нормальным весом, люди с избыточным весом. Далее следует выяснять отношение этих акторов к теме.
- 0 Люди с нормальным весом. Тут сразу возникает вопрос о несправедливости. Почему человек с весом 70 кг(нормой для него) и багажом в 30 кг платит ту же сумму за билет, что и человек с весом в 100 кг(избыточным весом) и багажом в 20 ? Вот на основании этого и строится дальнейшее рассуждение, а затем и аргумент.
- 0 Люди с избыточным весом. А чем они отличаются от других людей ? Разве вес является причиной для дискриминации ? И т.д.
- 0 Авиакомпании. Единственный вопрос касательно них – а денег они будут зарабатывать больше, или меньше ?

# Сферы

- 0 Из школьного курса обществознания мы знаем 4 сферы общественной жизни: политическая, экономическая, социальная, духовная.
- 0 Но на самом деле, этих сфер куда как больше. Они рождаются на стыках четырёх основных, и на стыках стыков, и так то бесконечности.
- 0 Метод заключается в том, что спикер перебирает все сферы жизни, что можно здесь применить, и оценивает их важность для данной темы.
- 0 Для рассмотрения возьмём следующую тему: «В качестве ответных санкций будет запрещена продукция Apple на территории РФ». Далее следует перебор сфер.
- 0 Экономическая – Да, в этой сфере можно придумать аргумент, ведь действие законопроекта коснётся тех, кто продукцию продаёт, и тех, кто её покупает.
- 0 Духовная – Нет, не думаю что здесь можно найти какой-либо стоящий аргумент
- 0 Политическая – Возможно. Всё таки дело касается отношения стран. Да и к тому же говорится о ответной мере на санкции..
- 0 И т.д.

# Табличный

- 0 Данный способ является комбинацией конструирования аргумента по акторам и по сферам. Для наглядности и удобства используется блокнот. В нём спикер чертит две линии, которые выходят из одной точки вверх, и вправо. Та линия, что идёт вверх подписывается как «сферы», другая – как «акторы».



# Табличный

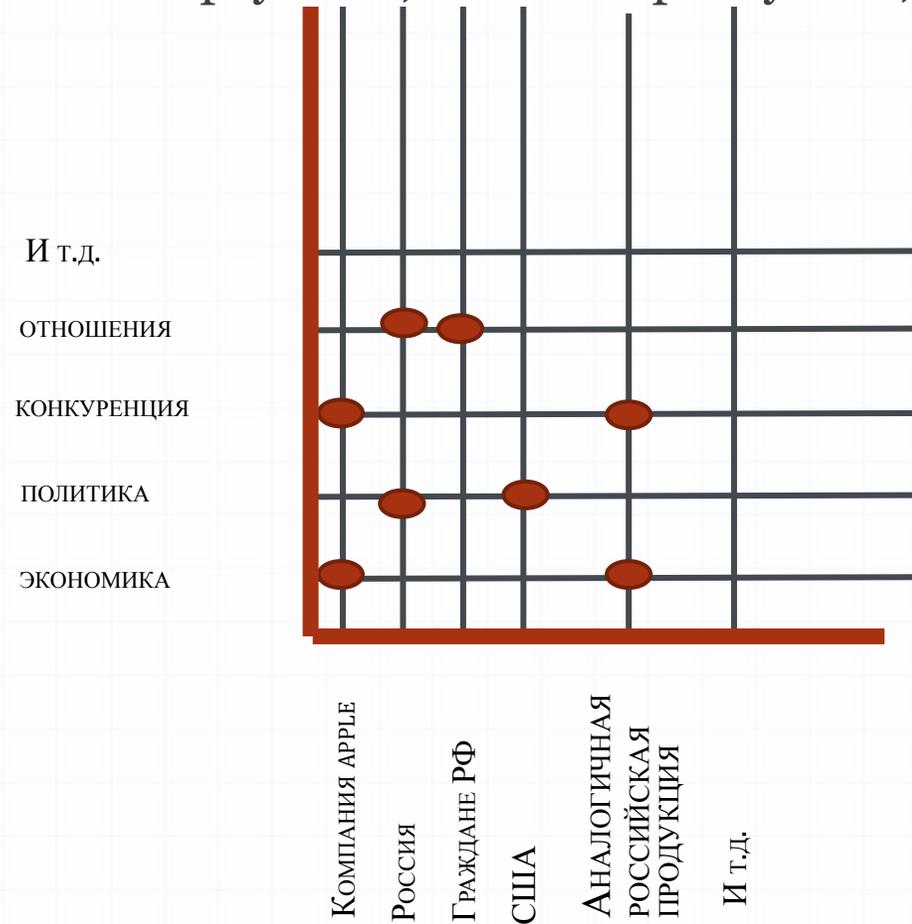
- 0 Следующим действием спикер выписывает все сферы, которых касается тема, и всех акторов, которые данная тема включает.
- 0 Пример: «В качестве ответных санкций будет запрещена продукция Apple на территории РФ»

И т.д.  
ОТНОШЕНИЯ  
КОНКУРЕНЦИЯ  
ПОЛИТИКА  
ЭКОНОМИКА

КОМПАНИЯ APPLE  
Россия  
Граждане РФ  
США  
Аналогичная  
российская  
продукция  
И т.д.

# Табличный

0 Далее спикер рисует горизонтали и вертикали от каждого элемента, после чего отмечает пересечения, где возможно найти аргумент, а затем приступает, непосредственно, к его конструированию.



## Итог

0 Таким образом, аргументация – это не такая уж и сложная вещь. В этом деле важна практика. Со временем спикер учится делать более качественные и более сильные аргументы. Опытные спикеры имеют свои способы нахождения аргументов, который порой разительно отличаются от тех основных, которые были описаны в этом разделе.

# Релевантность аргумента

- 0 Приведение нерелевантных аргументов – основная ошибка начинающих игроков. Объяснить релевантность достаточно просто – это отношение аргумента к теме. К примеру: «Во всех школах будет введено изучение религий». Релевантным будет аргумент, гласящий «много знания не бывает», или «современный человек должен разбираться в таких вопросах». Не релевантным будет аргумент типа «На самом деле человек произошёл от обезьяны, а религия это обман». Речь в данной теме не идёт о том, как всё таки произошёл человек. В данной теме обсуждается необходимость введения таких уроков в школе.
- 0 Таким образом, релевантный аргумент – аргумент относящийся к теме. Нерелевантный аргумент – аргумент не относящийся к теме.

# Опровержение

0 Что такое опровержение

0 Как опровергнуть аргумент

# Что такое опровержение

- 0 Опровержение это способ принизить значимость аргумента в игре, или даже полностью разрушить его. В зависимости от ситуации, спикер должен выбирать между тем, чтобы сделать упор на составление нового аргумента, или на опровержении аргументов оппонента. Вся сложность выбора заключается в ограниченности времени речи и подготовки.
- 0 Опровержение важно, потому что спикер должен не только доказать, что его позиция верна, но и то, что позиция оппонента не верна.

# Как опровергнуть аргумент

- 0 Опровержение аргумента является полной противоположностью его составления.
- 0 Прежде всего, чтобы разрушить аргумент оппонента, нужно внимательно его выслушать, и понять.
- 0 Следующий шаг, это вспомнить, из чего состоит аргумент: Заявление, объяснение, доказательство, вывод.
- 0 Далее выбирается та часть аргумента, через которую мы будем его разрушать. Самым эффективным, как правило, является разрушение аргумента через объяснение. Но обо всём по порядку.
- 0 Заявление, объяснение, доказательство, вывод.
- 0 После опровержения аргумента, необходимо подчеркнуть важность сказанного.

# Заявление

- 0 Через заявление опровержение никогда не строится. Оно просто повторно используется, чтобы судьи и спикеры поняли, какой именно аргумент вы собираетесь опровергнуть.

# Объяснение

- 0 Напомню, основная часть объяснения аргумента – это некая логическая цепочка, подтверждающая его правоту. Эта цепочка, в свою очередь, состоит из звеньев. Так вот опровержение – это поочередное разрушение каждого(или большинства)звена логической цепочки.
- 0 Пример: «Будет запрещена продажа оружия несовершеннолетним в США». Наш оппонент говорит нечто вроде: «Оружие продают свободно – подростки имеют возможность его купить – имея возможность, они совершают преступления», на что мы можем заметить: «Оружие продают свободно, подростки имеют возможность его купить – но не возможность имеет значение, а их психическое состояние – совершить убийство они могут и вилкой». Представим это графически:

# Доказательство

- 0 Опровержение через доказательство – это приведение примера, противоположного примеру оппонента. «Все медведи белые». Оппонент говорит нам: «Наука встречала только белых медведей», на что мы отвечаем: «Мой ручной медведь Вася – черного цвета»

# Вывод

0 Кроме того, можно оспорить вывод из аргументы, который сделал оппонент. Он говорит нам: «...таким образом, это приведёт к а, б, в», на что мы замечаем: «нет, на самом деле это всё приведёт к д»

# Поддержка

- 0 Поддержка аргумента делится на два случая:
- 0 Первый – это когда поддержка аргумента используется для восстановления значимости аргумента после того, как его опроверг оппонент. Разрушить аргумент полностью – значит опровергнуть и его объяснение, и доказательство, и вывод, который из него следует. На практике, полное опровержение аргумента происходит редко. Чаще всего спикер концентрируется на 1-2 элементах. Задача восстанавливающего аргумент – выявить «пострадавшие» элементы, и «опровергнуть опровержение» оппонента. В результате речи спикера аргумент восстанавливает свою значимость и может иметь прежнее влияние на исход игры.
- 0 Второй случай – когда аргумент не был никем опровергнут, но второй спикер команды во время речи первого спикера, или во время речи оппонента, или уже во время своей речи придумал, какие дополнительные звенья логической цепочки/выводы/примеры можно добавить в аргумент, чтобы он имел ещё большую ценность, и возможность опровергнуть его стала ещё меньше.

# Поддержка

- 0 Как сделать поддержку? Как я уже говорил, нужно выявить «поврежденные» звенья цепочки и заменить их на более подходящие, противоречащие звеньям оппонента. Если речь идет о доказательствах – привести ещё более достоверное и масштабное доказательство. Если дело касается вывода – сделать другой вывод на основании восстановленной и обновленной логической цепочки.

# Анализ

- 0 Анализ – это представление всей картины игры перед судьями, и другими спикерами. Представьте, что судьи отсутствовали во время игры, и пришли только к началу вашей речи. Теперь вам нужно описать им всю игру. Именно описать, а не пересказывать. Это весьма тонкая грань, и начинающие игроки часто совершают именно пересказ игры. Основное различие анализа и пересказа – это объяснение содержания речей спикеров, не простое изложение этих содержаний.
- 0 Существует несколько простых способов анализа: хронологический, по клэшам, по главному вопросу.
- 0 СП и СО, основной функцией которых является анализ, практически не готовятся к игре. Их подготовка начинается во время самой игры. Они внимательно слушают и конспектируют/запоминают основные моменты выступлений всех спикеров, чтобы потом использовать их в своём анализе.

# Хронологический анализ

- 0 Представляет из себя хронологическое описание речей всех спикеров, с введёнными ими аргументами/опровержениями/поддержками/и т.д. и обозначением того вклада, который они внесли в игру.

# Анализ по клэшам

- 0 Клэш – это точка столкновения спора. Та сфера/актор/принцип/статус/и т.д., вокруг которого строились аргументы и опровержения команд.
- 0 Для анализа по клэшам, нужно, прежде всего, выявить эти точки столкновения.
- 0 Объяснить, что в речах спикеров относилось именно к тому или иному клэшу
- 0 Показать, какой из клэшей остался за той, или иной командой

## Анализ по главному вопросу

- 0 Представляет из себя определение вкладов команд в решение главного вопроса игры. Производится суммирование всего ими сказанного, и обозначаются некие воображаемые веса, которые показывают, какая из команд обозначила свой путь решения проблемы более уместным и стоящим.