

## Політичний формат Дебатів Карла Поппера (короткий огляд)

### 1. Загальний опис.

Політичний формат Дебатів Карла Поппера(ПФДКП) являє собою змагання між двома командами з 3-х чоловік, які обговорюють доцільність та ефективність певної політичної акції (політики), яка формулюється у вигляді **теми (резолуції)(resolution)** для дебатів. Одна з команд – **стверджуюча (affirmative)** – відстоює необхідність проведення подібної політики, а інша – **заперечуюча (negative)** – опонує їй. Приклади резолюцій: “ООН має розширити захист культурних прав”, “Уряд України повинен змінити політику в галузі захисту сім’ї та молоді”, “Уряд України повинен реформувати свої Збройні Сили”. Таким чином подібні теми зумовлюють обов’язок команд обговорювати не виправданість певної політики, а шляхи її реалізації.

### 2. Дійові особи в “Дебатах”.

- Гравці (speakers)** – учасники стверджуючої та заперечуючої команд, кожен з яких має притаманні лише йому функції.
- Судді(я) (judges, adjudicators)** – особи, що визначають переможця конкретної гри (раунду). Головне завдання команд – переконати в своїй правоті саме суддів. Як правило гру судить 1 суддя або колегія суддів (3 або 5). Як правило, на кожному турнірі існує посада **Старшого судді (Chief Adjudicator)**.
- Таймкіпер(хронометрист)(timekeeper)** – особа, яка слідкує за часом упродовж виступів гравців та повідомляє їх про це умовними знаками. Також слідкує за використанням часу для підготовки.
- Тренери (couch, trainer)** – особи, які керують роботою дебатних клубів та здійснюють підготовку команд.
- Глядачі (audience)** – особи, що цікавляться або не цікавляться Дебатами, але присутні на раунді.

### 3. Час та порядок виступу гравців.

Промова	Час (хв.)
Конструктивна промова 1 гравця Стверджуючої команди (1A)	6
Перехресні запитання 3N до 1A (3N →1A)	3
Конструктивна промова 1 гравця Заперечуючої команди (1N)	6
Перехресні запитання 3A→1N	3
Розвиваюча промова 2 гравця Стверджуючої команди (2A)	5
Перехресні запитання 1N →2A	3
Розвиваюча промова 2 гравця Заперечуючої команди (2N)	5
Перехресні запитання 1A→2N	3
Підсумовуюча промова 3 гравця Стверджуючої команди (3A)	5
Підсумовуюча промова 3 гравця Заперечуючої команди (3N)	5

\* – обидві команди мають 8 хв. часу на підготовку, який вони можуть використати для підготовки перед виступом чи перехресними запитаннями.

### 4. Стверджуюча команда(affirmative team).

Стверджуюча команда повинна доводити один з можливих шляхів реалізації політики, закладеної у резолюції. Для цього вона повинна висунути певну концепцію, яка у дебатах називається кейс (позиція). Кейс повинен відповідати цілому ряду стандартів. Зокрема, він повинен містити цілу низку елементів (назви цих елементів надалі виділятимуться великими літерами). Перший з них – специфічна, реальна та важлива **Проблема(ill)**, що існує на сьогоднішній день. Потім команда повинна належним чином описати **існуючу політику (status quo)** та довести, що саме вона викликає до життя **Проблему - Причини проблеми(blame)**. Наступний елемент кейсу – **Плану дій (cure, plan)**, який з одного боку являє собою специфічну сукупність методів та засобів вирішення сформульованої командою специфічної **Проблеми**, а з іншого – є конкретним напрямком загальної політики закладеної в **Резолюції** (наприклад, Тема: “Уряд України повинен реформувати свої Збройні Сили” – Проблема: ”Погане матеріальна база ЗСУ” – План дій: сукупність заходів по вдосконаленню матеріальної бази (реформа матеріальної бази) ЗСУ). Останній елемент кейсу – **Переваги плану дій(cost, advantages)** – тобто ті позитивні ефекти, що будуть досягнуті в результаті реалізації **Плану дій**. Уся сукупність

елементів кейсу: **Тема, Проблема, Причини проблеми, План дій, Переваги плану дій**, – повинна бути приведена командою в єдину систему за допомогою проведених між елементами логічних зв'язків. Якщо Стверджуюча команда вдало сформулювала, захищала та розвивала кейс та його окремі елементи – вона повинна перемогти.

### 5. Заперечуюча команда(negative team).

Основне завдання заперечуючої команди створити пряме зіткнення в грі, тобто певним чином опонувати політиці, яку відстоює стверджуюча команда. Виконуючи це завдання, заперечуюча команда повинна обрати певну стратегію, якої вона повинна дотримуватися упродовж усього раунду. Усю множину стратегій можна звести до 2 груп. Перша група стратегій – **атака в межах кейсу(On-case)**. До цієї групи належать стратегії, суть яких полягає в запереченні окремих елементів кейсу стверджуючої команди з точки зору їх невідповідності тим критеріям (вимогам), які висуваються до кожного з них. Друга група стратегій – **атака за межами кейсу(Off-case)**. В даному випадку заперечуюча команда спростовує **Тему(resolutional ground)**. До цієї групи належать 4 стратегії: **Контрплан(Counterplan)**, **Невідповідність темі(Topicality)**, **Недоліки(Disadvantages)**, **Критика(Critiques)**. **Counterplan** – це стратегія, що зводиться до того, що заперечуюча команда пропонує альтернативну політику до тієї, що закладається в Резолюції або альтернативний до того, що пропонує стверджуюча команда, напрямок реалізації політики, закладеної у Резолюції. **Topicality** – це стратегія, відповідно до якої, заперечуюча команда пропонує кейс, що не відповідає змісту Резолюції. **Disadvantages** – стратегія, втілюючи яку заперечуюча команда демонструє негативні ефекти які спричинює кейс опонентів. **Critiques** – атака ціннісної системи, на якій побудований кейс опонентів та Резолюція. Крім того заперечуюча команда може поєднувати кілька різних стратегій. Але слід зазначити, що наведений вище перелік стратегій є далеко не вичерпним. Головною проблемою заперечуючої команди є послідовність у відстоюванні обраної стратегії, але якщо вона (команда) вирішує її – вона повинна перемогти.

### 6. Перехресні опитування(Cross-Examination).

- a. **Визначення:** Перехресні опитування – це серія запитань, які ставить гравець однієї команди гравцю іншої команди упродовж 3 хв. Запитання повинні стосуватися гри та в будь-якому випадку не бути особистими.
- b. **Функції:** Перехресні запитання, як правило, використовуються з наступною метою:
  - i. Чітке розуміння опонентів - Перехресні опитування дозволяють команді більш чітко записати та сприйняти окремі ідеї опонентів, оскільки гравець, що запитує може попросити респондента повторити окремі елементи його промови.
  - ii. Уточнення ідей опонентів - Перехресні опитування дозволяють деталізувати окремі ідеї опонентів та зрозуміти їх значення в грі.
  - iii. Виявлення суперечливих моментів - Перехресні опитування дозволяють виявити та сконцентрувати зіткнення між командами в межах раунду(clashes).
  - iv. Підґрунтя для промов – Результати Перехресних опитувань можуть бути використані у наступних промовах команди.

### 7. Основні функції гравців:

- a. 1 гравець Стверджуючої команди(1A) у своїй конструктивній промові: презентує команду, представляє кейс та його окремі елементи(**Presentation**).
- b. 1 гравець Заперечуючої команди(1N) у своїй конструктивній промові: презентує команду(**Presentation**), створює площину зіткнення та формулює стратегію Заперечуючої команди(**Refutation**).
- c. 2 гравець Стверджуючої команди(2A) у своїй розвиваючій промові: відбудовує кейс(**Rebuilding**), розвиває План дій, спростовує стратегію Заперечуючої команди(**Refutation**).
- d. 2 гравець Заперечуючої команди(2N) у своїй розвиваючій промові: розвиває висунуту стратегію(**Rebuilding**) та відбиває атаки опонентів проти неї(**Refutation**).
- e. 3 гравці обох команд(3A та 3N) у своїх підсумовуючих промовах: підводять підсумки гри, виокремлюють **основні зіткнення(clashes, area of clashes)** та доводять перемогу своєї команди по кожному з пунктів зіткнення(**Rebuttal**).

### 8. Суддівство(Judging).

Судді повинні: а) визначити команду, яка перемогла в раунді; б) проставити індивідуальні бали кожному гравцеві. *Не завжди перемагає команда, що має більшу суму індивідуальних балів (принцип “Low points win”)*. Оцінювання гравців відбувається за чотирма критеріями: **Організація, Презентація, Аргументація, Докази**.

### 9. Докази(Evidence).

Неодмінною умовою перемоги в раунді є наявність у команди належної кількості **доказів(evidence)**, **підтримки(support)** на користь своїх ідей. Тому перед грою дуже важливо провести якісний пошук інформації з використанням усіх можливих джерел(бібліотеки, ЗМІ, Internet).