

УДК 16

## ЛОГІЧНІ ПІДВАЛИНИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ГРИ «ДЕБАТИ»

*Невельська-Гордєєва О.П., Кравченко М.О.*

*В доповіді зроблено огляд історії, змісту, принципів та правил проведення інтелектуальних ігор під назвою «Дебати». Застосовуємий у грі формат аргументованого і організованого спору на конкретну науково-популярну тематику йде на користь розвитку навичек логічного мислення й розуміння причинно-наслідкових зв'язків у ігроків та глядвчів.*

*Ключові слова: аналітичне мислення, інтелектуальна гра, дискусія.*

**Ціллю** статті є висвітлювання логічних підвалин інтелектуальної гри «Дебати».

**Предмет** дослідження – логічні процедури, які можуть бути змодельованими в грі «Дебати».

Інтелектуальна гра «Дебати» є засобом вдосконалення логічного мислення, вміння переконливо доводити власну точку зору. Люди, що займаються бізнесом, освітою, політикою, юридичною діяльністю (адвокати, слідчі, прокурори) у багатьох випадках використовують техніку дебатів аби переконати опонентів та довести правильність прийнятих ними рішень.

Молодь, що грає в «Дебати», навчається послідовному та критичному мисленню, логічно, правильно та зрозуміло формулювати свої думки, помічати логічні протиріччя здавалося б в найдосконаліших твердженнях, зрозуміло висловлювати свої погляди іншим особам, опонентам або широкій аудиторії. Ці обставини, власно, й обумовлюють актуальність заявленої тематики.

Аби зрозуміти значення «Дебатів» як гри, зробимо маленький екскурс в історію. Ідеї «Дебатів» сягають аж у часи Стародавньої Греції. В Афінах грецькі громадяни збиралися у клуби, де обговорювали, якими повинні бути закони. Молодь навчалася мистецтву дебатуння, відстоюючи інтереси спочатку однієї, а потім іншої сторони з метою глибше і повніше зрозуміти тему, що обговорюється. В XVIII ст. дебатні клуби організовувалися в провідних університетах Європи, США, а в XIX сторіччі дебати набули популярності в Росії – завзятими гравцями дебатів були О.С. Пушкін та Ф.М. Достоевський.

Впродовж президентських кампаній в США 60-х років проводилися перші телевізійні дебати між кандидатами в президенти Джоном Кеннеді та Річардом Ніксоном. Сьогодні дебатні ігри проводяться в університетах усього світу – Оксфорд, Кембрідж, Іелі, Гарвард, Сорбонні та ін. В Україні «Дебати» практикуються в КНУ ім. Т.Г. Шевченка. Один з авторів цієї статті – колишній гравець та капітан дебатної команди Полтавського міського ліцею № 1 ім. І.П. Котляревського.

Що ж розвиває гра «Дебати»?

По-перше, аналітичні можливості – вміння формулювати чітко визначення, здатність знаходити продуктивні ідеї, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між подіями. Аналітичне мислення можна порівняти зі скальпелем для хірурга: воно допомагає «розрізати» предмет дослідження – увесь масив інформації з певної теми, – та сформулювати аргументи, які є продуманими та добре підтриманими фактичними доказами, а також знаходити прорахунки в позиції команди опонентів.

По-друге, гра в «Дебати» розвиває вміння говорити – впевнено, чітко, виразно. Впевнена, підкріплена логічно побудованими аргументами мова гравця іноді стає вирішальним фактором перемоги (особливо це стосується 3-х гравців обох команд, бо вони роблять висновки та підсумовують основні моменти боротьби між опонентами).

По-третє: вміння знаходити та оперувати інформацією, яка стане основною зброєю у двобої з Вашими опонентами.

По-четверте: «Дебати» навчають вислуховувати та поважати суперника. Цей пункт особливо важливий – згадаймо будь-яку політичну програму по телебаченню: суперечка часто переходить у гвалт, а винесення спільного, єдиного та найбільш вірного рішення за таких умов неповаги та неуваги до опонента та його слів неможливі.

### **ПРИНЦИПИ «ДЕБАТІВ»**

Окрім правил, «Дебати» мають принципи, забезпечення виконання яких покладається на гравців. Головні принципи дебатів:

- «Дебати–Навчання». Гра має на меті допомогти учасникам сформувати навички, необхідні для досягнення переваги у суперечках. Брати участь у «Дебатах» треба не заради перемоги, а заради підвищення рівня знань. Гравці отримують досвід, як поводити себе перед аудиторією та логічно будувати промову.
- «Дебати – правда і нічого крім правди». Чесність – основа всього, що діється в грі. «Дебати» – не просто змагання, а пошук істини. Тому потрібно бути чесним в аргументації, використанні доказів та фактів, спростуванні аргументів команди суперників.
- Повага до опонентів. Гравці повинні поважати один одного. «Дебати» – не боротьба особистостей. Учасники ніколи не повинні принижувати, зневажати або ображати опонентів тільки за те, що суперники не погоджуються з їх позицією. В цій інтелектуальній битві єдина допустима зброя – добре продумані і, що найголовніше, логічно сконструйовані питання і відповіді.

### **ХІД ГРИ**

Так як «Дебати» є, по суті, колективною суперечкою на задану тему, то для того, щоб вона не перетворилася на хаос, для неї створені чіткі правила, обов'язковість виконання яких забезпечується суддями і таймкіперами (останні слідкують за чіткістю використання відведеного для будь-яких дій гравців часу).

Кожна команда повинна підготувати позицію, що підтвердить тезу, проголошену темою, а також позицію, що заперечить тезу. Підготовка до гри є

тривалим етапом, в процесі якого розроблюється тактика, чіткі критерії, дефініції та аргументація, питання опонентам та, по можливості, беззаперечні доводи правильності власної точки зору.

В залежності від того, яку позицію доведеться відстоювати команді (а це вирішується жеребкуванням безпосередньо перед грою), вона буде стверджуюча («С») або заперечна («З»).

Кожна команда складається з 3-х гравців: С – С1, С2, С3 ; З – З1, З2, З3. Кожен гравець виконує свою функцію, але команда повинна грати разом, допомагаючи і доповнюючи один одного.

Одразу після початку гри вводяться дефініції та перераховуються аргументи на користь позиції команди. Ввести дефініції – це процес надзвичайно важливий, бо, іноді, непорозуміння відбуваються там, де відсутні однозначні визначення. Дефініції впливають на хід власної лінії аргументації.

Аргументи позицій (за та проти) – науково та документально підтверджені факти, на які буде спиратися команда при доведенні своєї точки зору щодо предмету суперечки. При формулюванні аргументів використана фактація повинна мати своє джерело для доказу її достовірності. Час розкриття власної лінії аргументації є чітко регламентований правилами гри (див. Таблицю).

Перший гравець, будь-то команди ствердження або заперечення, чітко вводить аргументи, коротко розкриваючи їхню суть – більш детальним розгортанням лінії аргументації команди займається другий гравець. Найбільше напруження боротьби відбувається під час перехресних запитань, коли гравець команди опонентів «перевіряє на міцність» аргументи супротивника, його розуміння теми та навіть вміння володіти собою. Саме тут виявляються найважливіші точки зіткнень позицій команд, на які звертають особливу увагу судді, адже тут гравцям треба використати весь ресурс «гнучкості» свого розуму для того, щоб відповісти на найбільш незручні питання.

Впродовж усієї гри треті гравці обох команд повинні слідкувати за ходом гри та абсолютно всіма можливими порушеннями з боку опонентів, прорахунками у захисті та аргументації, відповідями на поставлені їм запитання для того, щоб у самому кінці зробити об'єктивний висновок про проведену гру.

### ЛОГІЧНЕ ДОВЕДЕННЯ ПОЗИЦІЙ В ДЕБАТАХ

«Дебати» є ефективним методом вдосконалення вміння логічно доводити свою точку зору. Для прикладу візьмемо одну з проведених ігор на тему «Екологічна ситуація в Полтавській області є незадовільною».

Під час перехресних запитань С3 запитав у З1: «Ви згодні з тим, що Чорнобильська аварія стала найбільшою техногенною катастрофою з часів існування людства?». Гравцю З1 нічого не залишилося, як погодитися. «Тоді як можна взагалі говорити про задовільну екологічну ситуацію в Полтавській області, якщо її межі знаходяться в 70 км від епіцентру аварії на ЧАЕС?» – як бачимо, логічно пророблене питання (в даному випадку С3 перетворив його на риторичне питання, бо сказати на противагу З1 просто нічого) не залишає шансу З1.

Інший приклад – гра на тему «Комп'ютери негативно впливають на розвиток особистості». Під час перехресних запитань гравець ствердження припустився

грубої помилки, сказавши: «Якщо була б можливість, я б взагалі відкинув використання комп'ютерів». І тут З1 взяв ініціативу в свої руки: «А Ви розумієте, що відмова від комп'ютерів – це відмова від сучасних побутових приладів – пральних машин, кондиціонерів... – вони усі мають процесори, що регулюють їх роботу? А уявіть наслідки для промислового виробництва? Така відмова б в одну мить відкинула б розвиток людства на 50 років назад» – саме такі логічні нюанси найчастіше стають запорокою перемоги.

Треба запам'ятати декілька тонкощів, які треба враховувати в тактиці ведення своєї гри:

1. Важливо не дати супротивнику можливості загнати Вас в положення, за якого залишається відповісти на питання лише одним словом «Так» або «Ні».
2. Супротивник також може вдаватися до хитрощів шляхом заміни структурного аналізу предмета дослідження ідеологічною оцінкою: під час дебатової гри на тему «Мазепа – національний герой чи зрадник» в «Свободі Слова Савіка Шустера» на каналі «Інтер» один з депутатів, що зайняв позицію ствердження (тобто «Мазепа – герой») знехтував будь-якими доказами опонентів, заявивши, що «...багато було сказано, але буде нечесно брехати наступним поколінням...». Найчастіше супротивник вдається до таких «заборонених ударів» під час перехресних запитань, тому є можливість відразу покласти цьому край, сказавши, що такі емоційно-забарвлені твердження не мають під собою ніякого логічного обґрунтування та фактів, а тому не можуть бути використані для ведення дебатів.
3. Хоча метою гри є пошук істини, в деяких випадках доводиться використовувати формально правильне доведення замість змістовно істинного.
4. На питання по можливості треба відповідати чітко й виважено, навіть за браком часу не можна давати необдуманих відповідей, що могли б зашкодити позиції команди.
5. В разі, якщо гравець помітив помилку у веденні гри опонентами (наприклад, щодо послідовності проведення перехресних запитань, введення другим гравцем нового аргумента, протиріччя слів опонента критерію його гри), то він повинен врахувати її для подальшого виступу гравця № 3, занотувавши (бажано дослівно) слова супротивника в необхідний момент.

Таблиця 1.

Систематизований перелік обов'язків кожного гравця [1, с. 13].

Промовець	Час	Завдання
С1	6 хвилин	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вступ – вводить критерій (теза, яку команда буде доводити);</li> <li>• вводить дефініції;</li> <li>• вводить і коротко характеризує аргументи, доводить їх цінність.</li> </ul>
ЗЗ – С1	3 хвилини	Перехресні запитання
З1	6 хвилин	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вступ – оцінка критерію опонентів – вводить свій або погоджується з критерієм опонентів;</li> <li>• доповнює (в разі необхідності) дефініції;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• спростовує аргументи опонентів;</li> <li>• вводить свої аргументи, доводить їх цінність.</li> </ul>
С3 – 31	3 хвилини	Перехресні запитання від С3 до 31
С2	5 хвилин	Розширює аргументи, вводить факти
31 – С2	3 хвилини	Перехресні запитання від С1 до 32
32	5 хвилин	Розширює аргументи, вводить факти
С1 – 32	3 хвилини	Перехресні запитання від С1 до 32
С3	5 хвилин	Робить висновки з гри – згадує про ключові моменти гри, місця зіткнень, згадує про переваги своєї команди під час гри (вдале запитання, відповідь...) і прорахунки опонентів.
33	5 хвилин	

**Висновок.** Гра доставляє не лише моральне задоволення, а й змушує глибоко зануритися в предмет дослідження. Перемога, фактично, виграється за рахунок ретельного вивчення теми та копіткого підготування позицій, а не за столом під час гри (хоча, безумовно, останній етап також дуже важливий).

Під час гри від гравців вимагається:

- По-перше, абсолютне знання теми дебатів.
- По-друге – чітко дотримуватися встановленої процедури проведення дебатів, намагатися не використовувати час понад норму.
- По-третє – впевненість у правильності власної позиції, що, однак, не повинна перерости у наглість та самовпевненість.
- По-четверте – вміння не допустити прорахунки та побачити їх у суперників.
- По-п'яте – бути абсолютно спокійним, вміти тримати себе у руках навіть на недопустимі випадки опонентів на вашу адресу.
- По-шосте – не забувати ключові елементи гри (критерій, дефініції...), адже їх упущення може призвести до неможливості використання запланованої лінії аргументації.
- По-сьоме – швидко реагувати на можливі «міни» під час перехресних запитань – коли опонент змушує погодитися з його позицією шляхом виривання з контексту одиничного факту та побудові згідно з ним вирішального запитання (на зразок вищезгаданого прикладу з ЧАЕС).

І останнє, але від цього не менш важливе: завжди логічно відстоювати власну позицію, слідкувати за тим, аби у власній аргументації не було протиріч, а між аргументами, що мають достатньо підстав, та тезою, що доводиться, існував видимий причинно-наслідковий зв'язок.

### Список літератури

1. Навчальний посібник «Дебати»: Методичні рекомендації ведення дебатів / ред. Н.М. Гупан, керівник проекту Е.Б. Ламах. – Київ, 2000. – 52 с.

**Невельская-Гордеева Е.П., Кравченко Н.А. Логические аспекты интеллектуальной игры «Дебаты»** // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия: Философия. Культурология. Политология. Социология. – 2011. – Т.24 (63). – №1. – С. 252-257.

В работе кратко изложены история, суть, принципы и правила проведения интеллектуальных игр под названием «Дебаты». Используемый в игре формат аргументированного и организованного спора на конкретную научно-популярную тематику способствует развитию навыков логического мышления и понимания причинно-следственных связей у игроков и зрителей.

**Ключевые слова:** аналитическое мышление, интеллектуальная игра, дискуссия.

**Nevelskaya-Gordeeva O., Kravchenko N. Logical aspects of intellectual game “The Debates”** // Scientific Notes of Taurida National V.I. Vernadsky University. Series: Philosophy. Culturology. Political sciences. Sociology. – 2011. – Vol.24 (63). – №1. – P. 252-257.

Theme of the report is the history, essence, main principles and rules of intellectual game known as “The Debates”. Due to organized dispute of scientific topic the game promotes development of logical thinking and causal communication.

**Key words:** analytical thinking, intellectual game, debate.

Статья поступила в редакцию 21.11.2010