

потезы Гуаренди приводит пример: «Однажды, когда я поведал своей маме, что собираюсь убежать из дому, та серьезно посмотрела на меня и сказала: “Рэймонд, останься, пожалуйста, лучше я сбегу”»*.

2.8. Правовой практикум в игре

Как и зачем необходимо преподавать детям «Права ребенка», когда об их правах заботятся взрослые? Насколько глубоко рабочий, служащий или «кухарка» должны разбираться в правовых вопросах, если они все равно не могут изменить существующие законы? Зачем социальному педагогу иметь высокий уровень правовой культуры, когда есть милиция и юристы? Ответы на эти вопросы заключены в следующем: любая административная система может иметь тенденцию к нарушению различных правовых норм или игнорированию прав человека, но только в той мере, в какой это дозволено общественным мнением и поведением граждан. Если в государстве право и права человека – вектор, указывающий направление общественного развития, и властям дозволено только то, что разрешено законом (кстати, человеку разрешено все то, что не запрещено законом), то создаются условия для свободного выбора: реализовывать и защищать свои права или отказаться от этого, потому что отстаивание данного права не стоит таких усилий. Таким образом, для соблюдения законов и защиты прав человека механизмов исполнения правовых норм недостаточно, необходим социальный контроль, или контроль «снизу», т.е. должны работать механизмы моральной нормы, а также нравственной оценки.

Отметим, что сами права человека возникают и существуют на стыке фундаментальных понятий – «мораль» и «право» (рис. 2). Опираясь на схему Э.С. Менделевича [15], можно выделить и наглядно представить особенности и основные характеристики этих трех понятий.

До недавнего времени процесс обучения праву строился педагогами аналогично преподаванию других предметов: проведение лекционных занятий с последующим опросом – проверкой усвоенных знаний. Такая форма обучения имеет свои преимущества. Во-первых, это возможность дать

*Гуаренди Р. Родителям не обязательно быть верхом совершенства // Ридерз дайджест. 1992. № 9. С. 2–6.

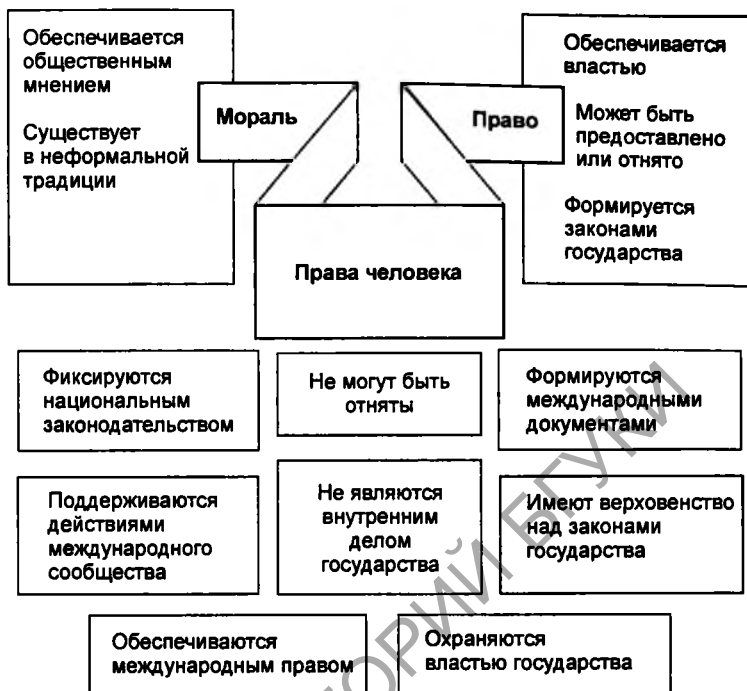


Рис. 2. Соотношение категорий «мораль», «право», «права человека»

большой объем информации в единицу времени, а во-вторых, такая система преподавания легко позволяет получить обратную связь и узнать степень знакомства с проблемой. Главные недостатки такого подхода следующие:

- невозможность оценить практические навыки учеников в области права, так как знание наизусть статей документов не гарантирует их правильного применения;
- никакой базовый набор идей и понятий не будет долговечен – он может устареть прежде, чем дети или студенты закончат учебное заведение.

По мнению Ю.Р. Майстровского, именно недостаточность традиционных «вербальных» методов обучения, лекционных и семинарских занятий заставила преподавателей искать новые способы и пути передачи знаний, информации, опыта. Ведь лекции ограничиваются только

рассуждениями и констатацией фактов, что может быть эффективным для взрослых людей. А в подростковом возрасте необходимо все переживать, чувствовать, пропускать «через себя» – так приобретается опыт в этот период. Но разве кто-нибудь из взрослых согласится, чтобы его ребенок или ученик накапливал правовой опыт, нарушая права человека или проходя в качестве обвиняемого в уголовном деле? Значит, нужно так организовать учебно-воспитательный процесс, чтобы реальный правовой опыт накапливался через деятельность в условной или приближенной к реальным условиям ситуации.

Воссоздать реальную ситуацию можно через игру. Участники, соглашаясь поиграть и оговаривая правила, принимают и условность обстановки, атрибутов, ролей. При этом они познают себя и товарищей, переживают самые настоящие чувства, имеют возможность проиграть тот или иной этап еще раз, исправляя допущенные ошибки. Через игру можно передать не только опыт, но и философию – участник играет, а педагог помогает ему разобраться в понятиях и категориях, сформировать мировоззрение, гражданскую позицию. *Имитационные игры*, воспроизводящие реальные условия практической деятельности, стали одной из таких методик обучения [21].

В широком смысле имитация понимается как замена непосредственного экспериментирования моделями, макетами, воспроизводящими в определенной степени реальный объект изучения. Взятая за основу правовых игр имитационная модель может реализоваться только благодаря действиям участников этой игры: они принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть свои ролевые цели. Понятие *«правовые игры»* объединяет все игры, так или иначе связанные с правом, в том числе и игры по правам человека.

Правовые игры направлены на обучение технике принятия решения, умению на практике применять знания, полученные в курсе теоретической подготовки. С другой стороны, участники игр убеждаются в необходимости такой подготовки для практической деятельности, а также получают некоторое представление о той или иной реальности, проблемах, усваивают необходимые понятия, приобретают навыки общения, взаимодействия с другими людьми и т.п. Таким образом, правовые игры имеют прежде все-

го развивающий эффект. В результате участия в них отмечается общее повышение мотивации к изучению предметов права, активизация интереса, воображения, творческого поиска, экспериментирования. Сам процесс усвоения знаний в игре носит естественный и произвольный характер.

Но правовые игры нельзя рассматривать только как более содержательную досуговую форму и применять «вслепую», без четкого понимания направленности, цели той или иной конкретной игры, и тех механизмов, которые обеспечивают достижение этих целей. Предлагаем методические рекомендации по подготовке и проведению правовых ролевых игр, составленные на основе оригинальной разработки А.К. Грасенковой [21].

Как создать игру? Для этого необходимо следующее:

1. Определить область ее применения – взаимодействие с правоохранительными органами, знакомство с правоприменительной практикой, отработка правозащитных механизмов и др.

2. Наметить цели и задачи игры.

3. Определить проблемы, которые должны появиться в ходе игры. Чтобы игра оказалась действительно интересной, проблемы должны волновать ее участников.

4. Создать сюжетную канву согласно основным этапам:

а) формулировка проблемы;

б) сбор веера проблемных, ярких эмоциональных сцен, картинок, которые будут задевать играющих (запоминается в основном то, что происходит на фоне ярких эмоций);

в) описание ролей с их индивидуальной стратегией, тактикой и «ставкой» (понятие «ставка» ввел Й. Хейзинга, имея в виду некую «чисто символическую или материальную ценность», которая способствует активизации игроков) [41];

г) предварительное распределение ролей по участникам или командам;

д) разбивка игры на сцены;

е) продумывание фоновой деятельности;

ж) красивое наглядное оформление игры.

5. Выделить основные тематические (правовые) понятия, которые могут присутствовать в контексте сюжета игры, а также могут привноситься по ходу ее обсуждения, рефлексии (желательно фиксировать эти понятия на доске, плакате и т.п.).

6. Осмыслить рефлексия игры (это наиболее сложная, но необходимая часть работы по созданию ролевой игры,

так как удачно построенная и проведенная рефлексия несет в себе функцию обучения).

7. Изучить и подготовить перечень основных нормативных документов, используемых или принимаемых во внимание по ходу игры.

Следует подчеркнуть, что главной особенностью ролевых игр, посвященных судебному заседанию, является их строгая «процедурность» и нормативность, т.е. ход «судебного заседания» должен моделироваться автором игры исключительно в соответствии с процессуальным порядком, описанным в Уголовно-процессуальном кодексе Республики Беларусь. Поэтому автор (ведущий) прежде, чем приступать к составлению сценария, должен предварительно изучить процессуальный порядок хода судебного заседания.

Как проводить правовые игры?

1. Подготовка к игре включает в себя предварительную встречу с игроками, распределение ролей, домашнее задание. В некоторых правовых ролевых играх сюжет структурно прост и не требует предварительной подготовки участников. Но в ролевых играх, посвященных милиции и суду, обычно нескольким игрокам необходимо предварительно ознакомиться с законодательством, чтобы адекватно сыграть роль адвоката, прокурора, следователя, судьи или экспертов.

2. Объяснение правил игрового поведения (дисциплины и корректного поведения игроков по отношению друг к другу) и дисциплинарных санкций, налагаемых за нарушение правил поведения (удаление участника из игры на определенный промежуток времени либо замена его другим игроком).

3. Вводная часть о сюжете игры – краткий пересказ сценария и общее задание на игру.

4. Разыгрывание сюжетных коллизий, для чего используются следующие техники проведения игрового действия.

Техника «двойника»:

в ходе игры участник, почувствовавший невозможность разрешить проблему, подает сигнал, являющийся просьбой о помощи, и любой зритель приходит к нему на помощь, дает совет, рекомендацию. «Двойник» может сразу сесть рядом с основным игроком и помогать решать возникающие по ходу игры проблемы – ведущий должен следить, чтобы оба партнера принимали участие в игре.

Техника обмена ролями:

игроки по окончании сцены меняются ролями: отец, например, играет роль сына, сын – роль отца, судья – под-

судимого, подсудимый – судьи и т.п. Возникает новая трактовка роли, новое понимание и новое чувство ее. Можно повторить только что проигранную сцену или следовать дальнейшему ходу игры.

Техника «дублирования»:

после проигрывания каждой сцены одной группой эту же сцену играет еще раз другая, дублирующая, группа – прием, применяемый Р. Максудовым и М. Флямером [22].

5. Рефлексию можно проводить вариативно:

- после первичного проигрывания каждой сцены;
- после вторичного проигрывания сцены «дублерами»;
- по знаку ведущего в любой момент может проводиться проигрывание всего сценария;

- в конце всей игры. В таком случае ведущий во вводной части «назначает» зрителей экспертами с отдельными заданиями, чтобы у них по ходу игры сохранилось активное слушание и участие в действии;

- техника «проекции будущего» позволяет каждому игроку предположить (спроектировать), что произойдет, если он сохранит свою тактику игры;

- «дибрифинг» начинается по просьбе ведущего, который в напряженный момент останавливает игру и просит игроков не менять позы, невольно принятые во время игрового действия. В течение этой паузы он спрашивает каждого игрока в отдельности о том, кем он является по роли, что он хочет еще сказать и сделать в дальнейшем, что чувствует и готов ли выйти из роли. Если игрок не готов выйти из роли, ощущая какую-то недосказанность и неудовлетворенность, можно предложить ему продолжить его собственную сцену с участием тех игроков, которые необходимы для завершения его игры, либо вывести его из помещения, где проводилась игра, и индивидуально поговорить о психологических трудностях, которые у него возникли.

- «дириулинг» обычно проводится после дибрифинга для снятия психологической зависимости от роли и травмированности ею: по окончании сцены ведущий по отдельности выводит игроков из игрового круга, и задает вопросы: Кто ты сейчас?, Что ты чувствуешь?, Что ты хотел бы сказать своему герою? Почему?

Целью рефлексии игры является приобретение нового знания о правовых способах поведения в типичных ситуациях, подобных проигранным, и формирование после об-

суждения и переигрывания сцен гражданского правосознания и правового поведения через овладение правовыми средствами разрешения правовых проблем. Необходимо, чтобы у участников игры возникло понимание важности использования именно правовых средств выхода из неправовых, но связанных с правом ситуаций. Это достигается поэтапностью рефлексивного обсуждения.

Схема обсуждения правовой игры может быть следующей.

Этап I:

- восстановление игровой ситуации, в том числе снятие «эмоционального всплеска»;
- общие игровые итоги (но не выявление победителя);
- обсуждение наиболее интересных решений в возникших игровых ситуациях.

Этап II: правовое содержание игры – выявление проблем правового характера, с которыми столкнулись участники игры.

Идеальный вариант – когда сами игроки смогут выделить и обозначить проблемные правовые ситуации. Для этого можно использовать метод «провокации»: «провокаторами» конфликта на игровом поле могут быть «наивные» или коварные вопросы ведущего, советы поступать соответственно своим интересам, стереотипам или мысленно проектируемым результатам одного из нескольких возможных вариантов действия. Часто провокационным может являться поведение одного из сценарных персонажей, действующего явно некорректно и напрашивающегося на то, чтобы ему «дали по шее», либо вступили с ним в торг, либо приняли как факт «слепой неизбежности». В крайнем случае ведущий сам обозначает эти ситуации. Беседа переводится от игры как объекта обсуждения к реальным жизненным ситуациям, с которыми могли сталкиваться сами игроки.

Вариант выхода из ситуаций, решение проблем нарушенных прав: сначала обсуждаются те решения, которые были найдены участниками в ходе игры – в том числе обсуждается правомерность найденных решений, затем идет поиск других вариантов выхода из возникших ситуаций. Для поиска средств решения проблемы используют два подхода:

а) уход от стереотипов. В ходе разрешения проблем игроки часто используют одно из средств мышления – стереотип – и в своих действиях руководствуются сложившимися представлениями о предлагаемой в игре проблемной ситуации. Поэтому ведущему следует не разоблачать неверные

решения и неправовое поведение игроков, а акцентировать их внимание на свойственных всем людям привычных стандартах мышления в некоторых ситуациях и просить игроков спроектировать последствия их стереотипных, основанных на житейских знаниях, действиях. Далее ведущий должен подвести игроков к раскрытию причин появления подобных стереотипов мышления и поведения. Они кроются именно в неправовом поведении лиц, находящихся в правовом поле: некоторых представителей милиции, суда, чиновников государственного аппарата и отдельных граждан. Вследствие этого происходят многочисленные нарушения закона со всех сторон – как факт незнания законов и правоприменительной практики, неумения их соблюдать, взаимного недоверия и недоверия к государственным структурам в решении конфликтов правовыми способами;

б) проектирование возможных действий, основанных на новом знании. В правовых играх представлены четыре вида знания:

- знание правоприменительной практики, т.е. знание некоторых неправовых способов поведения процессуальных лиц;
- знание правовых способов поведения процессуальных лиц;
- знание правовых и неправовых способов поведения отдельных граждан и групп в правоприменительных ситуациях;
- знание правозащитных способов взаимодействия с процессуальными фигурами.

На этом этапе в процессе узнавания особенностей правоприменительной практики у игроков формируются соответствующие знания и умения действий в правовом поле.

6. Подведение итогов. Любая правовая игра должна являться основанием для начала или продолжения правового просвещения. При этом правовая игра может перерасти в правовую акцию. Например, преподаватели и студенты-юристы в ЮАР организуют курсы для представителей местных сообществ (особенно из малых и отдаленных населенных пунктов) и через преподавание курса практического права готовят местных консультантов по правовым вопросам (paralegal program). При дефиците профессиональных юристов и низком уровне правовой культуры такие люди становятся центрами правовой помощи и правовой информации для своих соседей. Периодически они проходят курсы повышения квалификации [9].