

# Игра как метод повышения эффективности юридического мышления

Осветимская Ия Ильинична,

кандидат юридических наук,  
доцент кафедры теории и истории права и государства  
Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»  
(Санкт-Петербургский филиал);  
доцент кафедры теории и истории государства и права  
Санкт-Петербургского государственного университета  
E-mail: osv.iya@gmail.com

**Аннотация.** В статье рассматриваются методологические основания повышения эффективности юридического мышления в игре. Определяется место юридического мышления как конститутивной составляющей права и как способа конструирования правовой реальности. Обозначается проблема необходимости повышения эффективности юридического мышления, предлагаются критерии эффективного юридического мышления (конкурентоспособность, креативность, продуктивность, риск-ориентированность, проактивность, быстрота), обосновывается, почему именно игра выступает основным методологическим инструментом повышения эффективности юридического мышления. Обращается внимание на интересующий контекст игры, на нюансы методологического конструирования игры, на особенности игры в условиях глобализации. Обозначается проблема образовательного кризиса прежде всего как кризиса методологического, связанного с применением традиционных методов обучения к поколению, требующему новых, креативных подходов в обучении. Обосновывается, что игра с методологической точки зрения позволяет переориентировать преподавание дисциплины с преимущественного присвоения студентами знаний на преимущественную их творческую выработку и использование. В отличие от традиционных методов обучения, игра помогает не накапливать и организовывать знания, а генерировать их. Благодаря игре формируется новый тип мышления — креативный.

**Ключевые слова:** игра, юридическое мышление, активные методы обучения, эффективность, креативность.

*Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*  
В.А. Сухомлинский

В современных условиях развития общества исследование проблем юридического мышления, его онтологии, содержания и структуры, места и значения в правовой жизни является одной из весьма актуальных и вместе с тем сложных задач, стоящих перед юридической наукой. Это связано с тем, что, когда мы приступаем к изучению мышления в целом и юридического мышления в частности, мы сталкиваемся с немалым количеством проблем. Начиная с того, что вообще мы понимаем под мышлением, и заканчивая проблемой «узурпации» юридического мышления юристами.

Многие философы, исследовавшие мышление (М. Хайдеггер, М. Фуко, М. Мамардашвили, Л.С. Выготский), отстаивали точку зрения о том, что мышление есть творческий процесс, в котором мысль рождается каждый раз заново. Они были убеждены, что в процессе истинного мышления рождаются именно новые мысли. М. Фуко не переставал подчеркивать, что

истинное мышление — это всякий раз новое мышление, что правильная мысль делает невозможным мыслить по-старому. Мышление для М. Фуко выступает в качестве той точки опоры, опираясь на которую человек может изменить себя, преобразовать, вывести за пределы социальной и исторической обусловленности. Но здесь возникает вопрос, что понимать под «новой мыслью», должна ли она быть новой только для субъекта мыслительного процесса или она должна быть новой с точки зрения всего накопленного опыта?

Когда же мы говорим о таком специфическом виде мышления, как юридическое, возникает проблема «узурпации» этого понятия юристами в том плане, что они считают обладателями юридического мышления лишь юристов. Хотя это представляется не совсем верным. Ведь когда в процессе своей мыследеятельности обыватель соотносит свое поведение с поведением иных субъектов или с правовым текстом, когда он

соотносит свои действия с принципом эквивалентности воздаяния, он использует не что иное, как юридическое мышление. «Протекающее в пространстве и во времени чувственно воспринимаемое событие осмысливается обывателем через призму права (как он его понимает), определенную систему ценностей и оценок»<sup>1</sup>.

Вместе с тем есть и иная проблема, которая требует разрешения, но не получила широкого освещения в научной литературе, — это проблема повышения эффективности юридического мышления. А ведь именно «эффективное мышление является необходимым условием любой деятельности человека, любой практики. Чтобы эффективно действовать, нужно эффективно мыслить. А мыслить эффективно — значит не испытывать затруднений “в самом мышлении”»<sup>2</sup>. Поэтому повышение эффективности юридического мышления является весьма актуальной темой для научных исследований.

В целом, познание того, как мы мыслим, является залогом успешного решения проблем, стоящих перед всем человечеством. По той причине, что, как справедливо отметил В.М. Розин, «мышление — это интеллектуальный путь, ведущий человека из обычной реальности в подлинную. Это то, что позволяет человеку состояться в качестве человека»<sup>3</sup>. Но как же можно измерить эффективность мышления, если, как писал М.М. Бахтин, «...чужие сознания (*точно так же и мышления — добавил М.В. Розин*) нельзя созерцать, анализировать, определять как объекты, как вещи, — с ними можно только диалогически общаться»<sup>4</sup>? Попробуем ответить на этот вопрос.

В первую очередь весьма важно осознавать место юридического мышления как *конститутивной составляющей права* в целом. Нельзя не согласиться с тем, что юридическое<sup>5</sup> мышление — это «особого рода интеллектуальный способ существования в среде, создающий правовую реальность, определяющий ее фундаментальные свойства и внутреннюю структурность, направленный на решение юридических проблем

с помощью юридических аргументов»<sup>6</sup>. То есть это процесс интерпретации и конструирования правовой реальности. Поэтому «живые» тенденции развития права во многом определяются именно тенденциями развития юридического мышления. А таковыми в эпоху постклассической рациональности, по мнению А.А. Матюхина<sup>7</sup>, выступают следующие тенденции:

1. Множественность школ с собственными точками зрения на право и понятие права, использующих близкие понятия (такие как «правовая норма», «правоотношение», «правосознание», «правовое поведение», «правоприменение», «правотворчество» и так далее), но дающих им различное толкование, фокусируясь на каком-либо одном при признании значимости остальных.

2. Наличие «зерна истины» во взглядах каждой школы при частичном характере направления правопонимания, задаваемого каждой из них.

3. Потребность в интегративной концептуализации права.

Таким образом, юридическое мышление как дискурсивная мыслительная деятельность, предполагающая рассуждения, доказательства, построение схем, понятий, идеальных объектов и др., должно обладать такими способами дискурсии, которые не будут приводить к противоречиям и проблемам в мышлении, но позволят эффективно решать мыслительные задачи в условиях высокой конкуренции правовых идей. *Эффективное мышление* — это конкурентоспособное мышление; мышление, готовое не только к продуцированию востребованных идей и решений, а обладающее способностью постоянно генерировать и внедрять востребованные идеи и решения в жизнь.

Основными критериями эффективного юридического мышления, полагаем, могут выступать следующие:

**Конкурентоспособность.** Главный ключ к конкурентоспособности личности, организации, экономики и государства в целом — это непрерывное творческое развитие. Субъект мыслительной деятельности в современных условиях должен учиться мыслить в глобальной системе координат, решая свои локальные проблемы. Его мыслительная деятельность должна быть

<sup>1</sup> Боруленков Ю.П. Правовое мышление как интеллектуальная составляющая юридического познания // Правоведение. Известия высших учебных заведений. 2017. № 2. С. 22.

<sup>2</sup> Розин В.М. История и методология юридической науки. Юридическое мышление. Уч. пособие для бакалавриата и магистратуры. 2-е издание. М., 2018. С. 58.

<sup>3</sup> Там же. С. 58.

<sup>4</sup> Бахтин М. Проблемы поэтики Достоевского. М., 1972. С. 116; Розин М.В. История и методология юридической науки... С. 58.

<sup>5</sup> «Юридическое» я использую в данной статье как синоним «правового».

<sup>6</sup> Куклин С.В. К вопросу о структуре юридического мышления // Вестник ЮУрГУ. Серия «Право». 2016. Т. 16. № 3. С. 24.

<sup>7</sup> Марача В.Г., Матюхин А.А. Юридическое мышление: право в методологической перспективе. Послесловие к книге: Розин В.М. Юридическое мышление (формирование, социокультурный контекст, перспективы развития). Алматы, 2000. URL: [https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha\\_ur\\_myshlenie.doc](https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha_ur_myshlenie.doc). С. 23 (дата обращения: 27.04.2019).

направлена не на организацию и переработку знаний, а на их порождение. Только постоянная генерация знания, постоянная направленность на осуществление прорыва за пределы существующего типа мышления может выступать конкурентным преимуществом личности и будет соответствовать вызовам эпохи<sup>8</sup>.

**Креативность.** Креативность — это способность генерации *нового* знания путем расширения и трансформации видения реальности как будущего, способного организовать настоящее, то есть креативность — это творческое конструирование в процессе самоорганизации мышления. Креативное мышление близко к мысленному экспериментированию, к балансированию между действительным и возможным. Системно-креативное мышление — мышление, активизирующее креативность в процессе решения существующих проблем и поиска новых возможностей.

**Продуктивность.** Продуктом мыследеятельности должны выступать такие идеи, которые повышают уровень достижения целей, позволяют решать не только поставленные задачи, но и проистекающие из них проблемы в долгосрочной перспективе. Кроме того, продуктивность как показатель эффективности юридического мышления предполагает его человекоориентированность, то есть полезность для человека. Повышение эффективности юридического мышления в его прикладном аспекте рассматривается таким направлением как юридический дизайн. *Юридический дизайн* — это перенос в юриспруденцию культуры дизайн-мышления, а также практики исследования потребностей пользователей и методики ориентированного на человека проектирования<sup>9</sup>.

**Риск-ориентированность.** Существование в *обществе риска* (Э. Гидденс, Н. Луман), в условиях наличия глобальных угроз и опасностей предполагает способность к мышлению, вырабатывающему риск-ориентированные решения, позволяющие повысить эффективность реализации стратегических инициатив и достичь необходимых результатов. Кроме того, эффективное мышление позволяет увидеть альтернативы не только решения (различные точки зрения на создавшуюся проблемную ситуацию), но и альтернативы развития проблемной ситуации, а также, что очень важно, альтернативные возможности реализации решения.

<sup>8</sup> Еще А. Эйнштейн сказал, что «наше мышление создает проблемы, которые мышление того же типа не в состоянии решить». Проблемы цивилизации по мере продвижения. URL: <http://www.ewrikasmc.ru/?p=995> (дата обращения: 11.05.2019).

<sup>9</sup> Подробнее о юридическом дизайне см.: URL: <http://www.lawbydesign.co/en/home/>, а также <https://blog.casebook.ru/chto-takoe-uridicheskij-dizajn/> (дата обращения: 11.05.2019).

**Проактивность.** Эффективное мышление должно фокусироваться на будущем, которое оно хочет создать. Его ключевая цель — преуспевать в мире хаоса и неопределенности, воспринимая их не как препятствия, а как новые возможности, «находить» там, где другие «теряют», «думать из будущего в настоящее», прогнозировать исход ситуаций и принятия решений.

**Быстрота.** Способность осуществлять мыслительные процессы в наиболее сжатые сроки, в условиях дефицита времени.

Все вышеуказанные признаки возможно развивать, как и любые качества, используя инструменты имитационного моделирования, активные методы обучения.

«Всякое сущностное мышление, — писал М. Хайдеггер, — требует, чтобы мысль и положение каждый раз заново как металл выплавлялись из основонастроения. Если основонастроение отсутствует, то все есть лишь принужденный звон понятий и словестных оболочек»<sup>10</sup>. Представляется, что *игра* позволяет настроить это основонастроение, благодаря которому с точки зрения феноменологии субъект превращает себя в такое «событие», что интересующий мыслителя «предмет сам является»<sup>11</sup>.

Возвращаясь к сфере права, вспомним, что всякая «правовая игра» — это, в значительной степени, «игра юридического мышления». Суд с точки зрения методологических представлений о коллективном мышлении выступает носителем интеллектуальных функций мышления, понимания, рефлексии. Судебный процесс при этом выступает формой разворачивания коллективного юридического мышления, его «логикой, вынесенной вовне» — причем эта «логика» внешне напоминает игру-состязание. То же самое можно сказать и об интеллектуальных функциях в других состязательных институтах, в частности в парламенте<sup>12</sup>. Игра имеет важную роль в формировании юридического мышления, прежде всего, потому, что правовая действительность сама по себе зачастую конституируется в форме игры.

Благодаря мыслительной коммуникации, присущей игре, рождается своеобразное «социотехническое действие»<sup>13</sup>, в ходе которого выстраивается необходимая реальность, где все участники

<sup>10</sup> Хайдеггер М. Вклады в дело философии. От события // Гермения: Журнал философских переводов. 2009. № 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (дата обращения: 20.04.2019).

<sup>11</sup> Розин В.М. Методология, мышление, коммуникация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 1. С. 5.

<sup>12</sup> См.: Марача В.Г. Правопонимание в состязательных институтах // Научные труды «Адилет». 2000. № 1(7). С. 116–122.

<sup>13</sup> Розин В.М. Методология... С. 69.

вынуждены занимать определенные позиции и далее активно действовать (опровергать, защищать, создавать, формулировать, реагировать). Последующая рефлексия по поводу игры позволяет видоизменять различные программы поведения в конкретных ситуациях и выбирать лучшие модели решения проблем. Игра — это живой способ мышления, где мысль — это всегда негарантированное событие, всегда новая мысль, преодолевающая старые формы. «Игра — это мышление как встреча и событие — это всегда уникальное негарантированное действие; состоит оно или нет, зависит не от законов мышления, а от того, как “здесь и сейчас” сойдутся различные элементы и обстоятельства. Тем не менее, после того как мышление состоялось, событие случилось, становится возможным отрефлексировать структуру мысли, попытаться понять, что ее обусловило и предопределило»<sup>14</sup>.

Г.П. Щедровицкий, изучавший мышление с методологической точки зрения, говорил, что мышление «село» на него в возрасте двадцати лет и с тех пор стало его ценностью и сутью как человека<sup>15</sup>. Из его слов можно заключить, что мыслит не личность, а нечто надиндивидуальное. Мышление как «платоновский наездник, крепко усевшийся на Щедровицкого-человека и управляющий им»<sup>16</sup>. Такое утверждение представляется не совсем верным. Мышление — это индивидуальный внутренний процесс. Как уже отмечалось выше, юридическое мышление — это особого рода интеллектуальный способ существования в среде. При этом, «интеллектуальный» следует понимать в широком смысле, потому что в данном процессе задействованы и разум (рациональная составляющая), и дух (мировоззрение, религиозные представления, ценности<sup>17</sup>), и душа (эмоции, психические переживания<sup>18</sup>). Но мышление также обусловлено и внешними факторами. Оно контекстуально и исторично.

<sup>14</sup> Там же. С. 18–19.

<sup>15</sup> Щедровицкий Г.П. Сладкая диктатура мысли // Вопросы методологии. 1994. № 1–2. С. 9.

<sup>16</sup> Розин В.М. История и методология юридической науки... С. 54.

<sup>17</sup> Как пишет А.И. Овчинников, «во всех сферах юриспруденции свободного от ценностных предпочтений субъекта юридического познания не существует, что предполагает ведущую роль правовой идеологии в процессах правового мышления» (Овчинников А.И. Правовое мышление: теоретико-методологический анализ / Отв. ред. П.П. Баранов. Ростов н/Д., 2003. С. 299).

<sup>18</sup> Как отмечает Т.В. Авакян, правовое мышление «не может быть отделенным от правосознания, несубъективным, предполагающим отсутствие иррационального начала, и протекает оно всегда с психическими переживаниями» (Авакян Т.В. Юридическое мышление в правоприменительном процессе: автореф. дис. ... к. ю. н. Ростов н/Д., 2006. С. 10).

Это связано с тем, что, как справедливо отмечает профессор Д.И. Луковская, «мы не в состоянии, даже в предельной абстракции, “сбросить” с себя собственную историчность, дистанцироваться от нее. Разум нельзя “очистить” от традиций и преемственных связей, с тем, чтобы судить “абсолютно” непредубежденно о вещах и процессах, идеях и учениях разных эпох, в том числе о собственном мышлении...»<sup>19</sup>. Мышление, являясь инструментом жизни социальной, соединяет уже полученный опыт и знания с новой информацией, открывая возможность интерпретировать ее, анализировать, выбирать нужное и отбрасывать ненужное, добавлять новые представления, которые необходимы для решения имеющихся и последующих интеллектуальных задач. И знания здесь являются «как предпосылкой, так и результатом мышления»<sup>20</sup>. Предпосылочное знание, а также процесс и содержание осмысления действительности имеют социокультурный контекст. Ю. Шюц называл это «интерсубъективным миром культуры»<sup>21</sup>. М.М. Бахтин — «ценностно-смысловым контекстом, охватывающим сочетание мира с человеком как его кругозор (изнутри) и как его окружение (извне)»<sup>22</sup>.

Человеческое общество состоит из индивидов, при этом каждый индивид «заклучает» в себе все человечество, потому что вбирает в себя все социокультурное пространство. Смысл и значение игры определяются отношением непосредственного, феноменального текста игры — к так или иначе опосредованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, контексту человеческого существования<sup>23</sup>. Посредством игры человек приобщается к интересубъективному миру, к достижениям

<sup>19</sup> Луковская Д.И. Политические и правовые учения: историко-теоретический аспект. Л., 1985. С. 132.

<sup>20</sup> Боруленков Ю.П. Правовое мышление как интеллектуальная составляющая юридического познания // Правоведение. Известия высших учебных заведений. 2017. № 2. С. 9.

<sup>21</sup> Как писал Ю. Шюц, «любая интерпретация мира основана на предыдущем знакомстве с ним — нашем лично или передаваемом нам родителями и учителями. Этот опыт в форме «наличного знания» (knowledgeathand) выступает как схема, с которой мы соотносим все наши восприятия и переживания» (Шюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. 1988. № 2. URL: <http://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/A-SHyuts-struktura.pdf> (дата обращения: 27.04.2019).

<sup>22</sup> Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности // Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук. СПб., 2000. С. 121.

<sup>23</sup> Сильвестров Д. Предисловие к кн. И. Хейзинги *Homo ludens* (Человек играющий). Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб., 2011. 416 с.

общества, прикасается к прошлому, встречается с поколениями предыдущими и заглядывает в будущее. Игра расширяет жизненный мир личности, дает ей возможность выйти за пределы обыденного опыта. «Благодаря тому, что мы смотрим на мир вокруг нас сквозь “игровые очки”, он обретает новые краски, высвечивается новыми гранями»<sup>24</sup>.

Даже если следовать логике Г.П. Щедровицкого, «сестя на человека» мышление может лишь при определенных условиях. И такие условия могут быть успешно сконструированы в игре. На наш взгляд, игра является тем стимулом, который заставляет человека эффективно мыслить. Усвоив часть социокультурных форм, человек своей активностью и деятельностью в игре может продолжить их жизнь, а может создать новые социокультурные формы. Игра позволяет использовать методы культурно-исторической реконструкции — брать явление в связи с бытием (жизнью). Коллективные формы методологического мышления способствуют тому, что методологическая мысль строится так, чтобы готовить условия для следующей новой мысли. Недаром Дж. Финнис относит игру к одному из семи общих благ, в получении которых заинтересован каждый член общества, наряду с такими благами, как жизнь, знание, эстетический опыт, социальность, практическая рациональность и религия<sup>25</sup>.

«Мышление — не здание и не механизм, оно меняется, в том числе поскольку вклад в мышление делают другие люди и разные не всегда осознаваемые обстоятельства»<sup>26</sup>. Конструирование проблемных обстоятельств в игре позволяет мышлению выходить на новые уровни в решении актуальных проблем.

Вспомним снова М. Хайдеггера, показывающего, что «пока мышление ограничивается допущением своей доброй природы и доброй воли в форме обыденного сознания, *ratio, cogitatio natura universalis*, оно вообще не мыслит, будучи пленником общественного мнения, застывшего в абстрактной возможности... мышление мыслит лишь насильно, вынужденно встречая то, что “заставляет задуматься”, то, что следует обдумать — а обдумать нужно и немислимое или немисль, то есть тот постоянный факт, что “мы еще не мыслим”»<sup>27</sup>. Именно поэтому юрист-практик мыслит эффективнее юриста-

теоретика. И даже не любой юрист-практик, а тот, который находится в состязательном процессе, который помещен, во-первых, в условия жесткого дефицита времени, а во-вторых, в ситуацию, когда его мышление «культивируется» насильно, то есть извне. И то же самое происходит в игре.

Примечательны слова В. Библихина (которые, представляется, можно отнести и к игре) о том, что «сущее... существует, то есть оно некоторым образом готово. Наоборот, Бытие всегда только осуществляется. Оно сбывается в событии, которое всегда мгновенно, и, вспыхивая, создает места, *Stätte*, где проходит и снова ускользает Бог»<sup>28</sup>.

Анализируя игру в контексте герменевтического исследования искусства, Х.-Г. Гадамер выделил еще одну удивительную сущностную характеристику игры: все сказанное относительно характеристик игры реализуется только внутри самой игры. Игра сама по себе — нечто более общее, чем игровые предметы и играющие. Таковыми они становятся только внутри игры. Игра представляется как «медиальный процесс» («медиа» — среда). То есть игра диктует, каким становится игроку и какими становятся вещам в игре: «Здесь самым существенным образом признается примат игры в отношении сознания играющего...»<sup>29</sup>. Оказывается, что индивидуальное сознание не может диктовать игре свои законы — игра сильнее. Игра обладает некоей силой, которая вовлекает в нее людей и позволяет ей строить новый жизненный порядок (культуру), что, как утверждает Й. Хейзинга, является следствием только настоящей игры<sup>30</sup>.

Следует отметить, что существует множество определений игры, но ни одно определение, относящееся к классической эпохе, не охватывает всего ее многообразия. В постмодернистской картине мира, наоборот, понятие Игры предельно расширяется и универсализируется. Л. Витгенштейн и Дж. Лотард утверждают, что «весь мир, все наши знания о нем, вся культура, социальный порядок, теология, право, психиатрия все это — “языковые игры”, условные обозначения и без того совсем зыбкой, едва ли постижимой социальной реальности. “Языковые игры” — совокупность не совсем определенных, нами же придуманных текстов, за которыми скрывается неясный и неоднозначный мир, недоступная и сокрытая

<sup>24</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры... С. 4.

<sup>25</sup> См.: Финнис Дж. Естественное право и естественные права. М., 2012. С. 135-139.

<sup>26</sup> Розин В.М. Методология... С. 15.

<sup>27</sup> Цит. по: Розин В.М. Концептуализация мышления в философии и психологии // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 2. С. 135, 181 (3-25).

<sup>28</sup> Библихин В. Хайдеггер: от «Бытия и времени» к «Beiträge» // Герменей: Журнал философских переводов. 2009. № 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (дата обращения: 26.03.2019).

<sup>29</sup> Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 150.

<sup>30</sup> Хейзинга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 332.

от нас объективная реальность»<sup>31</sup>. Исследователи эпохи постмодерна вместе с тем подчеркивают принципиальную невозможность дать определение самому понятию игры. Как говорит Л.Т. Ретюнских, исследуя философию игр, «смысл понятия “игра” не поддается полной вербализации»<sup>32</sup>. Но при этом автор не исключает возможность дать некое рабочее определение понятию игры, которое, по справедливому замечанию М.В. Тендряковой, относит игру к нарративу исключительно антропологического бытия, пренебрегая тем, что в игры играют не только люди, но и животные: игра — «способ самообъективации субъекта через искусственно конструируемую реальность, осуществляемую в режиме дополнительности по отношению к реальности подлинной»<sup>33</sup>.

Многоликость игры оборачивается множественностью игровых миров, существующих по своим правилам и законам, что напрямую связано с возможностями изменения и развития социокультурной системы. Ю.М. Лотман неоднократно говорил о внутреннем многообразии социокультурной системы и наличии в ней «механизмов для выработки неопределенности» как залого жизнеспособности и внутреннем потенциале развития системы. Игровые миры, как и искусство, — это «мастерские непредсказуемости»<sup>34</sup>. Таким образом, игра, являясь «поставщиком инноваций»<sup>35</sup>, способствует формированию *новой* мысли.

При методологическом конструировании Игры необходимо иметь в виду следующие моменты:

1) Формирование игрового отношения.

Вступая в Игру, человек, прежде всего, подвергается некоему расслоению, он разделяет себя на «собственно себя» и «игрока». Одним из важнейших различий, которое необходимо принимать во внимание при организационно-методологическом конструировании игры, является различие человека, создающего игру, и человека, в нее играющего. Такое расслоение принципиально важно: человек никогда не играет в игре «целиком» — постоянно присутствует рефлексивное осознание отдельности «роли» (маски), живущей по законам игры, и внешнего человека, играющего эту роль. Сознательное расслоение на «себя самого» и на «себя-представителя» С. Попов называет «игровым

отношением»<sup>36</sup>. Метафорически можно сказать о самоконструировании (проектно-конструктивной деятельности, сценарности) интуиций, как возможных состояний реальности.

2) Формирование поля игры.

Основная антропологическая цель игры — свободная реализация устремлений человека. В жизни человеку мешает это сделать некая малость человека, его несоразмерность силам и предметам внешней жизни и природы. Формируя игру, человек начинает удивительную работу по приведению несоразмерных ему сил и предметов в соразмерное его силам состояние. Такое превращение (которое С. Попов называет установлением соразмерности) является основным процессом становления игры или формированием поля игры.

3) Формирование материального и операционального пространства игры.

Методологически хорошо сконструированная игра построена на том, что, корреспондируя со своим «хозяином» (объектом, существующим в реальности), игровые представители (вымышленные персонажи, объекты) порождают все новые и новые смыслы и варианты развития событий в игре. Всякая комбинация «представителей» должна иметь хотя бы потенциальную возможность сложиться примерно так же «хозяевам» — реальным «вещам культуры». Если такого нет, невозможно построить смысл играемого. Игра превращается в бессмысленное передвижение ничего не значащих значков. Поэтому отношение игровых представителей и их «хозяев» — один из очень тонких моментов игры. Игра порождает виртуальные (возможные) миры, в которых появляются несуществующие актуально, но осмысленные и возможные отношения между «хозяевами».

Таким образом, механизм конструирования игровой реальности характеризуется тем, что в игре происходит скачок семиотичности (в терминологии Ю.М. Лотмана), переносащий человека играющего в другое пространство, создаваемое посредством абстрагирования от обыденного известного значения предметов, и дающий возможность выйти за пределы данной ситуации. Культурологи называют это «скачком семиотичности» (обретение вещью своего символического значения), психологи «рождением новых игровых смыслов» (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Так как игра расширяет границы мыслимого, открывает новые смысловые горизонты и становится одним из путей познания мира, то, если бы существовала специальная наука о мышлении (о необходимости создания которой писал еще

<sup>31</sup> Цит. по: Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб., 2015. URL: <http://www.klex.ru/k71> (дата обращения: 20.04.2019).

<sup>32</sup> Ретюнских Л.Т. Философия игры. М., 2002. С. 34–35.

<sup>33</sup> Там же. С. 12.

<sup>34</sup> Лотман Ю.М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллин, 2010. С. 134–142.

<sup>35</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры... С. 4.

<sup>36</sup> Попов С. Организационно-деятельностные игры: мышление в «зоне риска». URL: [http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi\\_mvzr.htm](http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi_mvzr.htm) (дата обращения: 26.03.2019).

Ф. Бэкон), она назвала бы этот процесс «процессом рождения новой мысли».

Родившееся в игре «фиктивное / игровое Я» становится «зоной роста» реальной личности. Так что «человек играющий» обретает шанс на иное, недоступное в обычных условиях познание мира и себя в этом мире.

Конечно, то, что в ходе игры происходит обучение полезным навыкам, было известно еще со времен Ф. Фрёбеля и К. Грооса. А еще раньше М. Монтень описал свою учебу в раннем детстве в первой половине XVI в.: «Что касается греческого... то отец имел намерение обучить меня этому языку, используя совершенно новый способ — путем разного рода забав и упражнений. Мы перебрасывались склонениями вроде тех юношей, которые с помощью определенной игры, например, шашек, изучают арифметику и геометрию»<sup>37</sup>.

Но именно в наше время особо организованная игра становится сознательно конструируемым, целенаправленным и весьма распространенным приемом обучения и решения задач. Игра принудительно активизирует мышление и поведение ее участников; обеспечивает высокую включенность игроков в обучающий процесс; усиливает взаимодействие обучаемых между собой, с материалом и с руководителем; повышает мотивацию; характеризуется направленностью на преимущественное развитие профессиональных, интеллектуальных, поведенческих навыков и умений в сжатые сроки.

Следует отметить, что в условиях глобализации игра приобретает некоторые особые черты. Она выступает, можно сказать, одним из «механизмов глобализации в условиях современности»<sup>38</sup>. Появляются многочисленные сообщества геймеров, объединяющие людей поверх этнических и государственных границ. Для ряда молодежных субкультур игра превращается в стиль жизни и мировоззрение. Игровые методики распространяются во всех сферах, от учебы до управления бизнесом и разработки инновационных виртуальных технологий. Так игра сегодня становится одной из центральных категорий нашей жизни. А значит, требует к себе все более пристального внимания. Тем более что «человек может переселиться в виртуальный мир на большую часть своей жизни»<sup>39</sup> (И. Коломийц). В условиях глобализации мы сталкиваемся с таким феноменом,

как «игроизация»<sup>40</sup>, для которого характерны следующие черты:

- уже не элементы игры проникают во все сферы жизни, скорее напротив, игра становится системным основанием и/или мировоззренческой основой многих сфер человеческой деятельности;

- игры объединяют людей, которые никогда не видели и не увидят друг друга, в социальные сообщества с общими интересами и единым коммуникативным кодом;

- игры становятся методом обучения, а игровые модели — способом познания мира;

- именно игра становится наиболее распространенной моделью и метафорой реальности. Игровые принципы — условность, искусственность, свободное конструирование своего жизненного пространства и образа самого себя — возводятся в философию жизни;

- приходит поколение геймеров, для которого игровой опыт, полученный в виртуальном пространстве, становится базовым и во многом определяющим их представления о мире<sup>41</sup>.

Игроизация в начале XXI в. претендует на то, чтобы стать глобальной стратегией в масштабах цивилизации, то есть перерастает в цивилизационную стратегию<sup>42</sup>. Изменяется место, которое отводится игре в культуре, современный мир превращается в играющую цивилизацию. Игровые технологии применяются в том числе в государственной политике<sup>43</sup> и в работе международных

<sup>40</sup> В гуманитарных исследованиях проникновение игры во все сферы бытия и ее фрагментарное присутствие в них получило название «игроизация» (Ретюньских Л.Т. Философия игры. М., 2002. С. 65).

<sup>41</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры...

<sup>42</sup> Там же.

<sup>43</sup> Национальное управление США по авиации и исследованию космического пространства (NASA) заявляет, что хочет игровыми методами привлечь к работе в агентстве новое поколение ученых и разработчиков, необходимых для претворения в жизнь космических программ. Для этого NASA предлагает создать свою многопользовательскую онлайн-игру: «Новая игра ознакомит с работой в этой сфере гораздо глубже, чем простое чтение, и с гораздо меньшими затратами времени и средств, чем программы стажировки». С этими же далеко идущими планами NASA купило остров в трехмерной виртуальной вселенной, созданной в сетевой игре Second Life. На острове CoLab, созданном учеными из исследовательского центра NASA в Сан-Франциско, отдельные игроки и группы людей, интересующиеся космическими программами, могут встретиться, обмениваться идеями, проводить эксперименты, а со временем и участвовать в виртуальных космических миссиях (NASA будет готовить специалистов с помощью компьютерных игр // РБК. URL: <https://www.rbc.ru/society/19/01/2008/5703cac89a79470eaf768cb1> (дата обращения: 11.05.2019); NASA CoLab Island. SPACEHACK a directory of ways to participate in space exploration. URL: <https://spacehack.org/> (дата обращения: 11.05.2019).

<sup>37</sup> Монтень М. О воспитании детей // Опыты. Судьбы и нравы. СПб., 2007. С. 77.

<sup>38</sup> Там же.

<sup>39</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры... С. 105

организаций<sup>44</sup>. *Обозначенные тенденции требуют новый тип мышления — креативный<sup>45</sup>. Формирование человека креативного типа предполагает освоение им принципиально новой культуры мышления, суть которой заключается в развитии интеллекта человека с помощью не традиционных технологий обучения. В подобных технологиях акцент делается не столько на организацию и переработку знаний, сколько на их порождение.*

Мы наблюдаем сейчас образовательный кризис, который вызван в первую очередь кризисом методологическим. Мы по-прежнему учим студентов накапливать, организовывать и преобразовывать знания, что в существующей ситуации уже явно недостаточно, но никак не генерировать их. Мы не желаем выходить из комфортной зоны традиционных методов обучения: описание и объяснение понятий преподавателем и пассивное усвоение их студентами. Традиционный метод «говорит один голос» является самым распространенным в преподавательской среде<sup>46</sup>. Несмотря на огромное разнообразие компетенций, которыми должен обладать современный юрист, такими как: ведение переговоров, разработка договоров, сбор фактических доказательств для судебных разбирательств, способность к убеждению и аргументированию — юридические факультеты по-прежнему ориентированы на преимущественное преподавание студентам того, как читать и анализировать закон (или судебные решения в странах англосаксонской правовой семьи)<sup>47</sup>.

<sup>44</sup> Игровые стратегии бесконечно разнообразны, и к ним обращается даже международная политика. ООН, поощряя либеральные преобразования в ЮАР, работая с детьми из самых широких слоев населения, фокусируется на формах проведения досуга молодого поколения и на самых разных неправительственных организациях — «новый досуг в рамках глобализации». С начала 2000-х гг. по инициативе ООН создается ряд неправительственных спортивных организаций и сообществ болельщиков. Проект «Спорт для развития» делает ставку на то, что приобщение к таким демократическим ценностям, как дисциплина, сотрудничество, партнерство, честная состязательность, толерантность, в контексте ситуации в ЮАР скорее произойдет в сфере спортивных игр, которые к тому же дают шанс хотя бы терпимее носить все последствия бедности. (Подробнее об этом см.: Тендрякова М.В. Игровые миры... С. 108–109.)

<sup>45</sup> Шевырёв А.В., Романчук М.Н. Формирование и развитие системно-креативного мышления — базовая стратегия образования в XXI веке. URL: <http://spkurdyumov.ru/education/formirovanie-i-razvitie-sistemno-kreativnogo-myshleniya/> (дата обращения: 11.05.2019).

<sup>46</sup> Ribeiro G.F. Role-Playing Games as an Alternative Method for the Crisis in Legal Teaching: the Case of the Prohibition of Torture and L&E // *Economic Analysis of Law Review*. V. 5. No. 2. 2014. P. 180.

<sup>47</sup> Lenert M.E. Simulations and Games for Teaching Law: What's Possible? (Extended Abstract). Michigan State University, East Lansing MI. 2012. P. 2. URL: [http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012\\_submission\\_119.pdf](http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_119.pdf) (дата обращения: 25.05.2019).

Мы применяем устаревшие методы обучения поколения, которое требует уже иного подхода — креативных методов.

*Игра с методологической точки зрения позволяет переориентировать преподавание дисциплины с преимущественного присвоения студентами знаний на преимущественную их творческую выработку и использование.* Игра позволяет лучше всего обучить современное поколение студентов — поколение, выросшее в условиях многозадачности, мгновенного доступа к информации и технологиям как неотъемлемой части их существования и испытывающее постоянную необходимость в том, чтобы их развлекали или постоянно умственно стимулировали<sup>48</sup>. В процессе игры студенты начинают мыслить более креативно.

Игра способствует установлению связи между обучаемыми и обучающим, создает условия, при которых возможно активное продуктивное творчество обучаемых — система открытого диалога, прямой и обратной связи, попадание — в результате совместного разрешения проблемных ситуаций в процессе мыслительного конструирования — в один и тот же, самосогласованный мир, то есть функционировать с одной и той же скоростью восприятия и представления, в одной и той же игровой среде как одно целое. Обучение становится интерактивным — не только преподаватель учит студентов, но и студенты преподавателя — кооперативное, когерентное поведение.

Игра является разновидностью «пробуждающего» обучения — использование игровых технологий в образовании позволяет преодолевать неорганизованные устремления студента, делая их творческими, инновационными. Игра ставит студента в активную позицию, преобразуя его опыт, требует «присутствовать» здесь и сейчас.

Игра учит состязательности, способности к мышлению в условиях конкуренции, что так необходимо для профессиональных юристов. Благодаря игре студенты приобретают такие компетенции, которые невозможно приобрести, обучаясь с помощью классических методов. В игре развиваются не только юридические навыки, но и навыки интерпретации, аргументации, убеждения и критического понимания. Также несомненным преимуществом игры является возможность использовать коллективные знания групп для повышения индивидуального знания.

<sup>48</sup> Mika K. Games in the Law School Classroom: Enhancing the Learning Experience // *Perspectives. Teaching Legal Research and Writing*. Vol. 18. No. 1. 2009. P. 1. URL: <https://info.legalsolutions.thomsonreuters.com/pdf/perspec/2009-fall/2009-fall-1.pdf> (дата обращения: 25.05.2019).



Конструируя правовую реальность, игровой метод воздействует сразу на трех уровнях: когнитивном, аффективном и психомоторном.

Кроме того, игру можно считать разновидностью гештальт-образования. Процесс обучения, связь обучаемого и обучающего позволяют обнаружить скрытые потенциалы на перспективные тенденции собственного развития. Гештальт-образование можно интерпретировать как передачу целостных блоков информации, качественную смену, перестройку конфигурации обучения. Научить мыслить нелинейно, системно-креативно — значит научить мыслить в альтернативах, предлагая возможность изменения темпа развития проблемной ситуации, ее качественной логики. Обучать креативно — значит воспитывать талантливых людей.

Использование игры как одного из основных методов обучения должно выступать в качестве одной из новых форм преподавания, способных внести принципиальные изменения в существующую образовательную модель, а также помочь в решении актуальных образовательных проблем, связанных с повышением качества и эффективности мышления.

## Список литературы

1. Авакян Т.В. Юридическое мышление в правоприменительном процессе: автореф. дис. ... к. ю. н. Ростов н/Д., 2006. 18 с.
2. Бахтин М. Проблемы поэтики Достоевского. М., 1972. 464 с.
3. Бахтин М. Автор и герой в эстетической деятельности // Автор и герой: к философским основам гуманитарных наук. СПб., 2000. 337 с.
4. Бибихин В. Хайдеггер: от «Бытия и времени» к «Beiträge» // Гермения: Журнал философских переводов. 2009. № 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (дата обращения: 26.03.2019).
5. Боруленков Ю.П. Правовое мышление как интеллектуальная составляющая юридического познания // Правоведение. Известия высших учебных заведений. 2017. № 2. С. 6-41.
6. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. 704 с.
7. Куклин С.В. К вопросу о структуре юридического мышления // Вестник ЮУрГУ. Серия «Право». 2016. Т. 16. № 3. С. 22-26.
8. Лотман Ю.М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллин, 2010. С. 134-142.
9. Луковская Д.И. Политические и правовые учения: историко-теоретический аспект. Л., 1985. 161 с.
10. Монтень М. О воспитании детей // Опыты. Судьбы и нравы. СПб., 2007. 528 с.
11. Марача В.Г. Правопонимание в состязательных институтах // Научные труды «Адилет». 2000. № 1(7). С. 116-122.
12. Марача В.Г., Матюхин А.А. Юридическое мышление: право в методологической перспективе. Послесловие к книге: Розин В.М. Юридическое мышление (формирование, социокультурный контекст, перспективы развития). Алматы, 2000. С. 260-291. URL: [https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha\\_ur\\_myshlenie.doc](https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha_ur_myshlenie.doc) (дата обращения: 27.04.2019).
13. Овчинников А.И. Правовое мышление: теоретико-методологический анализ / Отв. ред. П.П. Баранов. Ростов н/Д., 2003. 344 с.
14. Попов С. Организационно-деятельностные игры: мышление в «зоне риска». URL: [http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi\\_mvzr.htm](http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi_mvzr.htm) (дата обращения: 26.03.2019).
15. Проблемы цивилизации по мере продвижения. URL: <http://www.ewrikasmc.ru/?p=995> (дата обращения: 11.05.2019).
16. РБК. URL: <https://www.rbc.ru/society/19/01/2008/5703cac89a79470eaf768cb1> (дата обращения: 11.05.2019).
17. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М., 2002. 256 с.
18. Розин В.М. Юридическое мышление (формирование, социокультурный контекст, перспективы развития). Алматы, 2000. 294 с.
19. Розин В.М. Концептуализация мышления в философии и психологии // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 2. С. 3-25.
20. Розин В.М. Методология, мышление, коммуникация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 1. С. 3-21.
21. Розин В.М. История и методология юридической науки. Юридическое мышление. Уч. пособие для бакалавриата и магистратуры / В.М. Розин. 2-е издание. М., 2018. 206 с.
22. Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб., 2015. URL: <http://www.klex.ru/k71> (дата обращения: 20.04.2019).
23. Финнис Дж. Естественное право и естественные права. М., 2012. 554 с.
24. Хайдеггер М. Вклады в дело философии. От события // Гермения: Журнал философских переводов. 2009. № 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (дата обращения: 20.04.2019).
25. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб., 2011. 416 с.
26. Что такое юридический дизайн. URL: <https://blog.casebook.ru/chto-takoe-uridicheskij-dizajn/> (дата обращения: 11.05.2019).
27. Шевырëв А.В., Романчук М.Н. Формирование и развитие системно-креативного мышления — базовая стратегия образования в XXI веке. URL: <http://spkurdyumov.ru/education/formirovanie-i-razvitie-sistemno-kreativnogo-myshleniya/> (дата обращения: 11.05.2019).
28. Шюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. 1988. № 2. URL: <http://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/A-SHyuts-struktura.pdf> (дата обращения: 27.04.2019).

29. Щедровицкий Г. П. Сладкая диктатура мысли // Вопросы методологии. 1994. № 1-2.
30. Lenert M.E. Simulations and Games for Teaching Law: What's Possible? (Extended Abstract). Michigan State University, East Lansing MI. 2012. 9 p. URL: [http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012\\_submission\\_119.pdf](http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_119.pdf) (дата обращения: 25.05.2019).
31. Mika K. Games in the Law School Classroom: Enhancing the Learning Experience // Perspectives. Teaching Legal Research and Writing. Vol. 18. No. 1. 2009. P. 1-6. URL: <https://info.legalsolutions.thomsonreuters.com/pdf/perspec/2009-fall/2009-fall-1.pdf> (дата обращения: 25.05.2019).
32. NASA CoLab Island. SPACEHACK a directory of ways to participate in space exploration. URL: <https://spacehack.org/> (дата обращения: 11.05.2019).
33. Ribeiro G.F. Role-Playing Games as an Alternative Method for the Crisis in Legal Teaching: the Case of the Prohibition of Torture and L&E // Economic Analysis of Law Review. V. 5. No. 2. 2014. P. 179-187. URL: [file:///C:/Users/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C/Downloads/Role-Playing\\_Games\\_as\\_an\\_Alternative\\_Method\\_for\\_th.pdf](file:///C:/Users/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C/Downloads/Role-Playing_Games_as_an_Alternative_Method_for_th.pdf) (дата обращения: 25.05.2019).
34. What is a Law Design? URL: <http://www.lawbydesign.co/en/home/> (дата обращения: 11.05.2019).

---

---

## Game as a Method for Increasing the Efficiency of Legal Thinking

**Osvetimskaya Iya,**

Candidate of Legal Science,

Associate Professor at the Department

of Theory and History of Law and State,

National Research University of Higher School of Economics (Campus in Saint-Petersburg);

Associate Professor at the Department of Theory and History of State and Law,

Saint Petersburg State University

E-mail: [osv.iya@gmail.com](mailto:osv.iya@gmail.com)

**Abstract.** *The present paper has as its object the investigation of the methodological basis for improving the effectiveness of legal thinking in game. The place of legal thinking is defined as a constitutive component of law and as a way of constructing legal reality. This paper identifies the problem of the need to improve the efficiency of legal thinking, proposes criteria for effective legal thinking (competitiveness, creativity, productivity, risk-orientation, proactivity, speed) and justifies why the game is the main methodological tool to increase the effectiveness of legal thinking. This paper focuses on the intersubjective context of the game, on the game methodological design's features, on the peculiarities of the game in the context of globalization. The problem of the educational crisis is designated primarily as a methodological crisis associated with the application of traditional teaching methods to the generation that requires new creative teaching methods. It is substantiated that the game from a methodological point of view allows to reorient the teaching of the discipline from the preferential appropriation of knowledge by students to their predominantly creative development and use. Unlike traditional teaching methods, the game helps not to accumulate and organize knowledge, but to generate it. Thanks to the game, a new type of thinking is being formed — creative thinking.*

**Key words:** *game, legal thinking, active learning methods, effectiveness, creativity.*

### References

1. Avakyan T.V. Yuridicheskoe myshlenie v pravoprimeritel'nom processe: avtoref. dis. ... k.yu.n. Rostov n/D, 2006. 18 s.
2. Bahtin M. Problemy poetiki Dostoevskogo. Moscow, 1972. 464 s.
3. Bahtin M. Avtor i geroi v esteticheskoy deyatelnosti // Avtor i geroi: k filosofskim osnovam gumanitarnykh nauk. Saint Petersburg, 2000. 337 s.
4. Bibihin V. Haidegger: ot "Bytiya i vremeni" k "Beiträge" // Germeneya: Zhurnal filosofskikh perevodov. 2009. No. 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (data obrascheniya: 26.03.2019).
5. Borulenkov Yu.P. Pravovoe myshlenie kak intellektual'naya sostavlyayushchaya yuridicheskogo poznaniya // Pravovedenie. Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. 2017. No. 2. S. 6-41.
6. Gadamer H.-G. Istina i metod. Moscow, 1988. 704 s.
7. Kuklin S.V. K voprosu o structure yuridicheskogo myshleniya // Vestnik UYrGU. Seriya "Pravo". 2016. T. 16. No. 3. S. 22-26.
8. Lotman Yu.M. Nepredskazuemye mehanizmy kultury. Tallin, 2010. S. 134-142.

9. Lukovskaya D.I. Politicheskie i pravovye ucheniya: istoriko-teoreticheskiy aspect. Leningrad, 1985. 161 s.
10. Monten' M. O vospitanii detey // Opyty. Sud'by I nrayy. Saint Petersburg, 2007. 528 s.
11. Maracha V.G. Pravoponimanie v sostyazatel'nyh institutah // Nauchnye Trudy "Adilet". 2000. No. 1(7). S. 116-122.
12. Maracha V.G., Matuhin A.A. Yuridicheskoe myshlenie: pravo v metodologicheskoy perspektive. Posleslovie k knige: Rozin V.M. Yuridicheskoe myshlenie (formirivanie, sociokulturny context, perspektivy razvitiya). Almaty, 2000. S. 260-291. URL: [https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha\\_ur\\_myshlenie.doc](https://docs.google.com/viewer?url=http%3A%2F%2Fion.ranepa.ru%2Fupload%2Fimages%2FMaracha_ur_myshlenie.doc) (data obrascheniya: 27.04.2019).
13. Ovchinnikov A.I. Pravovoe myshlenie: teoretiko-metodologicheskii analiz / Otv. red. P.P. Baranov. Rostov-on-Don, 2003. 344 s.
14. Popov S. Organizacionno-deyatelnostnye igry: myshlenie v "zone riska". URL: [http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi\\_mvzr.htm](http://www.ckp.ru/biblio/p/popov/odi_mvzr.htm) (data obrascheniya: 26.03.2019).
15. Problemy civilizatsii po mere prodvizheniya. URL: <http://www.ewrikasmc.ru/?p=995> (data obrascheniya: 11.05.2019).
16. RBK. URL: <https://www.rbc.ru/society/19/01/2008/5703cac89a79470eaf768cb1> (data obrascheniya: 11.05.2019).
17. Retunskih L.T. Filosofiya igry. Moscow, 2002. 256 s.
18. Rozin V.M. Yuridicheskoe myshlenie (formirivanie, sociokulturny context, perspektivy razvitiya). Almaty, 2000. 294 s.
19. Rozin V.M. Konceptualizatsiya myshleniya v filosofii I psihologii // Psihologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki. 2011. T. 8. No. 2. S. 3-25.
20. Rozin V.M. Metodologiya, myshlenie, kommunikatsiya // Psihologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki. 2013. T. 10. No. 1. S. 3-21.
21. Rozin V.M. Istiriya I metodologiya yuridicheskoy nauki. Yuridicheskoe myshlenie. Uch. posobie dlya bakalavriata I magistratury / V.M. Rozin. 2-e izdanie Moscow, 2018. 206 s.
22. Tendryakova M.V. Igrivye miry: ot homo ludens do geimera. Moscow, Saint Peterburg. 2015. URL: <http://www.klex.ru/k71> (data obrascheniya: 20.04.2019).
23. Finnis Dzh. Estestvennoe pravo i estestvennye prava. Moscow, 2012. 554 s.
24. Haidegger M. Vklady v delo filosofii. Ot sobytiya // Germeneya: Zhurnal filosofskih perevodov. 2009. No. 1(1). URL: <http://germeneia.ru/zhurnal-1-1-2009/> (data obrascheniya: 20.04.2019).
25. Heizing I. Homo ludens. Chelovek igrauschiy / Sost., predisl. i per. s niderl. D.V. Sil'vestrova; Komment., ukazatel' D.E. Haritonovicha. Saint Petersburg, 2011. 416 s.
26. Chto takoe yuridicheskii dizain. URL: <https://blog.casebook.ru/chto-takoe-uridicheskij-dizajn/> (data obrascheniya: 11.05.2019).
27. Shevyrev A.V., Romanchuk M.N. Formirovanie I razvitie sistemno-kreativnogo myshleniya — bazovaya strategiya obrazovaniya v XXI veke. URL: <http://spkurdyumov.ru/education/formirovanie-i-razvitie-sistemno-kreativnogo-myshleniya/> (data obrascheniya: 11.05.2019).
28. Shutz A. Struktura povsednevnogo myshleniya // Sociologicheskie issledovaniya. 1988. No. 2. URL: <http://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/A-SHyuts-struktura.pdf> (data obrascheniya: 27.04.2019).
29. Schedrovitskiy G.P. Sladkaya diktatura mysli // Voprosy metodologii. 1994. No. 1-2.
30. Lenert M.E. Simulations and Games for Teaching Law: What's Possible? (Extended Abstract). Michigan State University, East Lansing MI. 2012. 9 p. URL: [http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012\\_submission\\_119.pdf](http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_119.pdf) (data obrascheniya: 25.05.2019).
31. Mika K. Games in the Law School Classroom: Enhancing the Learning Experience // Perspectives. Teaching Legal Research and Writing. Vol. 18. No. 1. 2009. P. 1-6. URL: <https://info.legalsolutions.thomsonreuters.com/pdf/perspec/2009-fall/2009-fall-1.pdf> (data obrascheniya: 25.05.2019).
32. NASA CoLab Island. SPACEHACK a directory of ways to participate in space exploration. URL: <https://spacehack.org/> (data obrascheniya: 11.05.2019).
33. Ribeiro G.F. Role-Playing Games as an Alternative Method for the Crisis in Legal Teaching: the Case of the Prohibition of Torture and L&E // Economic Analysis of Law Review. V. 5. No. 2. 2014. P. 179-187. URL: [file:///C:/Users/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C/Downloads/Role-Playing\\_Games\\_as\\_an\\_Alternative\\_Method\\_for\\_th.pdf](file:///C:/Users/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C/Downloads/Role-Playing_Games_as_an_Alternative_Method_for_th.pdf) (data obrascheniya: 25.05.2019).
34. What is a Law Design? URL: <http://www.lawbydesign.co/en/home/> (data obrascheniya: 11.05.2019).