

Тренинг

по сравнению

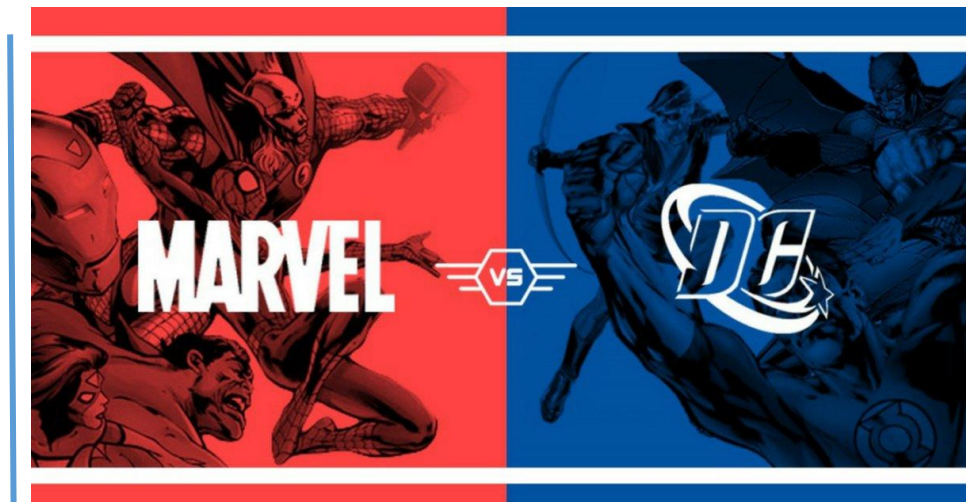
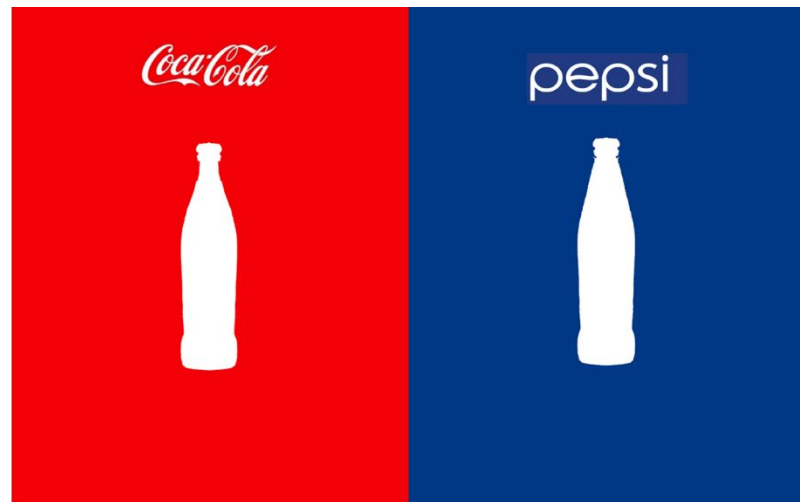
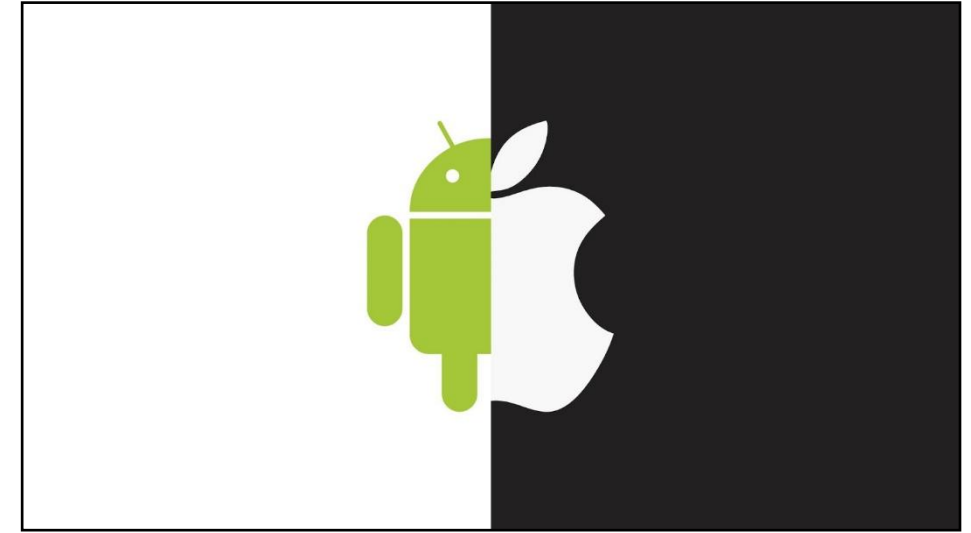
Но сначала немного повторения

Фрейминг – это поле дебатов, которое позволяет нам понять, из чего стоит принимать решение.

Структура фрейма:

1. Постановка цели.
2. Описание проблемы (барьера, мешающего добиться цели).
3. Анализ критериев достижения цели.

Как мы часто делаем сравнение в жизни (спойлер: постоянно)



Почему сравнение важно?

Оно дает нам понимание того, какими критериями нужно руководствоваться при принятии решений. Более того, позволяет показать судье/вашим оппонентам, почему в соответствии с данными критериями наша позиция более верна.

Основные критерии сравнения

1. Масштаб воздействия.
2. Степень воздействия.
3. Обратимость.
4. Первичность/вторичность.
5. Допустимость.
6. Способность.
7. Скорость наступления событий и изменений.
8. Часть и целое.

1. Масштаб воздействия

- Как много акторов задействовано в теме?
- Определяется количеством блага, которое перераспределяется, или количеством акторов, которые получают благо.

2. Степень воздействия

- Насколько качественно велики блага и страдания?
- Определяется качеством блага, которое перераспределяется. Может выводиться из критерия масштаба по принципу «количество перетекает в качество».

3. Обратимость

- Возможно ли убрать последствия или возместить урон?
- Определяется тем, возможно ли обратить вспять те негативные (реже позитивные) последствия, о которых вы говорите. Критерий достаточно сильный, но и встречается редко.

4. Первичность

- Что является причиной, а что – следствием?
- Определяется тем, какое из последствий приводит к появлению другого, без которого невозможно считать аргумент полноценным.

5. ДОПУСТИМОСТЬ

- Есть ли барьеры для совершения действий?
- Определяется тем, имеем ли мы право на то, чтобы провести определенные изменения, которые приведут к некоторым последствиям

6.Способность

- Есть ли возможности и ресурсы для совершения действия?
- Определяется тем, хватает ли нам имеющихся возможности и ресурсов, чтобы провести определенные действия.

7. Скорость наступления события и изменений

- Как быстро наступят изменений и событие?
- Определяется тем, насколько длительный срок требуется для наступления тех последствий, о которых вы говорите. Чаще всего делится на краткосрочные и долгосрочные последствия, по ним же и сравнивается.

8. Часть и целое

- Явление – часть другого явления или самостоятельное целое?
- Определяется тем, возможно ли наступления события без наступления ряда других событий.

Сравнение по контексту

- Чем мир первого стола отличается от вашего?
- Миры, в которых играют столы, почти всегда являются разными. Ваша цель – объяснить, почему тот мир, в котором играете вы, не только более релевантен, но и может не допускать тех последствий, о которых говорят столы (то есть описать, почему другие команды врут на своих речах).

Сравнение по фрейму

- Чем ваша рамка лучше?
- Рамки, которые вы ставите, тоже разные. Если так вышло, что вы играете в одном и том же мире, то те барьеры и цели, которые вы описываете, точно могут и будут отличаться.

Сравнение по проблеме

- Чем ваша проблема отличается? Почему отличие играет в вашу пользу?
- Проблемы, которые рассматривают столы, тоже имеют свойство отличаться. Ваша цель объяснить, почему именно ваша проблема больше привязана к теме, больше вреда приносит людям, а также возможна измениться благодаря законопроекту.

Сравнение по инструменту решения

- Почему вы решаете проблему эффективнее?
- Если так вышло, что и проблемы совпадают, то инструмент, с помощью которых вы ее решаете, отличается. В мире что-то должно изменяться, иначе у стола не будет вклада в игру. Ваша цель объяснить, почему ваш инструмент приводит к наиболее существенным изменениям в игре.

Сравнение по результату

- Будет улучшение или нет? Если останется, как есть, то это хорошо или плохо?
- Изменения, которые вы доказываете, бывают разные. Может быть получение блага, а может быть отсутствие вреда. Это довольно разные вещи, хоть и находятся всегда рядом. Если же вы доказываете, что важно оставить статус-кво, то нужно объяснить, будет это хорошо или плохо.

Тема игры

Культ жертв – поощрение выявления негативного влияния на себя системой дискриминации и придание жертве дискриминации особого морального авторитета

ЭП сожалеет о культе жертв в современном мире