

Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики»

---

# Теория государства и права

**Игропрактикум**

*Под редакцией*  
заслуженного юриста РФ,  
доктора юридических наук, профессора  
В. Б. И с а к о в а

НОРМА  
ИНФРА-М  
Москва, 2020

УДК 340.12(072)  
ББК 67.0я81  
Т34



### Рецензенты

**И. А. Минникес**, доктор юридических наук, профессор (г. Иркутск).

**А. П. Семитко**, доктор юридических наук, профессор (г. Екатеринбург).

**В. М. Шафиров**, доктор юридических наук, профессор (г. Москва).

**Теория государства и права** : игропрактикум / под ред. В. Б. Исакова. — Москва : Норма : ИНФРА-М, 2020. — 544 с.

ISBN 978-5-00156-032-6 (Норма)

ISBN 978-5-16-015715-3 (ИНФРА-М, print)

ISBN 978-5-16-108110-5 (ИНФРА-М, online)

Игропрактикум содержит обзор методов и форм преподавания теории государства и права, рекомендации по проведению учебных занятий, их примерные планы, тематику докладов, эссе, сообщений, домашние задания, вопросы для тестового контроля — все, что может потребоваться преподавателю для успешного проведения семинарских и практических занятий. Издание также включает сборники задач и ситуаций, игр и тренингов, методические разработки «Найди свою тему в науке и в жизни», «Всемирный музей права».

Игропрактикум может быть использован преподавателями для организации внеаудиторной работы со студентами, а также самими студентами для подготовки творческих вечеров, олимпиад, конкурсов, викторин, правовых дискотек и т. д.

Игропрактикум является элементом научно-образовательного комплекса, в который помимо него входят учебник и практикум по теории государства и права. Все элементы научно-образовательного комплекса скоординированы между собой на основе программы учебной дисциплины.

Для преподавателей юридических вузов и факультетов, а также организаторов высшего юридического образования и методистов по дисциплинам «Теория государства и права» и «Основы права».

УДК 340.12(072)  
ББК 67.0я81

ISBN 978-5-00156-032-6 (Норма)

ISBN 978-5-16-015715-3 (ИНФРА-М, print) © Коллектив авторов, 2020

ISBN 978-5-16-108110-5 (ИНФРА-М, online) © Исаков В. Б., карты и схемы, 2020

### Коллектив авторов

**Исаков В. Б.**, доктор юридических наук, профессор НИУ ВШЭ — введение; темы 1, 12, 13; сборник задач; сборник ситуаций; сборник игр и тренингов; раздел «Проблемы, планы, перспективы»; приложение 1.

**Азми Д. М.**, кандидат юридических наук, доцент — тема 10.

**Арзамасов Ю. Г.**, доктор юридических наук, профессор НИУ ВШЭ — темы 9, 11.

**Белькович Р. Ю.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 4.

**Быстров А. С.**, ассистент НИУ ВШЭ — темы 17, 18 (совм. с Е. Д. Неверовым).

**Голощапов А. М.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 7.

**Дидикин А. Б.**, доктор философских наук, профессор НИУ ВШЭ — тема 5 (совм. с Д. В. Шедовым).

**Ерохина Ю. В.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — темы 6, 24, приложение 2 (совм. с Д. В. Мазаевым).

**Ефремова Н. Н.**, кандидат юридических наук, профессор НИУ ВШЭ — тема 22.

**Карпец В. И.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 21.

**Мазаев Д. В.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 14, приложение 2 (совм. с Ю. В. Ерохиной).

**Назмутдинов Б. В.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — темы 2, 3.

**Неверов Е. Д.**, ассистент НИУ ВШЭ — темы 17, 18 (совм. с А. С. Быстровым).

**Позднякова Е. В.**, кандидат юридических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 8.

**Полдников Д. Ю.**, доктор юридических наук, профессор НИУ ВШЭ — тема 15.

**Сафонов А. А.**, доктор юридических наук, профессор НИУ ВШЭ — тема 20.

**Скоробогатов В. Ю.**, кандидат юридических наук, преподаватель НИУ ВШЭ — тема 23.

**Соболева А. К.**, кандидат филологических наук, доцент НИУ ВШЭ — тема 16.

**Туманова А. С.**, доктор юридических наук, доктор исторических наук, профессор НИУ ВШЭ — тема 19.

**Шедов Д. В.**, ассистент НИУ ВШЭ — тема 5 (совм. с А. Б. Дидикиным).

## Содержание

<b>Введение. Взгляд на современные методы преподавания теории государства и права</b> .....	8
<b>Методические рекомендации и материалы к темам курса</b> .....	63
<b>Тема 1.</b> Теория государства и права как наука и учебная дисциплина .....	63
<b>Тема 2.</b> Что есть право? Научные подходы к правопониманию ..	73
<b>Тема 3.</b> Основные понятия о праве и правовой системе .....	82
<b>Тема 4.</b> Основные понятия о государстве и политической системе .....	89
<b>Тема 5.</b> Типология государства и права. Сравнительное правоведение .....	99
<b>Тема 6.</b> Социальное регулирование и социальные нормы. Правовое регулирование и его механизм .....	109
<b>Тема 7.</b> Источники (формы) права .....	118
<b>Тема 8.</b> Нормы права .....	127
<b>Тема 9.</b> Нормативные правовые акты .....	136
<b>Тема 10.</b> Система права и система законодательства .....	146
<b>Тема 11.</b> Нормотворчество и нормотворческий процесс. Систематизация законодательства. Юридическая техника .....	158
<b>Тема 12.</b> Понятие, виды и состав правовых отношений .....	171
<b>Тема 13.</b> Субъекты и объекты правоотношений. Юридические факты .....	182
<b>Тема 14.</b> Правомерное поведение. Реализация норм права .....	194
<b>Тема 15.</b> Юридический процесс и правовая процедура. Применение норм права .....	203
<b>Тема 16.</b> Толкование норм права .....	215
<b>Тема 17.</b> Правонарушения .....	225
<b>Тема 18.</b> Юридическая ответственность .....	239
<b>Тема 19.</b> Государство, право и личность. Права человека .....	254
<b>Тема 20.</b> Правовое государство и гражданское общество .....	269
<b>Тема 21.</b> Социальное государство .....	282

<b>Тема 22.</b> Законность, правопорядок и правовая дисциплина .....	291
<b>Тема 23.</b> Правосознание и правовая культура .....	304
<b>Тема 24.</b> Взаимодействие национальной и международной правовых систем. Государство и право в глобализирующемся мире .....	325
<b>Сборник задач</b> .....	338
<b>Сборник ситуаций</b> .....	351
<b>Сборник игр и тренингов</b> .....	457
<b>Проблемы, планы, перспективы</b> .....	495
<b>Приложения</b> .....	509
<i>Приложение 1</i> .....	509
<i>Приложение 2</i> .....	526

2. Служит ли данный правовой институт защите прав человека или ведет к их нарушению?

3. На какие нормы Конституции РФ, по вашему мнению, сослался заявитель в обоснование своих требований?

### 70. Допустимо ли исполнение музыки в такси?

Российское авторское общество (РАО) обвинило автопарк «Кис» в нарушении авторских прав и пыталось взыскать с него 340 тыс. рублей за включение музыки в машине такси. Представитель РАО воспользовался услугами такси, в поездке прослушав 17 песен, за каждую из которых РАО потребовало в суде компенсации в размере 20 тыс. рублей. Факт нарушения авторских прав был зафиксирован на мобильный телефон.

*Справочно.* На сайте РАО указано, что ставка авторского вознаграждения составляет 500 рублей в месяц за одну машину такси. Кроме РАО, представляющего интересы авторов, отчисления с такси в пользу исполнителей и изготовителей фонограмм собирает также Всероссийская организация интеллектуальной собственности (ВОИС). На ее сайте указана ставка в размере 150 рублей за одну машину.

Согласно экспертным оценкам в 2017 г. в отрасли такси работали около 2 млн машин. Таким образом, РАО потенциально может претендовать на 1 млрд рублей отчислений в месяц, а ВОИС — на 300 млн рублей. Общие сборы РАО в 2017 г. составили 4,98 млрд рублей, ВОИС — 1,16 млрд рублей.

Источник: URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3834297>.

#### Вопросы

1. Является ли, по вашему мнению, звучание музыки в машине такси нарушением прав авторов и исполнителей музыки?

2. Как вы оцениваете механизм правового регулирования, предлагаемый заинтересованной стороной? Способен ли он эффективно работать?

3. Как, по вашему мнению, должно быть разрешено данное дело в суде?

## Сборник игр и тренингов

### Необходимые пояснения

Использование игр в учебном процессе — одно из веяний времени. Популярность игр объясняется несколькими обстоятельствами, в числе которых можно указать следующие.

*Во-первых*, любая игра — деловая, учебная, детская, военная, спортивная, стратегическая — имеет модельную природу, представляет собой модель определенных жизненных обстоятельств. Игра позволяет внести в учебную аудиторию фрагмент действительности, позволить студентам в сжатой, игровой форме «пожить» в этих обстоятельствах, «примерить» их на себя.

*Во-вторых*, в отличие от большинства форм учебной деятельности, настроенных на трансляцию учебной информации, игра ориентирована не столько на передачу знаний, сколько на выработку профессиональных навыков. Некоторые виды игр представляют собой, по существу, профессиональные тренинги.

*В-третьих*, игры вносят разнообразие в учебный процесс, позволяют сделать общение более эмоционально насыщенным и интересным.

Наконец, *в-четвертых*, игры чрезвычайно полезны в молодом, только что сформировавшемся коллективе (например, академической группе), поскольку позволяют студентам раскрыться и лучше узнать друг друга, а студентам, претендующим на лидерство, — проявить свои способности и утвердить себя в качестве лидеров.

Вместе с тем, как и в любой учебной деятельности, в использовании игр есть пределы и рамки, которые необходимо учитывать.

Преподавателям, активно практикующим деловые игры в учебном процессе, хорошо известно, что игры — это пожиратели времени. За время деловой игры отрабатывается обычно лишь один вопрос темы, а иногда и того меньше — всего лишь один аспект вопроса. А остальные вопросы? Приходится отдавать их на самостоятельное изучение и надеяться, что студенты разберутся в них сами. Поэтому в случаях, когда знание всех вопросов темы имеет критически важное значение, лучше воспользоваться традиционными академическими формами изучения материала.

Проведение деловой игры предполагает определенный уровень подготовленности участников. Нельзя проводить игру в слабо подготовленном коллективе. Студенты воспринимают такую игру как послабление и пощажку: «Ура! Опроса не будет!» Обнаружив, что студенты явились на занятие неподготовленными, преподаватель должен с ходу отменить игру и провести тестирование, опрос, письменную контрольную работу — одним словом, зафиксировать уровень подготовленности студентов для последующего «разбора полетов». Чем менее подготовлены студенты, тем охотнее они играют в разнообразные игры, но тем меньше пользы от таких игр.

Нельзя не видеть, что игры воспринимаются студентами по-разному. Если одни студенты с интересом играют, проверяют свои знания, набираются навыков, то другие пытаются уклониться от участия в игре, отдохнуть, «отсидеться в тени». Для последней категории можно приготовить несколько «игровых сюрпризов», например «группу бездельников» или «особое задание для группы отстоя».

Игры, как и любая искусственно навязанная форма деятельности, могут надоедать и приедаться. Не следует использовать игры настолько часто, чтобы они приелись и надоели студентам. Каждая игра должна быть запоминающимся событием.

Игра требует определенного уровня подготовленности не только от студентов, но и от преподавателя, проводящего игру. Преподаватель должен с самого начала занять на игре верную игровую позицию — взять на себя роль руководителя игры или отдать игру на самоуправление студентам, вмешиваясь лишь настолько, насколько это необходимо, например, когда игра зашла в тупик и студенты сами не видят выхода из тупика.

Важнейшая часть любой игры — подведение итогов. Учебная игра, по которой не подведены итоги, можно сказать, прошла впустую. Преподаватель может подвести итоги игры в режиме «творческой импровизации», но лучше, конечно, заранее продумать схему подведения итогов. Например: что в игре получилось; что не получилось; к каким результатам мы пришли; какие вопросы остались открытыми; кто справился с игровой ролью особенно хорошо; кто — удовлетворительно; кто явно не понял своей задачи; кто «отсиделся в кустах»?

Игры — один из способов передачи культуры и знаний, средство социализации личности, освоения ею большого, сложного, неигрового в принципе мира. Игры позволяют создать богатое и разнообразное образовательное пространство, в котором интересно двигаться вместе со своими учениками. Поэтому игры наряду с другими средствами образования и воспитания должны занимать достойное место в педагогическом арсенале преподавателя.

Для того чтобы ввести игру в учебный процесс, достаточно одной-двух «любимых» игр, но лучше, конечно, иметь широкий комплекс игр, ориентированных на различные случаи жизни. В нижеследующем разделе игропрактикума приведены игры и тренинги на разные случаи жизни и педагогической практики.

## Игровые разминки<sup>1</sup>

### 01. Разминка по терминологии

**Цель игры:** экспресс-контроль уровня подготовленности обучающихся; усвоение базовых понятий науки хотя бы на уровне простого запоминания.

**Организация игры:** учебное занятие начинается с того, что обучающиеся по очереди «забрасывают в корзину» выученные ими термины. Разминка идет в динамичном темпе, напоминающем тренировку баскетболистов: забросил — следующий, не забросил — следующий и т. д.

На первый взгляд, «Разминка по терминологии» может показаться стилизованной под спортивную игру обыкновенной зубрежкой, но это не так. Усвоение базовой юридической терминологии — одна из основных и достаточно трудных задач при изучении юридических дисциплин. Без знания терминологии невозможно читать и понимать юридические документы, вести дискуссию на юридические темы, приступить к изучению специальных юридических дисциплин.

Как и всякая игра, «Разминка по терминологии» требует определенной методической подготовки. Необходимо тщательно отобрать термины для заучивания. Их не должно быть слишком много: оптимальным для годового курса будет список из 75—100 терминов.

Список терминологии должен быть разбит по темам, по пять — семь терминов к каждому занятию (естественно, терминология должна быть связана с темой занятия).

Научная дефиниция термина, оставаясь содержательной, должна быть подготовлена для заучивания: желательно преобразовать ее в короткую ритмичную миниатюру, напоминающую стихотворение в прозе. Такие миниатюры запоминаются легче.

В последующем, уже на самом занятии, следует обратить внимание на развертывание термина в полноценный содержательный ответ по вопросу. Желательно, чтобы ответ обучающегося, когда это возможно, строился по «энциклопедической схеме» — с определения понятия.

<sup>1</sup> Богатый набор разнообразных разминок и тренингов собран в книге: *Кунис М. Ш.* Большая книга лучших игр и упражнений для любого тренинга. М., 2016.

Наконец, обучающихся следует предупредить, что проверка знания терминологии будет в числе дополнительных вопросов на экзамене, особенно в тех случаях, когда речь идет о повышенной оценке. Может ли претендовать на повышенную оценку тот, кто не знает базовой терминологии? Нет, такого быть не может!

Терминология для проведения «игровых разминок» приведена в методических разработках по конкретным темам курса.

## 02. Банальный вопрос — креативный ответ

**Цель игры:** данная игра имеет «психотерапевтическое» значение — сброс психологического напряжения, концентрация внимания аудитории на вопросах темы занятия.

**Организация игры:** преподаватель задает банальный вопрос и объявляет конкурс на самый оригинальный и неожиданный креативный ответ.

### *Примеры банальных вопросов*

- Почему вы сегодня опоздали?
- Почему вы не подготовились к занятию?
- Почему вы со мной сегодня не поздоровались?
- Почему вы не оплатили свой проезд в автобусе?
- Почему вы никого не пригласили на свой день рождения?
- Почему вы подстриглись наголо?

## 03. Рекламная пауза

**Цель игры:** психологическая перебивка, встряска, способ внести разнообразие в учебное занятие.

**Организация игры:** по ходу занятия преподаватель неожиданно объявляет «рекламную паузу» — обучающиеся должны выступить с короткими «рекламными роликами» на тему семинара.

### *Темы для «рекламных пауз»*

- Соблюдение правил ПДД.
- Уплата налогов.
- Плата за свет (воду, квартиру, газ).
- Чистота в подъезде.
- Верни книги в библиотеку.
- Не кури!
- Не пей!
- Не колись!

## 04. Рефлексивная пятиминутка

**Цель игры:** психологическая перебивка, развитие рефлексивных способностей.

**Организация игры:** по ходу занятия (или деловой игры) преподавателем объявляется «рефлексивная пятиминутка», в ходе которой учащиеся должны взглянуть на себя со стороны, ответить на вопросы.

Что мы делаем?

Кто и какую позицию выбрал по этой теме? Почему?

К какому результату мы пришли (или не пришли)? Почему?

Каковы варианты дальнейшего движения по теме? Какой из них выбрать?

Что на данном этапе у нас получилось или не получилось?

## 05. Щас скажу!

**Цель игры:** психологическая разрядка.

**Организация игры:** придумать невероятную, ошеломляющую нелепость, но обязательно по теме семинара.

## Экспресс-опросы

### 06. Игра-опрос «Мячик»

**Цель игры:** экспресс-опрос по теме занятия; экспресс-диагностика уровня подготовленности каждого обучающегося и всей учебной группы в целом.

**Организация игры:** обучающемуся вручается мячик (это может быть шарик, кубик, шайба или любой другой игровой предмет — неважно) и ставится следующее условие (например):

— Сегодня мы обсуждаем функции государства. Называете одну из функций государства (любую на ваш выбор), даете ей краткую характеристику и передаете мячик дальше, на следующий стол. Понятно? Начали!

Игра «Мячик» не претендует, разумеется, на выяснение всей глубины знаний. Но такая задача и не ставится. Ее цель — выяснить общую подготовленность учебной группы, определиться с дальнейшей линией поведения на занятии.

Почему мячик передается на следующий стол, а не соседу, который сидит рядом и нетерпеливо подпрыгивает, ожидая своей очереди? Исключительно для скорости. Если мячик будет идти по рядам слишком медленно, надолго застревать, аудитория вскоре потеряет к

нему интерес, поняв, что до последних очередь не дойдет и можно отвлечься.

#### **Варианты игры:**

1. «Двойной мячик» — в игру запускаются два мячика с разных концов аудитории, при этом задание разделяется на две части (например): взявший один мячик называет функцию государства, другой — дает этой функции краткую характеристику.

2. «Волейбол» — вместо мячика в игру запускается воздушный шарик: ответил — ударил по шару. Следующим отвечает тот, на кого шарик упал.

При внешней простоте игра-опрос «Мячик» требует известного напряжения от участников. Во-первых, участники игры должны знать предмет, о котором идет речь (в нашем примере — знать список функций государства). Во-вторых, следить за тем, какие ответы «выбыли из игры». В-третьих, сжать ответ в одну-две короткие фразы, что порой сложнее, чем отвечать длинно и многословно.

Игру-опрос «Мячик» целесообразно проводить в начале занятия, сразу после разминки по терминологии или вместо нее. В совокупности с разминкой она дает достаточно полное представление об уровне подготовленности данного учебного коллектива.

В практике преподавания игра-опрос «Мячик» оказалась одной из наиболее востребованных и популярных игровых форм.

## **Игры с карточками**

### **07. Игра-классификация**

**Цель игры:** развитие навыков систематизации правовых явлений, обнаружения и систематизации признаков правовых явлений.

**Организация игры:** практически все игры этого типа базируются на идее «пазла»: сначала надо изготовить карточки, а затем разложить их в «правильном порядке». Смысл задания заключается в том, что игрок должен знать или придумать на месте этот «правильный порядок».

Вместе с тем игры с карточками могут быть и остропроблемными, когда, например, требуется систематизировать причины преступности, выстроить (а затем обосновать) свою систему мер борьбы с преступностью и т. п.

Технический, но важный совет. Завершая игру с карточками, предложите студентам забрать карточки с собой. Иначе следующий преподаватель, который придет в аудиторию, заваленную рваной бумагой, вряд ли будет в восторге от открывшейся картины.

#### **Варианты игр с карточками:**

1. Изготовьте из листа бумаги четыре карточки. Одну карточку отложите, а на остальных напишите элементы юридической нормы. Сложите их в правильном порядке. В чем заключается этот порядок?

2. Изготовьте из листа бумаги 16 карточек. На карточках напишите страны: Россия, США, Англия, Франция, Германия, Япония, Италия, Болгария, Нидерланды, Польша, Северная Корея, Австралия, Австрия, Китай, Казахстан, Белоруссия.

Классифицируйте (разложите) получившиеся карточки по следующим основаниям:

- форма правления;
- форма государственного устройства;
- политический режим.

3. Изготовьте (или принесите с собой) 30 карточек. Запишите на них конституционные права граждан. Классифицируйте карточки по известным вам различным основаниям:

- право на жизнь (ст. 20);
- право на достоинство личности (ст. 21);
- право на свободу и личную неприкосновенность (ст. 22);
- право на неприкосновенность частной жизни (ст. 23);
- право на неприкосновенность жилища (ст. 25);
- право свободно определять и указывать свою национальную принадлежность и пользоваться родным языком (ст. 26);
- право на свободу передвижения, выбора места пребывания и жительства (ст. 27);
- право на свободу совести (ст. 28).
- свобода мысли и слова (ст. 29);
- право на информацию (ч. 2 ст. 24, ч. 4 ст. 29);
- право на объединение (ст. 30);
- право граждан РФ на проведение публичных мероприятий (ст. 31);
- право граждан РФ на участие в управлении делами государства (ст. 32);
- право частной собственности (ч. 1 ст. 35) и право ее наследования (ч. 4 ст. 35);
- право свободного владения, пользования и распоряжения землей и другими природными ресурсами (ст. 36);
- право на свободу предпринимательской и иной не запрещенной законом экономической деятельности (ст. 34);
- право свободно распоряжаться своими способностями к труду, выбирать род деятельности и профессию (ч. 1 ст. 37);
- право на труд и на вознаграждение за труд (ч. 3 ст. 37);
- право граждан РФ на обращения (ст. 33);

право на гарантированный минимальный размер оплаты труда (ч. 2 ст. 7);  
 право на защиту от безработицы (ч. 3 ст. 37);  
 право на государственную защиту материнства, детства и семьи (ч. 1 ст. 38);  
 право на государственную поддержку отцовства, инвалидов и пожилых граждан (ч. 2 ст. 7);  
 право на социальное обеспечение по возрасту, в случае болезни, инвалидности, потери кормильца, для воспитания детей (ст. 39);  
 право на жилище (ч. 1 ст. 40) и право на получение жилища малоимущими гражданами бесплатно или за доступную плату (ч. 3 ст. 40);  
 право на охрану здоровья и медицинскую помощь (ст. 41), включая бесплатную медицинскую помощь в государственных учреждениях здравоохранения (ст. 41);  
 право на отдых (ч. 5 ст. 37);  
 право на благоприятную окружающую среду, достоверную информацию о ее состоянии (ст. 42);  
 право создавать профессиональные союзы, иные общественные объединения для защиты социальных и экономических интересов (ст. 13, 30);  
 право на индивидуальные и коллективные трудовые споры, включая право на забастовку (ч. 4 ст. 37).

### 08. Тебе телеграмма! Тебе письмо!

**Цель игры:** предъявление обычных вопросов в необычной игровой форме; проверка знаний; развитие психологической устойчивости.

**Организация игры:** предварительно изготавливаются «телеграммы» с вопросами по теме занятия. Определяется ученик, который будет играть роль почтальона. «Почтальон» вручает «телеграмму» и требует немедленного ответа, который должен быть выдержан в телеграфном стиле. Игра «Тебе телеграмма!» с успехом может быть использована также в качестве разминки или игрового опроса.

**Вариант:** «Тебе письмо!» — более пространственный и усложненный вариант игры.

#### *Примеры телеграмм*

Что такое социальная норма?  
 Что такое мораль? Каковы особенности морали?  
 Что такое нравственность?  
 Какие нравственные качества в наибольшей степени ценятся в обществе?

Каковы признаки норм права, отличающие их от других социальных норм?  
 В чем выражается всеобщность норм права?  
 В чем выражается системность норм права?  
 В чем выражается формальная определенность правовых норм?  
 Чем различаются объективное и субъективное право?  
 Что представляют собой источники права?  
 Какие источники права вы знаете, в чем их особенности?  
 Назовите правовые акты высшей юридической силы.  
 Что представляют собой подзаконные акты?  
 Что такое норма права? Каковы признаки юридической нормы?  
 В чем заключается всеобщность юридической нормы?  
 В чем заключается формальная определенность юридической нормы?  
 В чем выражается системность норм права?  
 В чем заключается гарантированность норм права государственным принуждением?  
 Каковы отличия норм права от индивидуальных правовых актов?  
 Что представляет собой система права?  
 Какие отрасли права вы знаете?  
 Назовите отрасли частного права.  
 Назовите отрасли публичного права.  
 Что представляет собой международное право?  
 Что такое правомерное поведение?  
 Что такое правонарушение?  
 Каковы основные признаки правонарушения?  
 Что понимается в уголовном праве под деянием?  
 Что понимается под составом преступления?  
 Что означает выражение «в действиях лица есть состав преступления»?  
 Каковы виды правонарушений?  
 Что такое ответственность?  
 Какие виды ответственности вы знаете?

#### *Примеры писем*

Как взаимодействуют право и мораль?  
 Каковы последствия нарушения норм морали?  
 Что представляет собой «криминальная мораль», каковы ее особенности?  
 Каковы черты «криминальной морали»?  
 Что такое «двойная мораль»?  
 Кого люди называют моральным уродом и почему?



Между правом и моралью иногда возникают противоречия. По каким причинам это происходит? Как разрешаются подобные противоречия?

Почему моральные заповеди, сформулированные в глубокой древности, не потеряли своего значения и в наше время?

Из Древнего Рима пришел к нам афоризм «*summum jus summa injuria*» («высшее право есть высшая несправедливость»). В чем суть этого афоризма?

Почему в российской правовой системе основной источник права — нормативный правовой акт, а в англо-американской — судебный прецедент?

В чем отличие нормативных и индивидуальных правовых актов? Как они взаимосвязаны?

Каковы причины развития системы права, появления новых отраслей и институтов права?

Все ли противоправное аморально? Все ли аморальное противоправно?

Почему правовая и моральная оценки деяния порой не совпадают?

Что появилось раньше: законы или правонарушения?

Каковы функции юридической ответственности?

Является ли причинение моральных и физических страданий одной из целей уголовного наказания?

## Игры-тренинги

### 09. Телемост

**Цель игры:** обсуждение в игровой форме вопросов темы; формирование психологической устойчивости; воспитание культуры общения.

**Организация игры:** игра имитирует популярные в свое время «телемосты». Аудитория делится на две (или более — в зависимости от темы) группы. В каждой группе назначаются или избираются «телеведущие». Их задача — помогать общению, корректировать в необходимых случаях вопросы и разъяснять ответы, заполнять своими комментариями паузы и т. д. Обязательное условие игры — задает вопрос или отвечает на него тот, в чьих руках условный «микрофон». Передача даже условного «микрофона» замедляет игру и несколько охлаждает эмоции. В противном случае «телемост» может быстро переродиться во всеобщую неконтролируемую перебранку.

В конце игры преподаватель подводит итог, оценивает лучшие вопросы и ответы, а также работу «телеведущих». Для приближения к

реальности «Телемост» можно записать на видео и показать затем как учебный фильм.

**Вариант игры** — «Воркшоп», имитирующий разговорные шоу, идущие практически на всех каналах телевидения. Фактически это дискуссия в организованной игровой форме. Важно, чтобы у участников игры не оказались полностью совпадающие позиции по проблеме, иначе никакой игры не получится. Поэтому в ходе подготовки игры можно попросить двух или нескольких участников занять альтернативную позицию.

### *Возможные темы для игры «Телемост»*

На играх Евро-2012 российские футбольные фанаты организовали шествие по центру Варшавы, посвященное Дню России (12 июня). Шествие привело к массовым столкновениям с польскими футбольными фанатами, повлекло аресты полицией участников как с польской, так и с российской стороны. Обсудите эту ситуацию со своими польскими ровесниками в форме «телемоста».

Обсуждение допингового скандала и последовавшего за ним отстранения российских легкоатлетов от участия в Олимпиаде-2016 в Рио-де-Жанейро.

Снос памятников Советской армии — освобождение от призраков прошлого или от исторической памяти?

## 10. Конференция

**Цель игры:** обсуждение в игровой форме вопросов темы; тренировка психологической устойчивости и умения выражать свои мысли.

**Организация игры:** обсуждение темы занятия организуется в форме конференции или круглого стола. Заранее готовятся карточки (записочки) с темами, которые раздаются участникам игры. Дается 5—7 минут на подготовку. Затем начинаются выступления.

В конце игры преподаватель подводит итоги, объясняя сильные стороны и недостатки выступлений каждого из участников конференции.

### **Варианты игры:**

1. Обязать каждого выступающего вставить в выступление «оживляж» — живой пример, факт или соответствующий теме анекдот;
2. Обязать каждого выступающего делать содержательный «мостик» — оригинальную связку с предыдущим выступлением.
3. Обязать каждого выступающего делать комплимент предыдущему выступлению.

4. Обязать каждого выступающего критиковать предыдущие выступления.

5. Чередовать «бархатные» и «агрессивные» выступления: после залпа критики следующий выступающий должен сгладить агрессивность, найти примиряющие мотивы и аргументы, затем — снова залп критики и т. д. (задачу каждого выступающего можно определить, раздав им карточки соответствующего цвета).

#### *Возможные темы для игры «Конференция»*

Причины распространения наркомании в молодежной среде.

Меры борьбы с наркоманией в молодежной среде.

Меры борьбы с токсикоманией.

Можно ли урезонить футбольных фанатов? Политика власти по отношению к ним.

Причины преступности несовершеннолетних.

Можно ли победить курение и как это сделать?

### 11. Пресс-конференция

**Цель игры:** активизация дискуссии; обсуждение в творческой игровой форме вопросов темы; тренировка психологической устойчивости в стрессовой ситуации.

**Организация игры:** игра организуется по всем известной модели пресс-конференции: одни участники задают вопросы, другие (или другой) — отвечают. Главное в данной игре — поддерживать темп, не позволять длинных вопросов и затянутых бессодержательных ответов. В конце игры преподаватель подводит итог, давая оценку как отвечавшим, так и тем, кто задавал вопросы. За одну игру можно провести несколько коротких пресс-конференций.

#### **Варианты игры:**

1. «Тренировка президента» — игра моделирует подготовку президента к встрече с журналистами. В начале игры избирается (или назначается) «президент». Все остальные объявляются «помощниками президента». «Помощники» имитируют оживленную пресс-конференцию, засыпают «президента» вопросами по определенной теме. Задача «президента» — продержаться как можно дольше, находя остроумные и содержательные ответы. В конце игры проводится «разбор полетов» — оценивается стиль общения «президента» с «журналистами» и отмечаются наиболее интересные вопросы «журналистов».

2. «Тренировка депутата» — игра организуется по аналогичной схеме, но задание усложняется: «депутат» выступает перед враждебной по отношению к нему аудиторией. Перед «помощниками» ста-

вится задача — устроить депутату «жаркую баню», запутать его, спровоцировать на резкий ответ и т. д. Задача «депутата» в этой игре, соответственно, заключается в том, чтобы не поддаваться на провокации, остроумно отбиваться от наскоков, элегантно парировать грубые выпады в свой адрес — одним словом, хорошо выглядеть даже в такой сложной ситуации. «Тренировка депутата» может быть использована, когда преподаватель намерен эмоционально встряхнуть аудиторию: в этой игре содержание обсуждаемой темы не важно, на первый план выходит техника общения.

#### *Возможные темы для игры «Пресс-конференция»*

Что дает молодежи участие в политических партиях?

Молодежь: «пушечное мясо» для политиков или перспективные кадры?

В жизни нужно попробовать все?

Согласно Конституции в Российской Федерации школа отделена от церкви. Не противоречит ли Конституции изучение в школе основ религиозных культур?

Работают ли в России социальные лифты?

Можно ли реализовать себя в России?

Нужно ли каждому попробовать себя в бизнесе?

Сверхпотребление: добиваться; уважать; запрещать?

Молодежные «прокладки» в органах власти.

Коррупция: неизлечимая болезнь?

Школа для ученика или для учителя?

Главный воспитатель: школа, семья, социум?

Интернет: друг или враг?

Интернет-демократия: фантазии или реальность?

Молодежь: неиссякаемый источник экстремизма?

Правда о прошлом: «живая» или «мертвая» вода?

Отслужи в армии и спи спокойно?

Нужен ли налог на «откос» от армии?

Возможна ли жизнь и смерть в виртуальном пространстве?

Интернет: пространство свободы или зона безответственности?

### 12. Биржа идей

**Цель игры:** активизация дискуссии, обсуждение в игровой форме вопросов темы; создание условий для рождения новых креативных идей.

**Организация игры:** учебная аудитория объявляется «биржевым залом», в котором «продаются» инновационные идеи. Сначала участ-

ники игры генерируют некоторое количество инновационных идей, которые записываются на бумажках (открытках) и «биржевым маклером» (преподавателем) выставляются на продажу.

«Биржевой маклер» громко зачитывает идею и предлагает «покупателям» вносить за нее «интеллектуальный залог». «Интеллектуальным залогом» является встречная идея, продолжающая, развивающая и конкретизирующая основную идею, выставленную на продажу. Предлагаемый «залог» должен свидетельствовать о том, что «покупатель» понимает продаваемую идею, может ее развить, углубить и реализовать, поэтому может быть «покупателем» данной идеи.

Соответствие «залога» ценности основной идеи определяется «биржевым маклером», который ориентируется на реакцию зала (одобрение, аплодисменты или скепсис). Ударив молотком в гонг (или по кафедре), «маклер» может продать основную инновационную идею «покупателю», а может заявить, что покупной «залог» мал, не годится по качеству, и предложить «покупателям» вносить новые «залог» (другие, более ценные идеи). Если находится другой «покупатель» с более ценными встречными идеями, которые он вносит в «залог», инновационная идея продается ему. Если же более состоятельных «покупателей» не находится, инновационная идея снимается с продажи, поскольку за нее не предложено достойной цены.

Например, на продажу выставляется инновационная идея «освободить малый бизнес от налогов». «Покупатели» предлагают встречные идеи: «ограничить такое освобождение сроком», «запретить разукрупнять средний бизнес, превращать его в малый с целью получения льгот», «запретить повторную регистрацию малых предприятий для получения льгот». «Маклер» полагает, что развивающие идеи свидетельствуют о понимании проблемы, что «покупателю» можно доверить реализацию инновационной идеи и объявляет: «Идея продана!» (Ударяет в гонг молотком и переходит к продаже следующей идеи.)

Уполномоченный «брокер продавца» идеи или «помощник маклера» могут заключить с «покупателем» шуточный договор, по которому инновационная идея продается «покупателю» не совсем, а передается по лицензии во временное пользование с условием ее реализации в определенный срок.

### 13. Защита диссертации

**Цель игры:** обсуждение в игровой форме вопросов темы; стимулирование интеллектуальной творческой активности; тренировка психологической устойчивости.

**Организация игры:** игра представляет собой разновидность дискуссии, стилизованной под защиту диссертации. Избирается или назна-

чается «диссертант», которому дается некоторое время на подготовку выступления. «Ученый секретарь» докладывает «личное дело» «диссертанта», акцентируя внимание на признаках компетентности «диссертанта». Затем «диссертант» выступает с «научным докладом». Далее следуют вопросы «членов ученого совета» к «диссертанту». После этого выступают официальные и неофициальные оппоненты. Вновь получает слово «диссертант», который отвечает на замечания оппонентов и благодарит всех за замечания. Игра завершается тайным голосованием бюллетенями «за» или «против» присуждения «диссертанту» степени «кандидата или доктора» по обсуждаемой теме. Приветствуется использование в игре академических реквизитов: зеленой скатерти, кафедры, мантии, шапочки и т. д.

#### *Возможные темы для игры «Защита диссертации»*

- Что дает молодежи участие в политических партиях?
- Мое отношение к идеологии.
- Школьник — студент — молодой профессионал — современная траектория молодежной карьеры.
- Судьба инноваций в России.
- Почему не удастся победить коррупцию?
- Инфантильность и гедонизм современных школьников.
- Права ребенка в школе — миф или реальность?
- Главный воспитатель: школа, семья, социум?
- Интернет: друг или враг?
- Интернет-демократия: фантазии или реальность?
- Интернет: пространство свободы или зона безответственности?
- Молодежь: неиссякаемый источник экстремизма?

### 14. Аналитический портрет<sup>1</sup>

**Цель игры:** обсуждение в игровой форме персонажей современной политической и деловой сцены; тренировка наблюдательности, умения чувствовать и понимать другого человека, а также формулировать и излагать в связном виде свои впечатления.

**Организация игры:** участники игры получают задание — подготовить политический портрет крупного политического или государственного деятеля. Задание может быть дано как в форме письменной работы в аудитории, так и в форме письменной домашней работы. Подготовленные аналитические портреты обсуждаются на занятии,

<sup>1</sup> Для разработки игры использован источник: Практическая аналитика в службах безопасности: хрестоматия / под общ. ред. И. Б. Линдера. М., 2006. С. 74—84.

из их числа выделяются (и получают высокие оценки) наиболее удачные работы.

Возможные персонажи для составления аналитического портрета подберите сами, исходя из набора действующих на сцене политических персон, интересных студентам.

Примерное содержание аналитического портрета:

автобиографические сведения;  
материальное и семейное положение;  
карьерное продвижение;  
интеллектуальный уровень;  
политические взгляды;  
научные интересы;  
отношение к религии;  
психологические особенности личности;  
сильные и слабые черты характера;  
вкусы, хобби, манера одеваться и т. д.

#### *Пример аналитического портрета*

Г-н Х — председатель партии «Народное действие», родился в 1960 г. в г. Москве. Отец — преподаватель вуза, мать — учительница музыки. Женат. Жена не работает. Имеет сына-студента. Образование высшее — в 1987 г. окончил Машиностроительный институт по специальности «Дорожное строительство».

Работал на одном из автомобилестроительных заводов начальником технологического отдела. В 1991 г. был избран сначала председателем заводского профсоюза, а затем возглавил отраслевой профсоюз автомобилестроителей. Член городской Думы второго созыва.

В 1997 г. организовал и возглавил политическую партию «Народное действие», которая лоббирует интересы машиностроителей, поддерживается и финансируется представителями машиностроительного бизнеса. За короткий срок партия приобрела большое количество сторонников, что позволило г-ну Х баллотироваться в Государственную Думу и выиграть выборы. Последнее обстоятельство резко подняло его политический рейтинг. С ним стали считаться и его стали побаиваться.

Руководство партии полностью поддерживает президентскую линию практически по всем политическим вопросам и солидаризируется в этом с другими президентскими силами в Госдуме. На дух не переносит противников президента. По темпераменту — сангвиник. Характер твердый: сказал — сделает. Решительный, напористый.

Литературные вкусы ярко не выражены: предпочитает детективы.

В еде и питье умерен.

Следит за модой. Одежда от российских модельеров.

Свободным временем почти не располагает.

Совершает регулярные поездки по разным регионам страны, где ведет пропаганду в пользу своей партии и вербует сторонников. По причине занятости предпочитает подготовленные короткие и деловые встречи. Ведет беседу и решает вопросы сам, помощникам не доверяет.

Слабостью г-на Х является его фанатическая приверженность к коллекционированию монет. Известны случаи, когда за подаренную ему редкую книгу по нумизматике или древнюю монету он буквально за считанные часы решал в пользу просителя предпринимательские проблемы.

### 15. Театр понятий

**Цель игры:** обсуждение в игровой форме вопросов темы; тренинг общительности; преодоление психологической зажатости.

**Организация игры:** обучающимся предлагается выступить от имени теоретических понятий, «оживить» их. Возможен монолог «понятий», но особо приветствуется, если «актер» сочинит по ходу пьесы оригинальный сюжет, начнет взаимодействовать с другими «понятиями», задавать им вопросы, требовать ответы, выдвигать обвинения и т. д.

#### *Возможные темы для игры «Театр понятий»*

Государство.  
Право.  
Правовая система.  
Государственное принуждение.  
Суверенитет.  
Политический режим.  
Правовое государство.  
Нормы права.  
Правоотношения.  
Состав преступления.  
Правосудие.  
Законодательная власть.  
Исполнительная власть.  
Обычай.  
Прецедент.  
Табу.

### 16. Живое моделирование

**Цели игры:** глубокое осмысление юридических понятий и категорий; уяснение смысла и технологий законотворческой деятельности; овладение приемами и способами толкования юридических норм.

**Организация игры:** игра представляет собой реальное или условное «живое моделирование» в аудитории разнообразных юридических ситуаций с их последующим разбором.

На занятие приносят в необходимом количестве тексты Гражданского, Семейного, Трудового, Налогового и (или) иных кодексов либо из них делают выписки, которые размножают и раздают студентам.

Выбирается правоотношение (например, заключение трудового договора), которое моделируется участниками игры. На «сцену» (к доске) последовательно выходят «правообразующие юридические факты», «права и обязанности», «правоизменяющие и прекращающие юридические факты». Каждый вновь выходящий участник игры должен прокомментировать свою роль в правоотношении, объяснить свое место в цепочке юридических действий. В итоге на сцене оказываются практически все члены группы (некоторые выступают по нескольку раз).

Аналогичным образом могут быть проработаны темы «Источники права», «Законотворческий процесс», «Применение норм права», «Толкование норм права», «Правонарушение и юридическая ответственность» и др.

Организуя «живое моделирование», следует иметь в виду, что игра занимает достаточно много времени, поэтому лучше проводить ее вне занятий, на факультативах, во внеучебное время.

## 17. Кинофестиваль

**Цель игры:** погружение студентов в юридическую проблематику; пробуждение интереса к юридической профессии; развитие способности выделять и анализировать юридическое содержание неоднозначной социально-правовой ситуации.

**Организация игры:** преподаватель предлагает студентам разыграть экспромтом серию коротких сюжетов — сценок социально-правового характера. Каждая сценка записывается студентами на мобильные телефоны, записи пересылаются преподавателю или сбрасываются на рабочий компьютер. Затем происходит обсуждение ситуаций (на основе наиболее удачных записей) примерно по следующей схеме:

1. Каково юридическое содержание данной ситуации? Дайте ей юридическую квалификацию.
2. Какой отрасли права регулируются данные отношения?
3. Как вы оцениваете поведение сторон в данной ситуации?
4. Как, по вашему мнению, следовало поступить участникам, для того чтобы остаться в правовом поле?

5. Оцените исполнительское мастерство участников сценки. Какую мысль они пытались донести до нас своей игрой и удалось ли это им?

Подводя итоги игры, необходимо отметить авторов наиболее полных и точных юридических комментариев и отдельно — актерское мастерство студентов — исполнителей сценок.

### *Варианты правовых ситуаций для записи видеороликов*

Юноша отбирает у девушки мобильник.

Юноша приходит устраиваться на работу (сотрудница отдела кадров — девушка).

Абитуриент (юноша или девушка) сдает документы для поступления в вуз.

Полиция задерживает мелкого сбытчика наркотиков.

Девушка-водитель объясняется с инспектором ГИБДД в связи с нарушением ею правил дорожного движения.

Юноша объясняется с девушкой — соседкой снизу в связи с заливом ее квартиры.

Пенсионер (его играет юноша или девушка) пришел оформлять пенсию, показывает документы, отвечает на вопросы.

Молодой человек (предприниматель) оформляет кредит в банке.

Молодой человек объясняет коллектору причины просрочки оплаты по кредиту.

Следователь полиции (девушка) допрашивает молодого человека, пострадавшего в драке.

Молодой человек пытается вернуть в обменник «подозрительную» купюру, похожую на фальшивую.

Молодой человек (юноша или девушка) принес в редакцию повесть и просит ее опубликовать.

Молодой человек разговаривает с адвокатом по поводу расторжения брака.

Покупатель (юноша или девушка) возвращает в магазин купленный товар (например, обувь), оказавшийся некачественным.

## Деловые игры

### 18. «Мозговой штурм»

**Цель игры:** обсуждение темы занятия в активной игровой форме; поиск вариантов решения некоторой проблемы; стимулирование интеллектуальной и творческой активности.

**Организация игры:** перед началом игры ставится проблема, которую необходимо решить. Всех членов «штурма» просят высказывать

любые идеи и решения, которые придут в голову, какими бы абсурдными или нелепыми они ни казались.

Высказанные идеи регистрируются на доске или флипчарте специально выделенным участником или посредством аудиозаписи (видеозаписи).

Предлагаемые решения и идеи не оцениваются до тех пор, пока не иссякли все предложения. Участники игры должны быть уверены, что ни одно предложение не будет поспешно оцениваться или отбрасываться в процессе «штурма».

Поощряется разработка или усиление чьей-либо идеи другими участниками заседания.

После завершения наработки идей организуется разбор результатов игры, в ходе которого выявляются наиболее перспективные идеи и предложения.

#### **Варианты игры:**

1. «Обратный штурм» (ищутся недостатки уже принятого решения или нормы: выявление недостатков позволяет внести предложения по их совершенствованию).

2. Индивидуальный «мозговой штурм» (участники работают по отдельности, затем собираются вместе и обсуждают родившиеся идеи).

3. Парный «мозговой штурм» (участники работают парами).

4. Двухэтапный «мозговой штурм» (игра проводится в два этапа по полтора часа, в перерыве ведется свободное обсуждение проблемы).

5. Системный «мозговой штурм» (проблема делится на взаимосвязанные части, которые «штурмуются» по отдельности).

6. Многоэтапный «мозговой штурм» (последовательно штурмуются постановка задачи, предлагаемые решения, оформление идей в документы, проблемы продвижения и принятия документов).

Одна из популярных разновидностей «Мозгового штурма» — «Конференция идей», когда участники расходятся для индивидуальной или групповой работы, а затем собираются вместе для обсуждения полученных идей, вновь расходятся, вновь собираются — до тех пор, пока не будет достигнут необходимый результат. В литературе описаны и другие варианты проведения «мозговых штурмов».

#### *Возможные темы игры «Мозговой штурм»*

Причины распространения наркомании в молодежной среде.

Меры борьбы с наркоманией в молодежной среде.

Меры борьбы с токсикоманией.

Меры борьбы с бюрократией и формализмом.

Можно ли урезонить футбольных фанатов? Политика власти по отношению к ним.

Причины преступности несовершеннолетних.

Можно ли победить курение и как это сделать?

## **19. Политбой**

**Цели игры:** «Политбой» имеет целью обсуждение в условиях соревновательности, эмоционального и интеллектуального напряжения актуальной проблемы или темы; развитие способности убедительно излагать и отстаивать собственную точку зрения, находить пробелы и разрушать позицию оппонентов; тренировку навыков коллективной организации и самоорганизации; развитие психологической устойчивости в стрессовых ситуациях и культуры дискуссии.

**Организация игры:** игра «Политбой» — одна из популярных в прошлом форм игры-дискуссии. Широко распространенная в советский период, она незаслуженно забыта в наше время. «Политбой» предполагает предельно жесткую схватку по проблеме или теме предварительно позиционированных команд участников, по итогам которой определяется команда-победитель. Исходя из опыта проведения «политбоев», можно дать следующие рекомендации по организации и проведению этой игры.

**Выбор проблемы, темы.** В качестве темы «Политбоя» следует брать актуальный вопрос общественно-политической жизни, способный вызвать интерес и эмоциональный отклик участников. Темой «Политбоя» может быть и историко-политическая проблема, предполагающая, однако, очевидную проекцию на современность. Не следует брать предметом «Политбоя» надуманную, «высосанную из пальца» тему: такая игра, по необходимости, будет выглядеть искусственной, фальшивой. Участники из уважения к преподавателю будут разыгрывать интерес к теме, которая им на самом деле неинтересна. Если у преподавателя есть опасения, что в ходе обсуждения участники могут уйти далеко от темы, он может дать список вопросов, которые должны быть затронуты в дискуссии.

**Подготовка к игре.** Как и всякая деловая игра, «Политбой» требует подготовки. Целесообразно объявить игру заранее и обосновать ее актуальность, которая может быть очевидна не для всех. Необходимо заранее сформировать игровые команды (две, максимум три), рассказать в общих чертах о сценарии игры, предложить участникам распределить роли и начать подготовку к игре.

Если «Политбой» предполагается провести открыто, публично, следует сделать объявление и пригласить зрителей. Публичность «Политбоя», несомненно, повышает интерес и увеличивает эмоциональный градус игры, но не всегда соответствует учебным задачам и целям.

**Проведение игры.** Как правило, «Политбой» разбивается на следующие игровые этапы.

<i>Этапы игры</i>	<i>Время</i>
Выступление основных докладчиков от каждой команды	15—20 минут
Вопросы и ответы на них от каждой команды (попеременно)	25—30 минут
Дополнительные уточняющие выступления	25—30 минут
Подведение итогов командами	10—15 минут
Подведение итогов преподавателем и определение команды-победителя	5 минут

В качестве руководителя игры (объявляет участников, следит за временем, за соблюдением порядка на игре) может быть преподаватель либо «коллективный руководитель» — по одному участнику от каждой команды. В последнем случае преподаватель только наблюдает за ходом игры и подводит итоги. Однако бывают случаи, когда вмешательство преподавателя в любом случае необходимо: например, когда обе команды все дальше и дальше уходят от темы игры, подменяют ее «общим трепом» или переходят на личности, скатываются к грубости, хамству или даже физическому выяснению отношений. В практике игр был реальный случай, когда «Политбой», основательно разогревший участников, продолжился в студенческом общежитии и завершился дракой. В случае чрезмерного эмоционального обострения властью ведущего может быть объявлена трехминутная пауза для охлаждения эмоций и принесения взаимных извинений.

Если «Политбой» проходит публично, то для повышения зрелищности можно ввести в игру театрализованные элементы: например, «трубадуров», которые начинают игру, зачитывают биографии политических деятелей — родоначальников обсуждаемых политических течений, бросают от их имени «перчатки» командам, провозглашают девизы команд, демонстрируют их символику и т. д. Для деловой игры, включенной в учебный процесс, театральные элементы, как правило, неуместны, избыточны: их демонстрация вызовет не интерес, а скорее иронию участников.

Желательно также предусмотреть видео- и аудиозапись игры для последующего обсуждения и рефлексии.

**Выход из игры.** В случае если преподавателем задумана серия «политбоев» по различным темам, сформированные однажды команды могут быть сохранены для всей серии игр, при этом участникам может быть дана возможность мотивированного перехода из команды в команду. Если между командами назревает жесткий неоправданный раскол и антагонизм, который переносится на личные отношения, команды можно объединить и предложить поработать вместе против третьей, например, объединенной команды другой академической группы. Хорошим завершением игрового сезона является рефлексивное обсуждение всей серии игр (для этого надо придумать схему подведения итогов и провести ее через всю серию игр).

#### *Возможные темы для проведения игры «Политбой»*

Либералы, патриоты и коммунисты — с кем ты?

Место России в глобализирующемся мире: нападающий, защитник, полузащитник или скамейка запасных?

Жесткие, но честные правила рынка или развитая система социальной поддержки и защиты — что нужно сегодня России?

Почему нас так не любят? Каковы причины русофобии?

## 20. Судебный процесс

**Цель игры:** обсуждение вопросов темы в творческой игровой форме; выявление многоаспектности обсуждаемого вопроса, наличия различных подходов и мнений, трудностей установления истины; тренировка способности воспринимать и уважать иную точку зрения.

**Организация игры:** игра представляет собой обсуждение общественно-политического или правового вопроса в форме стилизованного «судебного процесса».

В начале игры избираются (или назначаются, или получают роль игровым способом) «подсудимые» («истцы», «ответчики»), «судьи», «прокуроры», «адвокаты», «свидетели», «эксперты». Все остальные, кто не получил в игре специальной роли, образуют «коллегию присяжных». Как правило, для успешного проведения игры требуется предварительная подготовка всех ее участников.

Обсуждение вопроса организуется по упрощенной модифицированной схеме судебного процесса. Первым выступает «судья-докладчик», который объявляет о начале «судебного процесса» и разъясняет в общих чертах его цель. Затем слово предоставляется «подсудимому» («истцу», «ответчику»). «Судьи», «прокуроры» и «адвокаты» его допрашивают. Слово для выступления получают «свидетели» и «экспер-

ты». В отличие от обычного судебного процесса свои вопросы могут задать и «присяжные».

После этого открываются «судебные прения». «Прокуроры» и «адвокаты» выступают по очереди, обосновывая свое мнение по проблеме и предлагая варианты ее решения — естественно, с учетом своей роли в процессе. При этом «прокурор» может отказаться от обвинения. Отказ от защиты считается недопустимым: если же такое все же случается, игрок выводится из игры.

При наличии времени участниками «судебных прений» может быть проведен также тур обмена короткими заключительными репликами.

После этого «подсудимым» («истцам», «ответчикам») предоставляется возможность выступить с «последним словом».

«Коллегия присяжных» выражает свою позицию с помощью голосования бюллетенями, в которых проставляет оценки «подсудимому» («истцу», «ответчику»), «прокурору», «адвокату», при необходимости — также «свидетелям» и «экспертам». Итоговая оценка определяется по сумме баллов и выявляет победителя — сторону, позиция которой была представлена в «судебном процессе» наиболее ярко и убедительно.

#### *Возможные темы для проведения игры «Судебный процесс»*

Известно, что Литва предъявила к России иск в Международном суде о возмещении ущерба, причиненного за годы «советской оккупации». Инсценируйте этот судебный процесс и смоделируйте решение суда.

Известно, что Польша возлагает на Россию часть вины за крушение под Смоленском самолета президента Польши Качиньского. Россия отрицает свою вину. Проанализируйте обоснованность позиций сторон в форме игрового судебного процесса.

8 ноября 2008 г. на атомной подводной лодке Тихоокеанского флота «Нерпа», проходившей судовые испытания в Японском море, произошла авария: на борту несанкционированно сработала система пожаротушения. В результате выброса фреона погибли 20 человек, 21 человек получил ранения. Обвиняемыми по делу об аварии стали командир «Нерпы» Дмитрий Лаврентьев и машинист Дмитрий Гробов. 30 сентября 2011 г. суд присяжных оправдал их, сочтя, что следствию не удалось доказать вину командира и матроса атомохода. Рассмотрите дело повторно, для того чтобы убедиться в обоснованности вынесенного решения.

Суд приговорил к штрафу в 150 тыс. рублей Сергея Цеповяза, обвиняемого в причастности к убийству 12 человек в станице Кушевская. Общественность возмущена этим приговором и считает, что наказание должно быть более строгим. Проведите повторное рассмотрение дела в форме судебного процесса. (Вторая часть этой игры

может быть связана с особо льготными условиями пребывания Цеповяза в местах лишения свободы.)

## 21. Юридическая консультация

**Цели игры:** отработка в игровой форме вопросов учебной темы; знакомство студентов друг с другом; развитие культуры общения.

**Организация игры:** игра представляет собой «юридическую консультацию», в которую студенты приходят со своими вопросами по теме занятия. Консультантами, отвечающими на вопросы, выступают другие студенты.

#### **Варианты игры:**

1. Один студент консультирует другого, вся группа наблюдает, затем обсуждается правильность и полнота консультации.
2. Академическая группа разбивается на несколько консультирующих микрогрупп.
3. Студенты разбиваются на пары, в которых есть и клиент, и консультант, в конце игры заслушивается отчет о проведенной консультационной работе.

## 22. Юридический консиллиум

**Цели игры:** обучение использованию юридических и иных профессиональных знаний; тренировка всестороннего анализа социально-юридических ситуаций; демонстрация практической необходимости и важности теоретического знания.

**Организация игры:** предметом игры является обсуждение социально-юридической ситуации (ее можно взять из задачника или обзора юридической практики на профессиональном сайте или в справочно-правовой системе). Однако студенты в этом обсуждении занимают строго определенную фиксированную позицию, например: «Логическое толкование», «Грамматическое толкование», «Специально-юридическое толкование», «Историко-политическое толкование» и т. д. Студент обязан выступить строго с занимаемой им позиции, а затем объяснить логику своего поведения, раскрыть использованные им приемы и методы.

## 23. Ситуационный анализ<sup>1</sup>

**Цель игры:** тренировка аналитического подхода к сложным и неоднозначным проблемам; демонстрация многогранности и многоас-

<sup>1</sup> При подготовке схемы этой игры использован источник: Методика и результаты ситуационных анализов. Мастер-класс по программе «Мировая политика» / рук. Е. М. Примаков. Московский государственный институт международных отношений (университет). Кафедра мировых политических процессов. М., 2006. С. 3—28.



пектности явлений современности; выработка собственной гражданской позиции по сложным дискуссионным вопросам.

**Организация игры:** ситуационный анализ — разновидность структурированной дискуссии, направленной на анализ и прогнозирование развития острых внутривнутриполитических и международно-правовых ситуаций. В качестве деловой игры ситуационный анализ имеет множество вариантов, различающихся по количеству участников, глубине проработки темы, времени работы экспертов, форме представления результата и т. д.

Процедура ситуационного анализа подразделяется на две стадии — подготовительную и рабочую.

На подготовительном этапе создается группа экспертов — участников игры; на основе структурирования проблемы формируется сценарий (порядок обсуждения) темы; формируется редакционная группа для подведения итогов ситуационного анализа (написания, если потребуется, итогового документа — заключения, коммюнике); эксперты — участники игры знакомятся с проблемой (желательно, чтобы к этому моменту они уже имели на руках сценарный план ситуационного анализа — список вопросов и порядок их обсуждения): по каждому вопросу сценария назначается эксперт, который должен сделать «микродоклад» (не более 10 минут).

Рабочий этап ситуационного анализа начинается с разъяснения руководителем игры конкретной цели обсуждения, структуры и содержания сценария, регламента, прав и обязанностей экспертов, принципа анонимности высказываемых точек зрения. Эксперты делают доклады по закрепленным за ними вопросам, которые критически обсуждаются другими участниками (не более одного выступления по 2 минуты). Руководитель игры направляет дискуссию, не позволяя застревать на промежуточных вопросах и уходить от темы. Редакционная группа (к ней присоединяются наиболее активные участники ситуационного анализа) подводит итоги игры, готовит при необходимости итоговый доклад. Структура доклада в своей основе обычно соответствует структуре сценария, однако может быть расширена и обогащена за счет вопросов, всплывших в ходе дискуссии. Позиции участников отражаются в итоговом докладе в анонимной форме.

#### *Примерный сценарий ситуационного анализа*

##### 1. Общая оценка ситуации.

Является ли данная ситуация типичной, рядовой, особенной, чрезвычайной и т. д.? Общая оценка ее значимости: нормальная, угрожающая, опасная и т. д.

##### 2. Генезис ситуации.

Причины возникновения данной ситуации. Пересечением каких «причинных цепочек» она порождена? Является ли данная ситуация необходимой, закономерной или случайной? В случае необходимости — более глубокая история вопроса. Отдаленные причины возникновения ситуации, условия и предпосылки ее появления.

##### 3. Структура ситуации.

Участники (лица), их особенности и значение в данной ситуации.

Объекты — то, по поводу чего сложилась данная ситуация.

Отношения — наиболее существенные отношения между субъектами по поводу объекта данной ситуации.

##### 4. Динамика ситуации.

Актуальное состояние ситуации и перспективы ее развития.

Факторы, определяющие динамику ситуации, оценка их значимости.

Прецеденты аналогичных ситуаций, их применимость к данной ситуации.

Возможные сценарии развития ситуации и оценка их вероятности.

5. Выводы и рекомендации по возможным действиям в данной ситуации с учетом вероятных сценариев ее развития.

6. Заключительное слово или письменный итоговый доклад.

#### *Возможные темы для ситуационного анализа*

Переход страны на ЕГЭ.

Развитие международных молодежных движений.

Действия политической оппозиции в России.

Российско-украинские отношения: перспективы развития.

Причины осложнения международного положения России.

## 24. Сценарное прогнозирование

**Цель игры:** разработка навыков правового прогнозирования.

**Организация игры:** данная деловая игра имитирует экспертную сессию по сценарному прогнозированию. В начале игры заслушиваются один-два установочных доклада, цель которых — ввести студентов в контекст обсуждаемой проблемы (в дальнейшем на материал этих докладов студенты будут опираться в своих прогнозах). После этого участники игры разбиваются на три — пять команд по шесть — восемь человек в каждой команде.

Для каждой команды определяется тип сценарного прогноза, над которым она будет работать. Типы сценариев пишутся на карточках, и команды тянут карточки наподобие экзаменационных билетов.

*Типы сценарных прогнозов*

Для трех команд	Для пяти команд
Негативный	Кризисный
Консервативный (инерционный)	Умеренно негативный
Позитивный	Консервативный (инерционный)
	Умеренно оптимистический
	Оптимистический

Командам дается время (20—30 минут) для разработки сценарного прогноза в рамках того типа, который определен для данной команды. В прогнозном сценарии должны быть отражены:

- 1) условия и предпосылки, при которых вероятна реализация данного сценария;
- 2) прогноз событий, которые могут иметь место в рамках данного сценария;
- 3) оценка вероятности реализации данного сценария в современных условиях.

После завершения работы каждая из команд представляет свой вариант прогнозного сценария развития социально-правовой ситуации, явления или процесса. Участники игры (преподаватель, зрители, члены других команд) оценивают представленные прогнозные сценарии с точки зрения их убедительности и элементов профессионализма в выполненной работе.

**Игры с документами****25. Учебное дело**

**Цель занятия:** комплексное рассмотрение и обсуждение сложной юридической ситуации; понимание содержания и назначения основных юридических документов, необходимости их правильного оформления; понимание ценности юридической процедуры (процесса).

**Организация игры:** игра проводится по предварительно разработанному юридическому делу — гражданскому, административному, уголовному или арбитражному (из реального дела убираются малозначимые или повторяющиеся документы, ненужные детали, закрываются персональные данные, избыточно информативные документы приводятся в сокращенном виде). Дело подшивается в фирменную папку и (или) представляется участникам в электронной форме. Участники иг-

ры «идут по делу» — последовательно перелистывают его, обсуждая содержание и необходимые реквизиты каждого документа, его юридическое значение, роль данного документа для правильного решения по делу. В конце игры преподаватель отмечает наиболее активных и компетентных участников исследования юридического дела.

*Рекомендация*

Материалы для разработки учебного дела могут быть получены из справочных правовых баз данных «КонсультантПлюс», «Гарант» и «Кодекс», а также со специализированных правовых сайтов: «Право.РУ» и «Правовой дозор».

**26. Экспертиза (работа по схеме)**

**Цель игры:** обсуждение вопросов темы в игровой форме; воспитание навыков комплексного, системного анализа проблемы; демонстрация связи теоретических положений с практикой.

**Организация игры:** при изучении теории государства и права вполне естествен анализ конкретных практических ситуаций — норм права, нормативных актов, правоотношений, юридических фактов, актов применения права, акта толкования юридических норм и т. д. Однако практика преподавания показывает, что обучающиеся плохо справляются с этой задачей: у них не хватает знаний и навыков, чтобы удовлетворительно выполнить эту сложную работу. Ситуация существенно улучшится, если предложить обучающимся некоторую схему анализа, позволяющую выполнить данную сложную работу. Естественно, что полтора часа «долбить ситуацию» по схеме довольно скучно. Поэтому игра допускает (и предполагает) теоретические отвлечения, «рефлексивные пятиминутки», «терминологические разминки» и другие варианты учебного разнообразия. Практика преподавания показала, что анализ юридических вопросов по схеме воспринимается обучающимися значительно лучше, нежели абстрактное, нормативно-догматическое преподнесение тех же самых вопросов.

*Примерная схема анализа нормативного правового акта*

1. Предмет правового регулирования (проблема, круг ситуаций) данного нормативного правового акта, его отграничение от сходных и смежных предметов правового регулирования.
2. Место нормативного правового акта в системе законодательства:
  - 2.1) отраслевая принадлежность нормативного правового акта;
  - 2.2) место в классификаторе отраслей российского законодательства;

- 2.3) место в иерархии нормативных правовых актов;
- 2.4) место в федеративной структуре российского законодательства.
3. Исторические условия и поводы возникновения данной нормы права.
4. Прецеденты и прототипы. Историческое развитие данного нормативного правового акта в российском законодательстве.
5. Сравнительно-правовой анализ: регулирование аналогичной проблемы в зарубежном законодательстве. Плюсы и минусы российских и зарубежных вариантов нормативных правовых актов в сравнении.
6. Аналоги и прототипы в международном праве.
7. Оценка данной нормы права в отечественной и зарубежной науке.
8. Исторические условия принятия актуальной (действующей) редакции нормативного правового акта:
  - 8.1) социальный «заказчик» нормативного правового акта;
  - 8.2) официальный субъект права законодательной инициативы;
  - 8.3) парламентская дискуссия вокруг проекта нормативного правового акта. Позиции парламентских фракций. Позиции субъектов РФ. Официальные документы и заявления;
  - 8.4) общественная дискуссия вокруг нормативного правового акта. Позиции политических партий и объединений. Публикации в СМИ;
  - 8.5) позиции научного и экспертного сообщества. Акты экспертизы;
  - 8.6) внесенные поправки, их судьба;
  - 8.7) парламентские и общественные слушания, их результаты;
  - 8.8) лоббистская борьба вокруг нормативного правового акта и поправок к нему (кто именно и что именно лоббировал и с каким результатом);
  - 8.9) итоговая редакция нормативного правового акта, принятая парламентом. Дискуссия при голосовании. Позиции при голосовании. Результаты голосования;
  - 8.10) изменения, внесенные в ходе согласительных процедур (если они были).
9. Содержание принятого нормативного правового акта:
  - 9.1) вводная часть (терминология, разграничение предметов правового регулирования, компетенционные нормы);
  - 9.2) регулятивные нормы (правила поведения, их взаимосвязь);
  - 9.3) правовые процедуры;
  - 9.4) ответственность и санкции.
10. Механизм реализации нормативного правового акта:
  - 10.1) информационный механизм (опубликование нормативного правового акта, подготовка разъяснений и комментариев, информационно-пропагандистская поддержка);

- 10.2) юридический механизм (издание подзаконных, в том числе ведомственных, нормативных правовых актов);
- 10.3) административный механизм (подготовка административной системы к реализации данного нормативного правового акта);
- 10.4) кадровый механизм (подготовка и переподготовка кадров);
- 10.5) финансовый механизм (выделение финансовых ресурсов, потребных для реализации нормативного правового акта);
- 10.6) материально-технический механизм (компьютерные программы, средства считывания и передачи данных, бланки, печати и т. д.);
- 10.7) статистическое, научное и информационно-аналитическое сопровождение (сбор статистики, научное наблюдение, анализ практики реализации).
11. Практика реализации и социально-правовая эффективность нормативного правового акта:
  - 11.1) научная оценка, исследования и экспертизы;
  - 11.2) судебная практика;
  - 11.3) административная практика;
  - 11.4) отклики общественности (журналисты, СМИ).
12. Предложения по изменению нормативного правового акта, их анализ:
  - 12.1) предложения и поправки субъектов права законодательной инициативы, внесенные в установленном порядке;
  - 12.2) предложения от юридической науки и экспертного сообщества;
  - 12.3) предложения от юридической практики;
  - 12.4) предложения и инициативы общественности, политических партий и объединений.
13. Лоббистская борьба вокруг изменения и дополнения данного нормативного правового акта.
14. Прогноз изменения и дополнения (или отмены) данного нормативного правового акта с учетом ведущих социальных, экономических, политических факторов, включая состояние общественного мнения, а также развитие отечественного и зарубежного законодательства.
15. Заключение (выводы и предложения).

## 27. Диаграмма

**Цель игры:** развитие у студентов навыка понимания и интерпретации статистических данных, умения видеть «за цифрами» социальные, политические и правовые реалии.

**Содержание игры:** студенты знакомятся с графиком, диаграммой либо таблицей, содержащей статистические данные, и проводят ее

экспресс-обсуждение в группе. Затем каждый студент получает на листе бумаги цифру — свою точку на диаграмме, ячейку, строку или графу в таблице. Задание — выступить от имени этого статистического индикатора, рассказать о себе как можно больше.

#### *Возможные темы игры*

Результаты голосования за политические партии на парламентских или президентских выборах.

Динамика голосования за политическую партию за определенный период.

Уровень доверия государственным и общественно-политическим институтам (измеряется регулярно).

Уровень преступности по регионам (студент в данном случае может получить для анализа не точку на графике, а регион).

Количество заключенных в различных странах (студент может получить для анализа страну).

Динамика количества самоубийств (анализ точки на графике либо страны).

Динамика употребления спиртных напитков.

Динамика распространения наркомании.

Динамика распространения СПИДа.

### 28. Путешествие по карте

**Цель игры:** формирование у студентов представления о проблемном поле науки и умения ориентироваться в этом поле, формирование навыка схематизации сложных объектов и явлений.

**Организация игры:** преподаватель предлагает студентам для рассмотрения карту некоторого структурно сложного социально-правового явления. Задача заключается в том, чтобы студенты в устной или письменной форме выполнили задания и ответили на вопросы:

1. Каковы особенности графического языка данной карты? О чем она пытается нам рассказать?

2. Покажите на карте, где вы находитесь в настоящий момент.

3. Покажите на карте места, где вам было бы интересно побывать. Объясните почему.

4. Покажите на карте место, которое вы хотели бы занять после окончания университета.

#### *Возможные темы игры*

Карта юридической науки (см. домашнее задание к теме 1 в настоящем игропрактикуме).

Карта законодательного процесса.

Карта правоприменительного процесса.

Карта юридической практики в адвокатуре, бизнесе, общественной деятельности и т. д.

Карта продвижения по структурам и должностям государственной службы.

Карта-атлас правовых систем современности.

### Учебное проектирование

#### 29. Разработка законопроекта

**Цель игры:** моделирование в учебных условиях процесса правотворчества; демонстрация обучающимся сложности процесса разработки юридических норм; лучшее понимание и уважение норм действующего законодательства.

**Организация игры:** попытка смоделировать в учебных условиях процесс создания нового закона — вполне ожидаемый способ активизации учебного процесса. Такие попытки предпринимались неоднократно. Однако на пути подобных усилий вскоре обнаруживаются естественные препятствия — реальная сложность законодательного процесса, необходимость комплексных знаний о предмете законодательства, непрерывное расширение круга вопросов, подлежащих анализу. Однако в упрощенных и облегченных формах идея «учебного» законодательства может быть реализована.

Для этих целей коллектив обучающихся разбивается на две или несколько рабочих групп, которым ставятся самостоятельные задачи. Намечается план работы и график представления промежуточных результатов. Подготовленные в рабочих группах «законопроектные эскизы» представляются на совместное обсуждение, оцениваются участниками и преподавателем. Преподавателю следует удерживать участников игры от попыток некритического копирования внешней формы законодательных актов (преамбулы, статей, терминологии и т. п.), подчеркнув, что на первом этапе важнее определиться с содержанием законодательного акта, а «формальный блеск» наводится на завершающей стадии.

#### *Задание для начинающих законодателей*

Разработайте систему корпоративных законодательных актов вашей группы (класса). Юноши разрабатывают Гражданский кодекс, девушки — Кодекс о наказаниях за правонарушения.

## Организационно-деятельностные игры

### 30. ОДИ и ОДИ-подобные игры

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) — уникальное явление в отечественной философии, методологии и педагогике. Рождение этой игровой формы и практика проведения ОДИ связаны с именем выдающегося философа и логика Георгия Петровича Щедровицкого (1929—1994), человека яркого общественного темперамента и разносторонних дарований. Системомыследеятельностная методология (СМД-методология), созданная Г. П. Щедровицким, — одно из самых заметных явлений в отечественной философии. ОДИ явились практическим продолжением и приложением этой методологии. Автор этих строк участвовал в трех ОДИ, организованных Г. П. Щедровицким, двух играх его талантливого ученика и продолжателя Ю. В. Громько, а также в ряде подготовительных семинаров и обсуждений, предпринял вместе с коллегами попытку организации нескольких собственных ОДИ-подобных игр.

Об ОДИ опубликовано значительное количество литературы — размышления о методологии и технологии организации игр, впечатления участников, рефлексивные обсуждения (литература для первоначального знакомства с ОДИ приведена в конце настоящего раздела). Материалы, связанные с разработкой и проведением ОДИ-1, опубликованы в полном объеме<sup>1</sup>. Рабочие материалы других состоявшихся ОДИ можно найти в архиве научного фонда «Институт развития им. Г. П. Щедровицкого»<sup>2</sup>.

Рассказать об организации ОДИ довольно сложно, поскольку ОДИ — всегда многоплановое, многослойное явление, причем в каждом «слое» может развертываться свой оригинальный сценарий. Как-либо общих правил проведения ОДИ не существует: каждая игра разрабатывается и реализуется как уникальная. При этом считается весьма позитивным, если игра в определенный момент выходит из-под контроля организаторов и начинает развиваться по собственному сценарию, иногда «перпендикулярно» предварительным планам и расчетам. Такая игра с точки зрения идеологии ОДИ явно получилась, т. е. перешла из стадии внешнего управления в стадию самоуправления, и уже не официальные организаторы, а сами участники игры определяют ее задачи и цели, формируют сценарий ее продолжения и завершения.

<sup>1</sup> См.: ОДИ-1. Организационно-деятельностные игры. М., 2006

<sup>2</sup> См.: URL: <http://www.fondgp.ru>.

Организационно-деятельностную игру можно условно разбить на три этапа.

*Первый этап* — подготовительный семинар. На этом семинаре в традиционной академической манере обсуждаются различные аспекты темы игры и схемы ее организации (впрочем, подготовительные семинары у Г. П. Щедровицкого были всегда полемически заостренными и напоминали своего рода мини-игры). Результатом подготовительных семинаров обычно являются мощный содержательный вступительный доклад руководителя игры, обкатанный в кругу единомышленников, примерный план проведения игры и формирование группы игротехников, понимающих задачи и возможные варианты развития игры.

*Второй этап* — собственно игра, на которую собирается до 80—120 участников (оптимальное количество). Игра организуется в виде пленарных заседаний и работы в группах, причем в жесточайшем изматывающем режиме — 5—7 дней с 10 утра до 22 часов вечера ежедневно. Что же касается организаторов игры и игротехников, то они работают до глубокой ночи, переосмысляя ход и варианты развития событий.

*Третий этап* — разбор результатов игры и оформление отчета. Уже после разъезда участников остается небольшая группа, которая в спокойном режиме анализирует доклады, обобщает и систематизирует полученный материал, готовит сводный отчет для официального организатора игры. Сверхинтенсивная работа участников ОДИ рождает огромный содержательный материал, поэтому с подготовкой официального отчета трудностей никогда не возникает.

Прочитав вышеизложенное, читатель, вероятно, изумится: ну, и что в этом принципиально нового? Пленарные заседания и работа в группах — это же еще при царе Горохе придумано!

И так, и не так. Начинается ОДИ действительно традиционно — с установочного доклада руководителя игры и содокладов, которые готовятся в группах. Но постепенно — благодаря, прежде всего, непрерывной рефлексии содержания и хода игры, а также вбросам элементов СМД-методологии — игровое пространство сжимается и переструктурируется. Возникают специфическое игровое мышление и собственный язык игры. Уже в инициативном порядке создаются новые рабочие группы, формируются новые, непросчитанные организаторами игровые связи, отношения и коммуникации. Сыплются искры интеллектуальных провокаций и контрпровокаций. Формируются несколько фокусов влияния в игре и т. д. Параллельно происходит самоопределение участников игры, которые из пассивных наблюдателей постепенно становятся творцами развивающегося на их глазах

оригинального интеллектуального содержания. Некоторые участники, не найдя себе места в игре, покидают ее.

Достаточно часто случается, что на третий день игры перегретый интеллектуальный котел «взрывается»: игра переходит в режим самоуправления, иногда — с перехватом инициативы, сменой руководителя игры и формированием новых рабочих групп. Место «капитана на корабле» занимает новый лидер, который руководит игрой дальше.

Сильная, хорошо организованная ОДИ производит на ее участников ошеломляющее впечатление. Свободное «парение» в интеллектуальном пространстве, при котором сливаются воедино прошлое, настоящее, будущее, история и культура, теория и факты, прогнозы и реальность, когда ценность участника в игре определяется не по формальным званиям и прошлым заслугам, а исключительно по его реальному вкладу в развитие интеллектуального содержания, — все это оставляет в сознании неизгладимый яркий след. Читать научные статьи после игры практически невозможно — по сравнению с интеллектуальным полетом на игре они кажутся скучными, пресными, убогими и приземленными. ОДИ продвигает своих участников настолько, что ее интеллектуального импульса хватает порой на годы.

Естественно, что у Г. П. Щедровицкого нашлись и подражатели, и продолжатели, причем один из наиболее талантливых — его сын П. Г. Щедровицкий. Ряд позитивных идей Г. П. Щедровицкого «разобран на цитаты» — использован в разнообразных семинарах и тренингах, пользующихся в том числе и коммерческим успехом.

Авторы настоящего учебного пособия предприняли попытку организации серии собственных ОДИ-подобных проектно-аналитических игр. Участниками данных игр были студенты-старшекурсники, абитуриенты магистратуры и аспирантуры факультета права НИУ ВШЭ. Все игры проводились в составе зимних школ НИУ ВШЭ в пансионатах ближнего Подмосковья.

В их числе следующие:

«**Цели высшего юридического образования**» (пансионат «Голицыно», 1—5 февраля 2010 г. Руководитель игры — В. Б. Исаков. Отчет о проведении игры размещен по адресу: URL: [https://pravo.hse.ru/data/2012/07/02/1254456617/01\\_Зимняя%20школа-игра-2010.pdf](https://pravo.hse.ru/data/2012/07/02/1254456617/01_Зимняя%20школа-игра-2010.pdf));

«**Взаимодействие юридических и технических норм в экономике России. Программа исследований и разработок**» (пансионат «Голицыно», 31 января — 4 февраля 2011 г. Руководитель игры — В. Б. Исаков. Отчет о проведении игры размещен по адресу: URL: [https://pravo.hse.ru/data/2012/07/02/1254458074/02\\_Зимняя%20школа-игра-2011.pdf](https://pravo.hse.ru/data/2012/07/02/1254458074/02_Зимняя%20школа-игра-2011.pdf)). Доклады участников игры опубликованы в сборнике: Взаимодействие юридических и технических норм в экономике России: матер.

проектно-аналитической деловой игры / авт.-сост. В. Б. Исаков. М., 2012);

«**Система правового мониторинга: от теории к практике**» (пансионат «Ершово», 30 января — 3 февраля 2012 г. Руководитель игры — Ю. Г. Арзамасов. План-проспект игры опубликован по адресу: URL: [https://pravo.hse.ru/data/2011/12/01/1270885147/2011\\_Арзамасов%20ЮГ\\_План-проспект%20зимней%20игры%202012.pdf](https://pravo.hse.ru/data/2011/12/01/1270885147/2011_Арзамасов%20ЮГ_План-проспект%20зимней%20игры%202012.pdf));

«**Русская идея: политико-правовые проекты реформирования современной России**» (пансионат «Ершово», 27 января — 2 февраля 2013 г. Руководитель игры — А. А. Сафонов. Информация о проведении школы опубликована в Интернете по адресу: URL: <https://www.hse.ru/news/admission/74170796.html>);

«**Политико-правовой статус Беловежского соглашения**» (сценарная игра; пансионат «Покровское», 27—31 января 2014 г. Руководитель игры — Б. В. Назмутдинов. Программа сценарной деловой игры опубликована по адресу: URL: <https://www.hse.ru/data/2014/03/11/1333507517/Юристы%20программа.pdf>. Информация о ходе и результатах игры размещена по адресу: <https://www.hse.ru/winter/news/112109307.html>);

«**Формирование аналитической компетенции юриста**» (пансионат «Вороново», 2—5 февраля 2015 г. Руководители игры — В. Б. Исаков, Р. Ю. Белькович. Программа игры опубликована по адресу: URL: <https://www.hse.ru/data/2014/10/25/1099597281>. Информация о ходе и результатах игры размещена по адресу: [https://www.hse.ru/winter/2015\\_law](https://www.hse.ru/winter/2015_law)).

Подводя итог, следует отметить, что проведение проблемно-аналитических игр заметно повлияло на их участников, помогло им самоопределиваться в продолжении юридического образования и будущей юридической профессии, в определенной степени продвинуло понимание нами крупных научно-практических проблем, способствовало укреплению атмосферы взаимопонимания, доверия и сотрудничества в коллективе преподавателей.

#### *Некоторые перспективные темы для ОДИ*

Заклучение и реализация смарт-контрактов.

Участие юриста в подготовке и реализации инновационных проектов.

Модернизация юридического образования в цифровом обществе.

Организация и деятельность саморегулируемых организаций в Российской Федерации.

Правовая культура в зеркале социологии, статистики.

Правовое пространство спорта.

### Литература

*Водолажская Т., Егоров А.* Организационно-деятельностные игры. Популярное введение. Минск, 2007.

*Наумов С. В.* Организационно-деятельностные игры. URL: <http://www.fondgp.ru/lib/collections/archive/online/naumov>.

*Попов С. В.* Организационно-деятельностные игры: мышление в «зоне риска». URL: [http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi\\_mvzg.htm](http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi_mvzg.htm).

*Щедровицкий Г. П.* Организационно-деятельностная игра: сб. текстов. М., 2004.

*Щедровицкий Г. П., Котельников С. И.* Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. URL: <http://textarchive.ru/c-1996450-pall.html>.

### Проблемы, планы, перспективы

Показанные выше методические подходы и приемы отражают стабильную, устойчивую, апробированную на практике систему преподавания теории государства и права в юридическом вузе. Однако преподавание теоретико-правовых дисциплин, как и преподавание в целом, находится в постоянном развитии. В последние годы обрисовался ряд проблем, которые требуют пересмотра и доработки сложившихся форм и методов преподавания.

Одна из них — студенты перестали ходить на лекции. В лекционном зале, рассчитанном на поток в 200 человек, можно обнаружить не более 40 слушателей, а иногда и того меньше. В чем же дело? Какие изменения в обществе, в университетской среде, в сознании студентов сделали эту традиционную форму обучения неэффективной? И в каком направлении надо менять систему преподавания, чтобы не отстать от жизни? Данные вопросы были предметом неоднократных дискуссий, в том числе и среди членов авторского коллектива «Игропрактикума».

Ознакомим читателя с некоторыми итогами этих дискуссий.

Проблемы в сфере преподавания теоретико-правовых дисциплин, на наш взгляд, обусловлены несколькими причинами.

1. Изменение информационной среды, в которой лекции потеряли значение основного источника информации. Студентам сегодня доступно множество разнообразных каналов информации: научная и учебная литература, журналы, дайджесты, социальные сети, Интернет, — которыми они активно пользуются.

2. Устаревший в ряде случаев стиль преподнесения информации — проповедь с кафедры, которая вызывает отторжение у молодежи, не соответствует ее активному образу жизни.

3. Значительный объем в блоке теоретико-правовых дисциплин «отложенных» знаний, актуальность которых студентам не очевидна, и они не всегда могут оценить их значение.

4. Отсутствие контроля за посещением лекций, что демотивирует и расхолаживает студентов. Давление на студентов, попытки «загонять» их на лекции, конечно же, неприемлемы, однако полное отсутствие контроля за посещением лекций — другая крайность.