

# **Посібник з дебатів за Олександром Діном**

*Довідник з британських парламентських дебатів та  
Всесвітнього університетського дебатного чемпіонату*

*переклад здійснено з дозволу автора Кірою Шиманською  
та Віталієм Трушиним*

*Кожного разу, коли ви маєте говорити, вас перевіряють на здатність  
бути лідером*

(Джеймс Г'юмс)

## **Зміст**

Вступ

Перед дебатуванням

Під час дебатування

Ролі промовців

Після дебатування

Дещо, чого ви не хочете чути

Шукаєте подальшу інформацію?

## ВСТУП

У британських парламентських дебатах беруть участь вісім промовців: на кожній стороні по дві команди з двох промовців. Це командний спорт: дебати виграють і програють команди, а не індивіди. Це витончений спорт. Він включає змагання з командою на вашому боці (лінії) без прояву незгоди з нею. Позиції визначаються випадково: команди не обирають сторону, на якій вони дебатують. Часто це призводить до відстоювання тих речей, у які ви не вірите та проти яких налаштовані.

Всесвітній університетський дебатний чемпіонат (“The World Universities Debating Championships” або “WUDC”) – це найбільше й найпрестижніше змагання в світі. Воно проводиться у форматі британських парламентських дебатів та відбувається під час різдвяних канікул. Упродовж перших трьох днів дебатів, проводиться дев’ять раундів, по три кожного дня. Усі команди змагаються в усіх дев’яти раундах. Наприкінці третього дня, напередодні Нового року, 32 найкращі команди «відриваються» від інших. Ці 32 команди продовжують дебатовати проти один одного на Новий Рік, у серії «нокаутуючих» дебатів: дві команди з кожного із восьми раундів (одна восьма фіналу) проходять у чвертьфінали; дві команди з кожного чвертьфіналу проходять до півфіналів, а дві команди з кожних півфіналів проходять до Великого Фіналу. Команда, яка виграє фінальний раунд перемагає у Всесвітньому чемпіонаті.

Також проводиться окреме змагання для найкращих 16 команд, для яких англійська є другою мовою (АДМ). Команди, які програли в основних „нокаутуючих” дебатах, не беруть участь у змаганнях в АДМ турнірі.

## ПЕРЕД ДЕБАТУВАННЯМ

### *Жеребкування*

За загальним правилом теми оголошуються за 15 хвилин до раунду. Це стосується і Всесвітнього університетського дебатного чемпіонату, який проводиться у форматі британських парламентських дебатів. Хоча під час деяких турнірів теми для дебаткування оголошуються заздалегідь.

Гравці збираються для «жеребкування» перед кожним раундом, результати якого відображають на табло чи моніторах. Жеребкування показує, яка команда буде змагатися в якому дебатванні (чи «раунді»).<sup>1</sup> Жеребкування демонструє чотири команди, які будуть змагатися в межах однієї гри, номер кімнати, в якій буде відбуватися гра, прізвища суддів, які обслуговуватимуть раунд.

Після того, як результати жеребкування представлено, оголошується темараунду. Тема раунду називається «резолуцією» та формулюється у вигляді фрази, яка починається словами «Ця палата...» та продовжується ствердженням думки чи бажання, яку стверджуючі команди будуть підтримувати, а заперечуючі – спростовувати.

Команди не можуть судити члени суддівської колегії з їхніх установ, або хлопці \ дівчата \ чоловіки \ жінки \ родичі. І судді, і гравці вирішують такі «конфлікти» із організаторами до того, як почнеться раунд. На суддях лежить обов'язок негайно сповістити організаторів, якщо вони призначені обслуговувати гру, у якій такий конфлікт може трапитися. У деяких форматах дебатів гравці можуть зазначити, що вони не хочуть, щоб їх судив певний член журі чи члени журі (це інколи називають «атакою» судді). У форматі британських парламентських дебатів узагалі, або на Всесвітньому університетському дебатному чемпіонаті зокрема, команда немає права уникати оцінювання членом суддівської колегії, який не підпадає під один чи більше «конфліктів» зазначених вище.

Після проголошення резолюції команди йдуть готуватися до дебаткування. Перша стверджуюча команда має право використовувати кімнату, в якій проводитиметься дебаткування, для підготовки: якщо ви не в першій стверджуючій команді, вам слід дозволити цій команді зайняти кімнату, навіть якщо ви зайшли до неї раніше за них. Усі команди мають іти прямо до кімнати. Перша стверджуюча команда заходить до неї. Інші – лишаються поблизу.

Якщо команда не приходить на дебаткування вчасно, судді кличуть представника з команди організаторів, який відшукує тимчасову \ вільну команду, що посідає місце команди, яка не з'явилася. Якщо команда не з'явилася через п'ять хвилин після того, як раунд мав би початися, її замінюють і вона може вже не взяти участі в наступному раунді. Коли це трапляється, суддя малює риску через назву відсутньої команди та прізвища її учасників й замінює назву цієї команди на назву тимчасової команди, прізвища її учасників на прізвища членів тимчасової команди. Тимчасова команда може виграти дебаткування. Команда, яка була відсутня отримує нуль командних балів та нуль балів промовців за раунд. Судді оцінюють раунд як вони вважають за потрібне, незважаючи на те, що одна з команд не зареєстрована для участі у змаганнях.

---

<sup>1</sup> Слепе жеребкування використовується для перших дебатвань. В наступних раундах одна проти одної дебатують команди з однаковою кількістю командних балів. Це робиться на підставі балів команд без врахування індивідуальних балів промовця. Якщо кількість команд з певною кількістю балів некротна 4, команди з кількістю балів меншою на один «підтягуються», доки не досягається належна кількість команд для повноцінного дебаткування. Якщо не вистачає команд і з такою кількістю балів, підтягуються команди з кількістю балів ще меншою на один можуть і т.д. Команди підтягають на випадковій основі, без врахування балів промовців.

### *Підготовка перед раундом*

Сплануйте, що ви хочете сказати = які ваші аргументи?

Спробуйте передбачити, що вони скажуть = яке в них відбиття?

Сплануйте вашу відповідь на це = яке ваше відбиття на їхнє відбиття?

Які тези вашої команди зазначите ви, а які зазначить ваш партнер?

Як ваша промова буде структурована?

Це питання, на які вам слід мати відповіді до завершення ваших п'ятнадцяти хвилин, які передують раунду.

П'ятнадцять хвилин недостатньо для того, щоб підготувати промови високого рівня. Гравці заздалегідь збирають матеріал, який може стосуватися майбутнього дебатування. Завжди будуть теми, які ви не передбачали, і які змусять вас копатися в думках аж до того часу, як ви ввійдете до кімнати. Але вам слід попрацювати, щоб максимально зменшити їхню кількість. Вашою єдиною метою має бути використання часу на підготовку для того, щоб лише привести до ладу факти й аргументи, які ви вже критично розглянули, упорядкувати їх та поділити між вами та вашим партнером.

Команди однієї сторони (лінії) не готуються разом. Так само не можуть команди з тих же закладів готуватися разом, або отримувати допомогу від тренерів чи інших осіб. Команда готується сама: перемога – це результат зусиль лише вашої команди, а не допомога когось іншого.

Промовці можуть використовувати будь-який друкований матеріал, щоб підготуватися. Немає обмежень на кількість записів, якими може користуватися промовець, щоб підготуватися або використати під час дебатів. Електронні словники дозволено. Усі інші види електронного устаткування (напр. ноутбуки) заборонені.

## ПІД ЧАС ДЕБАТУВАННЯ

### *Порядок промов*

Промовці виступають у такому порядку:

- 1-й Промовець, 1-а стверджуюча команда («Прем'єр міністр»)
- 1-й Промовець, 1-а заперечуюча команда («Лідер Опозиції»)
- 2-й Промовець, 1-а стверджуюча команда («Віце-прем'єр»)
- 2-й Промовець, 1-а заперечуюча команда («Заступник лідера Опозиції»)
- 1-й Промовець, 2-а стверджуюча команда («Член Уряду»)
- 1-й Промовець, 2-а заперечуюча команда («Член Опозиції»)
- 2-й Промовець, 2-а стверджуюча команда («Секретар Уряду»)
- 2-й Промовець, 2-а заперечуюча команда («Секретар Опозиції»)

### *Час*

Промови тривають п'ять чи сім хвилин, залежно від змагання: у "WUDC" вони продовжуються сім хвилин. Перша й остання хвилина кожної промови – це «захищений час». Кінець першої та початок останньої хвилини вказуються одиничним ударом по столу або дзвоником одним із членів суддівської колегії. Закінчення останньої хвилини буде вказано подвійним ударом або дзвоном.

Після цього настає період тривалістю не більше ніж 30 секунд для завершення промови, який люб'язно надається гравцеві. Навіть 30 секунд виходить за межі дозволеного. Важливо зазначити, особливо для команд, які звикли грати в інші формати (таких як Асоціація Американських парламентських дебатів), у яких дебатери можуть значно перевищувати наданий час не зазнаючи покарання. У британських парламентських дебатах перевищення часу промови є серйозним порушенням, і оцінки, які отримає промовець відображатимуть це порушення.

### *Пункти інформації*

Британські парламентські дебати не передбачають участі слухачів чи втручання суддів. Усе ж, між першою та останньою хвилинами промови, дебатери іншої сторони (лінії) можуть спробувати перервати промову «пунктом інформації» («ПІ»). Дебатер, який виголошує промову має можливість приймати, чи не приймати пункти інформації. Якщо пункт інформації не приймається, то дебатер, який його висуває, має негайно сісти. Якщо доповідач приймає ПІ, дебатер, який його висуває, може коротко висловитися (не більше 15 секунд). ПІ не можна висувати члену вашої сторони (лінії).

Перша й остання хвилини промови називаються «захищеним часом»: доповідачу дозволено почати й закінчити виступ без переривання. Кінець першої хвилини та початок останньої вказуються дзвоником чи стуком, а намагання висунути ПІ протягом цього часу (висування ПІ «несвоєчасно») погана манера. Такі пункти буде виключено суддями.

Пункти інформації дуже важливі; разом із обговоренням, питань, які підіймаються іншими промовцями, це найкращий метод показати зацікавленість дебатуванням, також вони є найбільш помітною відмінністю між дебатами та публічним виступом.

Промовці завжди мають вставати висуваючи ПІ. Їх можна вводити не інакше як традиційним «Пункт інформації щодо» чи «За інформацією». Доносити пункт, як наприклад «щодо Бразилії» – фактично виголошуючи його, навіть якщо він не прийнятий – це нечесне втручання без дозволу промовця, який виступає і повинен мати право прийняти ваш пункт чи ні. Це шахрайство. Хоча деякі судді не помічають цього, багато з них дуже сильно карають за такі дії. Ви не знаєте, що думає ваш суддя – тому грайте обережно. Не робіть цього.

Пі треба висувати часто. Але уникайте того, що називається «цькування» – це делікатне рішення, яке дається легше із досвідом (висунення Пі традиційним шляхом зменшує можливість того, що судді помітять як ви цькуєте ваших опонентів).

Пі треба висувати кожному члену протилежної команди: не намагайтеся отримати свою частку, висуваючи лише два пункти – це буде очевидно для спостерігачів.

Пі можуть бути позитивні:

- Внесення нового аргументу чи доказу для вашої сторони
- Виділення аргументу, який уже висувала ваша сторона, але який проігнорували

Або негативні:

- Акцент на суперечності промови опонентів чи між промовами
- Висування факту чи прецеденту, який заперечує аргумент
- Вказування на те, що вони зрозуміли невірно

Прийняття пунктів: поки промовець виступає, він має повне право приймати чи відхиляти пункти як йому захочеться, він має прийняти два пункти протягом семихвилинної промови. Неприйняття жодного пункту інформації упродовж вашої промови – це серйозна помилка.

З іншого боку, прийняття трьох Пі шкодить вашому часу і може дуже нашкодити вашій промові.

Очевидно, якщо промовець не хоче приймати пункти інформації від сильніших команд чи промовців, він чекає на пункти від слабших. Не бійтеся приймати Пі від ваших сильніших опонентів – якщо це вас влаштовує. Гарні пункти винагороджуються – їхнє прийняття також.

## РОЛІ ПРОМОВЦІВ

Позиції в дебатованні тягнуть за собою різні обов'язки. Робіть вашу справу. Виконання вашої ролі в дебатованні – це головний критерій, за яким вас оцінять.

*Обов'язки визначені позицією*

### **Інтерпретація (Дефініція)**

Перші промовці представляють позиції своїх команд та висувають аргументи на їх підтримку. Вони також вказують («помітка») на пункти, які висуне їхній партнер. Ролі перших промовців дещо відмінні, тож вони розглядатимуться по черзі.

#### Перша стверджуюча команда

Промовець першої стверджуючої команди (Прем'єр-міністр) має виконати певну роботу: він визначає напрямок дебатування (надає інтерпретацію). Він встановлює, якою буде «лінія» стверджуючих команд у дебатованні.

Роблячи це, не обов'язково пропонувати політику, яку буде здійснювати «лінія». Однак, дебатування часто виявляється невдалим, якщо ви не висуваєте її, і ніколи не завадите висунути її.

Речі, яких ви не маєте робити:

*Інтерпретація, що підтримує статус-кво*

Зазвичай, стверджуюча команда пропонує зміни, а заперечуюча команда спростовує їх – вони захищають сьогочасну ситуацію («статус-кво»). Проголошувати політику підтримки статусу-кво не чесно по відношенню до першої заперечуючої команди. Перша стверджуюча команда має 15 хвилин, щоб підготувати аргументи. Якщо ви просто захищаєте статус-кво, ви просите опозицію підготувати політику під час раунду, протягом вашої промови, приблизно за п'ять хвилин. Дуже рідко резолюція може зобов'язувати вас захищати статус-кво. Це не трапляється на WUDC. Все ж, як стверджуюча команда, ви маєте вибір між підтримкою статусу-кво та його зміною. Якщо ви оберете перше, ваші бали постраждають.

#### *Трюїзм*

Існує три види трюїзму, і їх усіх слід уникати: По-перше, очевидних: «Середа йде після вівторка». По-друге, самодоведення: напр. президент повинен мати право робити х, бо право робити х належить президенту. По-третє, найбільш розповсюджений в дебатах, моральний трюїзм, дещо, що не має справжнього заперечення: «геноцид – це погано». Думайте, коли ви інтерпретуєте: яке заперечення до цього? Не чесно використовувати *занадто* високоморальні ідеї: ви не можете просити опозицію заперечувати безсумнівність чи абсурд.

«Сквіррели» („Божевільня”)

Коли резолюція має очевидне значення, а ви перевертаєте формулювання, щоб визначити щось інше, ви «сквіррелюєте» („божеволієте”). Для деяких форматів це більше характерно, ніж для інших. Для британського парламентського формату сквіррели



нехарактерні, а на WUDC – вони взагалі не дозволяються. «Очевидне» дебатування – це те, що ви повинні робити. Ви можете мати для цього інноваційну політику, підхід, якого інші не знали, матеріал, про який інші не знали: це чудово. Але визначення чогось іншого, ніж те, що прямо має на увазі резолюція, є неправильним, особливо на WUDC. Руйнування раунду дебатуванням, що виходить за межі теми, може призвести до того, що постраждають інші, та ще й не з їхньої провини. Це змушує опозицію дебатовати проти того, до чого в них не було часу підготуватися, або не приймати інтерпретацію, що завжди призводить до жахливого дебатування. Це не дивно чи весело – це по-дитячому й нечесно. Не робіть цього.

### *Встановлення часу \ місця*

«Встановлення часу» позначає, що дебатування наче відбуватися в минулому чи майбутньому. Встановлення часу неприйнятне в британських парламентських дебатах.

«Встановлення місця» позначає, що дебатування наче відбувається в певній географічній місцевості чи регіоні. У національних чи регіональних змаганнях прийнятним є встановлення місця у межах релевантної нації \ регіону. На WUDC це неприйнятно: це *всесвітнє* змагання, і нечесно обмежувати дебатування певним географічним регіоном (або зазвичай обирається регіон, про який ви багато знаєте). Винятки можуть робитися, коли усі чотири команди в раунді з певного місця \ регіону, але зазвичай слід цього уникати.

### *Не «підвішуйте свій кейс»*

Ключові положення кейсу запропонованого вашою командою, мають бути висвітлені в промові першого мовця. Якщо ні, ви «підвішуєте ваш кейс» – він лишається підвішеним, незавершеним до виступу другого мовця. Це нечесно, бо промовцю протилежної сторони доведеться суперечити вам, не знаючи половини того, що ви відстоюєте.

Окрім цих суворих правил, існують ще дві «нерекомендовані» речі. Визначення дуже вузької зміни часто призводить до дебатування з мінімумом зіткнень, яке швидко вичерпується – якщо буде так, у цьому звинуватять вас. З іншого боку, дуже радикальні пропозиції, які можуть бути висунені з філософського інтересу, але які не є реалістичними, призводять до теоретичного дебатування відірваного від життя. Таке дебатування дуже неякісне.

Нарешті, створюючи кейс, не дуже ускладнюйте. Ваші аргументи можуть бути занадто заплутані \ складні. Вони мають бути прямим \ простим.

Ціль інтерпретації – почати гарне дебатування. Висувайте доречну інтерпретацію та відстоюйте її. Вкажіть ідеї, які ви хочете відстоювати. Покажіть, якою ви бачите основу дебатування.

### Перша опозиція

Промовець першої опозиції висуває заперечення проти позиції Уряду. Повторюваним питання є: чи маю я оскаржувати інтерпретацію стверджуючої команди? (Це дозволено, принаймні, теоретично) Гарне правило практичного методу – *не робіть цього*. Якщо інтерпретація хороша, те, що ви не погодитеся з нею, зіграє проти вас. Якщо ж вона погана, ви будете високо оцінені, якщо доведете, що незважаючи на це дебатування може відбуватися. Сперечання з приводу інтерпретації виглядає жахливо, і навіть переможці отримують низькі бали. Вам це непотрібно. Зазвичай, інтерпретація погана, бо стверджуюча команда погана – то просто розбийте їх, не марнуйте час на оскарження інтерпретації. Лише першому промовцю першої заперечуючої команди дозволено

оскаржувати запропоновану інтерпретацію. Якщо він цього не робить, вся інша лінія опозиції керується цим рішенням.

Доречно давати інтерпретацію, якщо її не було запропоновано. У цьому випадку промовець першої опозиції бере на себе тягар встановлення дебатовання, як попередження в короткий термін. Йому додадуть бали за цей клопіт. Опозиція, тим не менш, лишається опозицією: опозиція продовжує заперечувати зміни статусу-кво.

Встановлення «лінії» опозиції – робота першої заперечуючої команди. Якщо перша стверджуюча команда має висувати кейс із широкими, придатними для дебатовання ідеями, перша опозиція вказує де є незгода між двома сторонами: створює «зіткнення» в дебатованні.

Необхідною частиною виконання цієї функції є те, що ви оскаржуєте запропоноване твердження, а не те, якого ви очікували. Перша опозиція – це роль, виконуючи яку найпомітніше зазнають невдачі люди, неготові й нездатні викрутитися перед неочікуваним. *Слухайте*, що каже перша стверджуюча команда, й кажіть, чому ви не погоджуєтесь.

Ви можете заперечувати *принципи* стверджуючої команди, її *політику*, або і те, й інше. Якщо заперечуєте лише політику, яку висунула стверджуюча команда, ви можете запропонувати альтернативну політику.

Заперечувати дуже вузькі засади (погоджуючись з більшістю того, що каже стверджуюча команда, та заперечуючи лише невелику частину) небезпечно. Це може призвести до поганого дебатовання про дрібниці, за що вас буде покарано. Зазвичай, захист статусу-кво є найкращим, що може робити опозиція.

Застереження про «підвішений кейс» стосується також і першої опозиції.

### *Окрім інтерпретації*

Встановивши основу позицій своїх сторін, перші промовці також представляють аргументи на користь їхньої команди й відмічають пункти, які вкажуть їх партнери. Недостатньо лише надавати інтерпретацію. Якщо ваша інтерпретація займає дві хвилини із вашої семихвилинної промови, вона занадто довга. Перший промовець доносить основний конструктивний матеріал своєї сторони.

Промовець першої опозиції також відбиває аргументи висунуті першою стверджуючою командою.

### **Другі промовці**

Промовці, які ідуть другими, повинні розділити (мусять розділити) пункти з першими промовцями. Ці пункти *необхідно* висунути: якщо пункт, який анонсував перший промовець, не зазначив другий, – це великий недолік у командній роботі.

Вони також відбивають матеріал, наведений промовцями інших команд, які говорили перед ними. Загальна помилка промов на других позиціях – використовувати багато часу на відбиття й залишати замало на основний матеріал: незважаючи на те, що для поділу промови немає суворих і стійких правил, якщо більше ніж половина виступу використовується для відбиття, часу на важливі аргументи зазвичай не вистачає.

Якщо перша опозиція заперечує інтерпретацію (пам'ятайте, що цього слід уникати), промовець другої стверджуючої команди має пояснити позицію команди: захищати початкову інтерпретацію, або прийняти нову. Незважаючи на те, що традиційним підходом є захист початкової інтерпретації, бо зрозуміло, що заподіюється шкода репутації команди, яка висуває інтерпретацію, що «залишається позаду» і викидається з дебатовання; це рішення залежить від контексту. Якщо слухаючи першу опозицію ви розумієте, що з вашою інтерпретацією дійсно щось зовсім нетак, прийняття їхньої

інтерпретації буде правильним. Це дещо врятує для вашої команди й призведе до кращого дебатування, яке судді оцінять.

## **Розширення**

Треті промовці мають цікаве завдання. По суті, вони мають показати, що нового пропонує їхня команда. Важливо відзначити, що друга половина раунду не є новими дебатами. Суть позиції 3-го гравця відображає особливість британського формату: матеріал має бути новим, але не занадто новим; відрізнятись, але не дуже.

3-й промовець може використовувати такі підходи:

- Нові аргументи/докази
- Новий аналіз аргументів та доказів, які вже були представлені

Обидва шляхи вірні. Тому, термін «розширення» у певних випадках неточний, бо успішне «розширення» можна виконати, зробивши по суті те ж, що робила команда, яка виступала до вас, але зробити це краще. Наприклад, новим і вірним вкладом у лінію однієї сторони може бути зроблене другою командою відбиття аргументу опонентів, який був відбитий першою командою невдало.

Вибудовуючи ваш власний матеріал, ви можете приділити більше уваги тому, що здавалося першою командою вашої сторони. Інформація, яку вони побіжно використовували, не обов'язково належить їм. Ви можете обернути її на свою користь, розширюючи та аналізуючи її більш повно.

Треті гравці не повинні використовувати слово «розширення».

Треті гравці опозиції мають можливість відповідати на розширення, висунуте третіми гравцями пропозиції. Вони також використовують матеріали команди для власної лінії, як робили це треті гравці пропозиції.

Другі команди у британських парламентських дебатах повинні не суперечити матеріалу, викладеному першими командами їхніх ліній (ні позиції, ні політиці, ні доказам, ні будь-чому іншому). Якщо ви вдалися до цього в значній мірі – це називається «найфінг» та дуже шкодить вашій команді.

Дуже важко перемогти команду, що грає на вашій стороні не суперечачи їй, але це частина особливості формату. Перші команди намагатимуться представити якомога більше матеріалу, позбавляючи другі команди можливості ввести новий матеріал – проте, вони не робитимуть це відкрито. В свою чергу, другі команди висуватимуть матеріал, який має зробити їхню позицію ефективнішою. Матеріал може бути обраний чи відзначений так, щоб виділяти помилки, зроблені першою командою, але ці помилки не мають бути виділені чітко.

Гра на одній стороні – не просто формальність, це має вагоме значення в дебатах, і хоч ви і намагаєтесь перемогти команду, яка з вами на одній стороні, ви маєте робити це, граючи краще, а не граючи проти них.

## **Підбиття підсумків**

Останні промовці виступають з промовою іншого типу. Їхнє завдання – представити аналіз дебатів. Вони ніби оглядаються назад і розповідають, як відбулися дебати. До того ж, порівняння можна зробити корисним для себе,. Адже різні точки зору на одну й ту ж подію можуть привести до зовсім різних висновків.

Також підбиття висновків можна використати як упереджений аналіз, підкреслюючи сильні сторони позиції переможців (вашої сторони) та слабкі – переможених (їхньої).

У той же час, хоча нові докази та приклади вітаються, **останні промовці не можуть вводити нові аргументи.**

Конституція World Universities Debate Championships наразі декларує, що останній промовець Пропозиції *може* вводити новий матеріал. Це суперечить розумінню та практиці дебатів у Великобританії, тому не варто використовувати це у дебатах на локальному рівні. Промовцям, що беруть участь у World Championships, краще уточнити це питання на головному брифінгу.

Очевидно, що останній промовець не має вводити нового матеріалу – це було б дуже нечесно, адже після нього нікому було б робити відбиття.

Підсумкові промови можна вибудувати за тим, що говорив кожен конкретний промовець, або ж тематично, або ж як вам зручно: це питання персонального вибору. Більшість промовців робить висновки за темами – адже для того, щоб встигнути проаналізувати промови шести гравців (та відповісти на попередню заключну промову – якщо ви в опозиції) за сім хвилин, треба говорити про все дуже швидко. Але в деяких випадках спосіб аналізу за промовами гравців допомагає підкреслити суперечності на лінії супротивника. Отже, вибір за вами.

### **Функції: узагальнення**

Отже, залежно від ролі промовці мають наступні обов'язки:

#### **Перший промовець, перша команда пропозиції (1-й гравець Уряду, Прем'єр-міністр)**

- Визначає площини дебатування
- Представляє власний матеріал з теми
- Зазначає аргументи, які будуть представлені його партнером

#### **Перший промовець, перша команда опозиції (1-й гравець Оп., Лідер Опозиції)**

- Визначає лінію опозиції
- Відбиває сказане 1-м гравцем Уряду
- Представляє власний матеріал по темі
- Зазначає аргументи, які будуть представлені його партнером
- *Не суперечить інтерпретації, якщо у нього добре з головою*

#### **Другий промовець, перша команда пропозиції (2-й гравець Уряду, Віце-Прем'єр-міністр)**

- Відбиває сказане 1-м гравцем Оп.
- Представляє власний матеріал, згідно з тим, що зазначав його партнер, та посиляється на його промову

#### **Другий промовець, перша команда опозиції (2-й гравець Оп., Заступник Лідера Опозиції)**

- Відбиває аргументи команди 1-го Уряду, зобов'язаний відбити сказане 2-м гравцем Уряду
- Представляє власний матеріал, відповідно до того, що зазначав його партнер, та посиляється на його промову

**Перший промовець, друга команда пропозиції (3-й гравець Уряду, Член Уряду)**

- Представляє власний матеріал по темі
- Не повинен говорити слова «розширення»
- Відбиває аргументи попередніх промовців, зобов'язаний відбити сказане 2-м гравцем Оп.

**Перший промовець, друга команда опозиції (3-й гравець Оп., Член Опозиції)**

- Відбиває аргументи попередніх промовців, зобов'язаний відповісти на розширення, зроблене 3-м гравцем Уряду
- Представляє власний матеріал по темі
- Може навести «розширення»

**Другий промовець, друга команда пропозиції (4-й гравець Уряду, Секретар Уряду)**

- Робить висновки по лінії пропозиції
- Жодного нового матеріалу (предмету для подальшої дискусії)

**Другий промовець, друга команда опозиції (4-й гравець Оп., Секретар Опозиції)**

- Робить висновки по лінії опозиції
- Жодного нового матеріалу

**Загальні обов'язки**

Універсальними обов'язками промовців є відбиття, структура, час, пункти інформації та командна робота.

*Відбиття*

Всі промовці, окрім перших, мають обов'язок відбити сказане попередніми промовцями з боку опонентів (тобто атакувати аргументи). Вони мають також особливий обов'язок – відбиття сказаного промовцем, що виступав безпосередньо перед ними.

На відміну від інших дебатних форматів, наприклад, прийнятих у США, Британські парламентські дебати не характеризуються суддівством «пункт-за-пунктом», де кожний аргумент – не має значення, наскільки незначний чи безглуздий – повинен бути відбитим. Натомість, ви маєте шукати шляхи для атаки сильних аргументів опонентів, а не тільки слабких: найбільшим обов'язком є зруйнувати їхні важливі аргументи. Хоча реально і можна заробити бали, відбиваючи явно слабкі аргументи, така можливість обмежена: слід атакувати сильні аргументи, відбивати їхні найкращі пункти. Причин для такого натиску дві: по-перше, без такого підходу відбиття буде невдалим; по-друге, що важливо, це призводить до кращих дебатів, де розвиваються значущі ідеї та шукаються шляхи вирішення проблем, пов'язаних з ними, адже їм присвячується більше часу. **Знайдіть складні аргументи та вдарте по ним.** Атаки на слабкі аргументи роблять вам менше честі – тому що вони слабкі, і їх легше розбити.

*Структура*

Чітке зазначення того, що ви збираєтесь сказати, допоможе і вам, і аудиторії. Недосконала структура, напевно, шкодить промові як ніщо інше – часто саме через основні помилки в

структурі програють промовці та команди, просто тому, що в їхніх промовах було недостатньо ясності.

Упорядкувати структуру значно легше, ніж про це думають. **Скажіть, що ви збираєтеся сказати, тоді скажіть це в порядку, про який ви сказали, а потім скажіть, що ви сказали:**

Три пункти моєї промови такі:

а  
б  
в

Початок промови невеликою передмовою та представленням структури (з подальшим її дотриманням) сприяє залученню частини слухачів, розумінню, до чого веде промовець та чого він намагається досягти. Завдяки розмежуванню між різними ідеями та тезами промовця краще розуміють, схвалюють та погоджуються з його аргументами.

- Аудиторії комфортніше, коли можна легко слідувати за ходом думки промовця.
- Комплексні ідеї найкраще представляти в прозорій конструкції, позбавленій незграбного та розмитого наповнення.
- Вам буде легше виголошувати промову, точно знаючи, що ви будете казати наступним – це заздалегідь проінформує про пункт, який ви будете розвивати, та зменшить можливість плутанини.
- І судді, і аудиторія приймуть швидший перехід від одного пункту до іншого (який в іншому випадку здавався б незграбним), якщо вони знають, який пункт має йти наступним.
- Промовцям зручніше буде переходити від одного пункту до іншого, якщо ці пункти були зазначені заздалегідь, і бажано в логічній послідовності.

Вибір саме цих трьох пунктів, а точніше назв, які ви їм дали, більш важливий, ніж здається.

Навіть якщо наповнення промови вкрай хороше, є три моменти, на які в будь-якому випадку звертає увагу більшість суддів:

- Аргументи, які ви представляєте, мають відповідати їхнім зазначеним назвам та повністю розкривати зміст, щоб спробувати переконати аудиторію в предметі, про який йдеться.
- Якщо ви пообіцяли пункт – ви маєте його дати. Зазначити пункт і не представити його – вагома помилка.
- Хоч абсолютна рівність в плануванні часу явно не потрібна, кожен пункт має бути представлений повно: надання одному пункту чотири хвилини, а двом іншим по тридцять секунд означає нездатність розпоряджатися часом, або те, що ви робите акцент не на тих пунктах. Якщо один пункт виражає майже всю вашу позицію, а інші два слугують доповненням – ви на хибному шляху. Розділіть великий аргумент, і об'єднайте з іншими під новими назвами.

### *Час*

Люди часто закінчують промову, коли мають ще досить багато часу. Якщо ви не використовуєте весь свій час, це означає, що ви небагато можете сказати у цих дебатах. Ви повинні намагатися використати весь даний вам час.

В більшості випадків люди закінчують промови рано, тому що не розкривають всі пункти достатньо глибоко.

Як зазначалося вище, розподіл часу має підпорядковуватися правильній структурі промови.

## *Командна робота*

Дебати – командна гра. Один промовець може виступити добре, але команда програє. Таке ж може трапитися з вами. У такому випадку немає сенсу звинувачувати партнера: ви програли як команда.

Ви маєте сказати партнеру, про що ви будете говорити на раунді. Ви маєте знати, що буде говорити він. Якщо ви виступаєте другим, ви маєте спланувати вашу промову, знаючи, що збирається сказати ваш партнер, а потім змінити її в залежності від того, що він сказав. Якщо ви виступаєте першим, то маєте сформулювати промову і концепцію дебатування, знаючи, що збирається говорити ваш партнер. Ніколи не йдіть на дебати з партнером, який каже: «просто підтримаєш мене». Ви обидва маєте обов'язок упевнитися, що кожен розуміє ті пункти, які збирається пропонувати інший. Ви маєте багато обговорити з партнером перед дебатами, а під час гри переписуватися один з одним, відмічаючи зміни, занотовуючи нові лінії аргументів та узгоджуючи відповіді.

Якщо ви маєте хороший аргумент, ви не повинні думати: «Це мій аргумент, його представляю я». Вам слід поділитися ним з партнером. Дуже часто промовці представляють хороші аргументи, але оцінюються за це негативно – бо аргумент не на своєму місці. Основні, значущі аргументи мають представлятися першими гравцями – як в першій половині раунду, де перші гравці закладають основу для всієї лінії, так і для другої половини, де другим гравцям взагалі не можна вводити новий матеріал. Якщо ви виступаєте другим і маєте такий аргумент, не тримайте його для себе. Це буде не тільки поганою роботою в команді, це не принесе користі і вам. Ваша команда отримає значно більше балів, якщо аргумент буде представлений на правильному місці, тобто в промові вашого партнера. Ваш це пункт чи ні, його місце саме там – це і є командна гра. Навіть якщо саме ви маєте сказати цей пункт, ви все одно маєте сказати про нього партнеру – так він зможе вибудувати свою промову. Це ще один цікавий момент у дебатах – взаємодія не тільки через стіл, а й у межах одного столу, між членами команди.

Пункти інформації також мають бути поділені між промовцями. Може бути, що у вашого партнера пункти приймуть частіше, ніж у вас. Може статися, що він виступить з пунктом, не таким хорошим, як ваш, якщо ви не поділитеся своїм. Або ж ваш може бути не такий хороший, як його. Ви маєте записати пункт та вдосконалити його разом до того, як висувати його. Вам потрібно поставити (а якщо промовець досить хороший, йому не дадуть змоги поставити) більше двох пунктів під час промови, в той час, як інша команда на вашій стороні буде намагатися зробити те ж саме – тому переконайтеся, що ваші пункти досконалі, коли хочете їх поставити.

*Зазначені пункти:* елемент командної роботи представлений також у формальному, структурному сенсі: у своїй промові перший промовець може зазначити деякі пункти, зміст яких розкриє другий. Другий промовець має розкрити пункти, на які послався його партнер – особливо, якщо може цей пункт недостатньо добре відбила опозиція.

Якщо ви другий промовець вашої команди, і ваш перший промовець зазначив, що ви розкриєте певні пункти, ви маєте їх розкрити. **Якщо матеріал пообіцяли – він має бути представлений.** Якщо відповідь на промову гравця опозиції між першим та другим промовцями з боку Уряду вимагає нового матеріалу, то його треба підігнати під назви аргументів, які було обіцяно, тоді даний матеріал буде відповідати обіцяному. У протилежному випадку буде виявлено не тільки недолугу стратегію та структуру (на

обіцяних пунктах базувалася промова першого гравця, але вони так і не були розкриті), але й погана командна гра: ваш партнер зазначив, що ви скажете, а ви цього не сказали.

Назви аргументів чи пункти, які використовують 2-і гравці, не обов'язково мають бути однаковими чи дуже схожими.

**Співзвучність:** Партнери по команді мають використовувати однаковий стиль мовлення та термінологію, щоб у слухачів було враження, ніби процес мислення проходить всередині команди.

### *Стиль/Манера*

Дебати – мистецтво переконання. WUDC – не конкурс читання есе. Ваш стиль дуже важливий.

*Подача:* швидкість мовлення – значна проблема на WUDC кожного року. Коли нервуєшся, то говориш зазвичай швидше. Врахуйте це. Також люди часто скидають звук, так, ніби хочуть бути непомітними. Та напевно, ви на дебатному турнірі, бо хочете бути почутим! Але також уникайте завеликої гучності – особливо в невеликих аудиторіях. Комуś комфортніше зі своїми нотатками – будьте обережними. Читання дуже набридає слухачам. Візуальний контакт грає важливу роль. Намагайтеся обходитися без акання та екання, скиньте швидкість, і ви відчуєте, що більше не треба заповнювати шумом паузи в промові кожної секунди! Але паузи також можуть бути дуже ефектними – не бійтеся використовувати їх. Не говоріть монотонно. Варіюйте висоту та силу голосу так само, як і швидкість.

*Варіанти звернення:* Голову раунду можна назвати «пан спікер» чи «пан голова» або якимось інакше. До промовців ви можете звертатися за їхньою позицією (наприклад, 3-й гравець Опозиції), їхньою роллю (напр., Віце-Прем'єр-міністр), за їхнім ім'ям чи прізвищем – це не має значення.

*Політкоректність:* це парламентські змагання. Вони можуть охоплювати різні речі з різних країн. Але ви не принесете користі своїй стороні неполіткоректністю чи богохульством. Мало того, ви можете дуже зашкодити їй. Ви не знаєте, як відреагують судді. В будь-якому випадку, це слабка стратегія. Тому краще бути обережним.

І нарешті, більша частина дебатів на WUDC проводиться у виключно пристойній манері. Як би там не було, кожного року є один чи два приклади, коли хтось виходить за рамки того, що вважається пристойною поведінкою. Дебатери мають право змагатися і не бути ображеними. Це єдина площина, через яку судді можуть втрутитися в дебати: вони просто забороняють продовжувати промову. Вони також можуть покарати промовців, що непристойно поводитися, низькими балами, а в особливих випадках – виключити команду зі змагання. Будь ласка, майте це на увазі.

### *Інше*

Промовці не можуть використовувати жодний реквізит.



## ПІСЛЯ ДЕБАТІВ

Після раунду, зіграного за форматом британських парламентських дебатів, судді радяться. Нарада відбувається між всією суддівською колегією, якщо гру судив не один суддя (на відміну від інших форматів, де судді голосують без обговорення). На WUDC завжди є щонайменше три судді на аудиторію, отже дискусія буде завжди. Голова (спікер) контролює дискусію. Метою такої дискусії завжди є одноголосне рішення. Якщо ж згода неможлива, тоді визначається думка більшості. Якщо більшість не формується, тоді все вирішує голова. Всі судді мають рівні голоси.

Під час дискусії судді визначають рейтинг команд та індивідуальні бали гравців. Вони не можуть присуджувати бали за принципом «перемагає менше балів», тобто два промовці з команди-переможця повинні в сумі набрати більше індивідуальних балів, ніж гравці другої за рейтингом команди, які, в свою чергу, повинні мати більше, ніж у третій команді, гравці якої в сумі повинні мати більше балів, ніж в останній за рейтингом команди. Коли команда А перемагає команду Б, гравець з команди Б може мати більше індивідуальних балів, ніж один з гравців команди А, але сума балів промовців з команди А має бути більшою, ніж у команди Б. Брошура з принципами нарахування індивідуальних балів роздається всім суддям до початку змагання.

Команда може не отримати жодного балу, якщо судді одностайно погодилися, що один з гравців образив іншого на ґрунті релігії, статі, раси, національності, сексуальних уподобань, неповноцінності, чи просто був без необхідності надміру неприємний. Команда може також отримати нульовий рейтинг, якщо запізнилася на раунд більше, ніж на 5 хвилин.

Деякі турніри включають суддівський аналіз для гравців після виголошення рішення колегії. На WUDC аналіз завжди має місце після кожного з шести раундів перших двох днів, та відсутній після трьох раундів останнього дня.

В такому аналізі один з суддів виголошує рейтинг команд, але не індивідуальні бали гравців. Він також дає коротке обґрунтування, яке ніхто не повинен перебивати. Суддя може дати певну конструктивну критику, якщо хоче. Рішення суддів виголошує голова колегії, або ж він призначає для цього когось із колегії. Промовці можуть в приватному порядку отримати індивідуальні чи командні консультації від когось із суддів після дебатів. Отримуючи пояснення, гравці мають бути ввічливими та неконфліктними.

Учасникам можуть сподобатися пояснення, але вони також можуть вважати їх невірними. В такому випадку вони мають оцінити досвід суддів та їхню об'єктивність перед тим, як грати на своїх почуттях. Вони також можуть заповнити форму, яку пропонують організатори для критики.

## ДЕЩО, ЧОГО Б ВИ НЕ ХОТІЛИ ЧУТИ

Дебати – це важка робота. На це не звертають уваги ті, хто, керуючись похвальним ентузіазмом, заохочують інших долучитися до цього. Але це насправді найперше, що треба знати про це – якщо ви хочете стати серйозним, успішним дебатером, ви повинні мати справу з книжками. Вам необхідно буде працювати, шукаючи інформацію та факти, слідкуючи за останніми подіями, вивчати моральні принципи та основні правові кодекси тощо.

Це потрібно робити тому, що реальність дебатів відрізняється від теорії, коли тобі пропонують 15 хвилин на підготовку. Щоб підготуватися на максимально можливому рівні, командам слід зібрати якомога більше матеріалу для ймовірного дебатування. В ідеалі, 15 хвилин підготовчого часу мають бути використані на обговорення можливих проблем, що постануть в ході дебатів, розподіл пунктів між гравцями та продумування структури власної промови – а не на хаотичні спроби обдумати основні принципи та факти.

З іншого боку, люди з достатнім багажем знань часто програють людям, зовсім необізнаним у питаннях, пов'язаних з темою. Так трапляється тому, що дебати – це гра, а кожна гра має свої правила (очевидно, в ідеалі треба розуміти правила та знати матеріал). Крім цього, формальні вимоги – довжина промови, бали за презентацію та зміст – це також формули, яких треба дотримуватись, щоб виголошувати високо оцінювані промови. За словами Ель Вуд, правила дебатів прості та обмежені. Ці правила суворі – в цьому дебати схожі на багато інших ігор. Той факт, що для того, щоб грати, треба лише говорити, не робить цю гру анітрохи легшою.

Але з невідомих причин, більшість дебатерів ці правила не знає. Багато хто просто не звернув на них уваги, і отримує одні й ті ж зауваження від суддів кожного разу. Ви маєте цього уникнути. Ось правила. Прочитайте їх, якщо хочете перемогти.

Більшість викладеного вище матеріалу не дуже приваблива. Але є речі, які просто *повинні* бути виконані під час раунду. На диво багато дебатерів програють дебати, бо просто не роблять їх. Дебати повинні бути виграні чи програні через аргументи та переконливість, які є найцікавішими і зазвичай є причиною, через яку ми починаємо грати в дебати. Цей текст повинен допомогти людям подолати бар'єри навіть до того, як вони почнуть розуміти все це.

Найкраще, що ви можете зробити, щоб дебатовати краще – більше дебатовати. На вас працює досвід пройденого дебатного шляху, інстинкт, який підказує, що казати і коли, упевненість розвивати пункт, який атакують: все це приходить з часом, проведенням «за трибуною». Ваші нотатки з дебатів можуть бути безцінними: ви часто можете брати участь в одних і тих же дебатах знову, тому їх слід зберегти, щоб звертатися до них надалі.

Один з випадків, коли досвід є надзвичайно цінним, трапляється досить часто. Буває, коли певні правила гри задає одна сторона. Катастрофічні дебати вимагатимуть від вас поставити все на місце, хоча раніше ви такого не робили. Або ж ви повинні будете присвячувати шість хвилин одному пункту. Або ж ви повинні будете значно відійти від лінії, заданої вашою стороною, навіть якщо це має зашкодити вашому виступу. Це тому, що в дебатах багато що залежить від контексту. Більш того, ви самі вирішуєте, яку лінію обирати – це ваше рішення, яке не окреслюється правилами. В будь-якому випадку, ви не можете завжди точно знати, що робити.

## **ШУКАЄТЕ БІЛЬШЕ ІНФОРМАЦІЇ?**

Автор цього документу готовий передати подальшу інформацію електронною поштою:

[alexdeane@onetel.com](mailto:alexdeane@onetel.com)

Слід розуміти, що ані цей документ, ані результат переписки електронною поштою, ані жоден член організаційного комітету Британського Колумбійського університету не зобов'язують до чогось комітет XXVII Світового турніру. Документ визначає основні принципи, які напевне матимуть силу на турнірі, але слід розуміти, що остаточна позиція щодо правил та вимог турніру має бути визначена на основному брифінгу перед початком змагань.