

УДК 001

DOI: 10.34670/AR.2023.97.89.022

О применении сюжетно-игровой методологии в юридическом просвещении

Шимельфениг Олег Владимирович

Кандидат физико-математических наук,
доцент кафедры геометрии,
Саратовский национальный исследовательский государственный университет
им. Н.Г. Чернышевского,
410012, Российская Федерация, Саратов, ул. Астраханская, 83;
e-mail: shim.ov@mail.ru

Аннотация

На основе мировоззренческой концепции, в которой искусствоведческие понятия *сюжет, сценарий* и *игра* обобщаются до уровня философских категорий и одновременно естественно-научных терминов, как «сквозных» единиц Бытия, предлагается методология организации юридического просвещения. С помощью такого подхода можно моделировать различные противоправные сюжеты, конструировать методы борьбы с ними и разрабатывать учебные ситуации, целью которых является профилактика правонарушений. В заключении показано, что осуществлять разработку подобных игр в юриспруденции, моделируя различные противоправные сюжеты, например, коррупционные с целью их диагностики, антикоррупционного просвещения и воспитания уже со школы антикоррупционного мировоззрения. На основе сюжетно-игровой методологии можно имитировать криминальные сценарии, конструировать методы борьбы с ними и разрабатывать учебные ситуации, целью которых является профилактика правонарушений.

Для цитирования в научных исследованиях

Шимельфениг О.В. О применении сюжетно-игровой методологии в юридическом просвещении // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 2А. С. 184-189. DOI: 10.34670/AR.2023.97.89.022

Ключевые слова

Картина мира, реальность, сюжет, сценарий, игра, целостность, нормы права.

Введение

В данной работе представлена сюжетно-игровая концепция реальности, основанная на мировоззренческих универсалиях сюжета, сценария и игры, которая обобщает системный подход, выявляя неочевидный процесс формирования нашей общей совместной жизни через взаимодействие индивидуальных восприятий, чувств, мыслей и поступков каждого участника, что даёт новые возможности для решения как глобальных, так и локальных проблем. Методология, строящаяся на основе этой парадигмы, даёт возможность разрабатывать деловые

и проблемно-деловые игры, аналоги которых могут способствовать решению задач правовой деятельности и юридического просвещения.

Основная часть

При конструировании любой концепции реальности следует учитывать, что, с одной стороны, в каком-то смысле мир бесконечен – по крайней мере, для человечества; с другой стороны, он достаточно быстро меняется, поэтому думать, что можно получить такую картину мира, которая раз навсегда объяснит и охватит его весь, – это нереально. Стало быть, в любой целостной картине мира есть стремление на такой пространственно-временной объём, который не может быть ни описан, ни схвачен полностью во всех деталях и связях. Какая бы картина мира у нас ни была, в любом случае она будет основана на вере во что-то. В этом смысле справедлива мысль древних даосов: «знание точное от чего-то зависит, а то, от чего оно зависит, – совершенно неопределённое» [Ян Чжу, Лецзы, Чжуанцзы, 1994, с.157], и от того, **что** мы принимаем на веру – какие **исходные посылки** – от этого и будет зависеть наш образ реальности. Поэтому никакой «*реальности самой по себе*» – нет – **вне** того субъекта, который осознаёт или не осознаёт свои посылки; без него никакой реальности не будет в том виде, который может быть как-то описан, представлен и передан другому субъекту. Чтобы этот процесс произошёл, восприятие чего-то, описание и передача воспринятого кому-то, чем, собственно, и занимается вся наука, всё образование, необходимо наличие субъекта – «Я», воспринимающий такую другую часть Целого, которая и представляется ему чем-то иным – «не-Я». Без наличия этой пары «игроков» (лишь **относительно** самостоятельных аспектов Единого Целого, поскольку они взаимообусловлены друг другом) нет смысла говорить о реальности как таковой, поскольку каждым индивидом (аспектом Целого) она будет восприниматься хоть чуть-чуть по-своему – ведь его «Я» имеет внутри Единого Целого свою персональную квазиграну (условную, подвижную, взаимопроницаемую, преходящую – со своей историей жизни), которая по-своему уникально в каждое мгновение по-новому, разделяет Целое, т.е. нет *реальности – никем и ничем не воспринимаемой*.

Рассмотрим сочетание **игра-реальность**. Почему органично соединяются два этих понятия? Реальность обязательно связана с тем, и определяется тем, кто её воспринимает и соучаствует в её делании, – то есть, её же специфическим аспектом-индивидом; и, если будет другой воспринимающий (находящийся в том же Едином Целом), – для него будет уже другая реальность, – со своим ракурсом Единого Целого и со своей долей вклада в его становление. Например, студент и преподаватель в **одной общей** аудитории, делающие **общее** дело обучения, но, совершенно очевидно, что – **восприятия общей реальности и действия в ней – у них будут явно не одинаковы**. Так будет всегда – реальность для разных индивидов (и даже для одного и того же, но в другое время или в другом месте) другая, даже если это два единоверца или два материалиста, не важно – у них разные истории жизни, разные аппараты восприятия и мышления, и они в любом случае будут по-разному воспринимать реальность – общую и единую для всех, но не одинаковую.

Говоря о реальности, то она обязательно описывается на языке каких-то подспудных мифов, фундаментальных образов; здесь речь идёт об очень древнем представлении мира как **Божественной Космической Игры**, согласно которой все что появляется и что существует, есть проявления Творческого Начала; всё, что в мире происходит, – это взаимодействие, игра Его воплощений-игроков. С точки зрения автора, мир есть некое целое; Бог с миром – неразделен и неслиян – одновременно. Т.е. с одной стороны Бог как бы растворён в мире, – нет

Бога, отдельного от мира, – а с другой, – Бог не сводится к Своим проявляемым формам. Например, мир форм исчезает, а Творец вечен. – Известна модель пульсирующей вселенной, – схлопывается в ничто, в точку, потом опять расширяется (древние индийцы имели примерно такую же картину мира – дыхание Брахмы, дни и ночи Браммы). Как физическая реальность, мир может схлопываться и расширяться, в то время как его Творческое Начало, которое можно назвать Богом, Абсолютом (дело не столько в названии, сколько в том, что при глубоком, неспешном размышлении приходит понимание того, что в принципе должно быть духовное, Творческое Начало, без которого необъяснимо хотя бы наше появление и наша активная творческая духовно-психофизическая деятельность во Вселенной, состоящей первоначально, якобы, лишь из газа и пыли), – оноечно, – а то, что воспринимается как его проявление – преходяще – временно: проявляется, развивается, существует, а потом опять сворачивается. Поэтому нет никаких вечных и абсолютных форм, но вечен и абсолютен сам их Источник. В мировой философии это называется апофатическим пониманием Творца, Бога. Апофатическое означает невозможность выразить, загнать Его в какую-либо форму – это то, о чём суфии говорят «истина без форм» [Солодовниченко, Шимельфениг, 2013, с. 190-191].

Можно сказать, что реальность – это всё, что есть, которое постоянно меняется, пульсируя из ничего во всё и обратно; за всем этим стоит Творящее Начало, которое инициирует все эти процессы. Говоря здесь об *игре*, я подразумеваю, прежде всего, не развлекательный, поверхностный смысл этого понятия, а, например, экономическую, юридическую, политическую, военную игру-реальность. Вообще говоря, вся военно-экономическо-юридическая тематика уже сотни лет формулируется на языке игры. Есть игроки – условно «чёрные», «белые», «красные», эти и другие; у них разные стратегии, и когда они пытаются их реализовать в каждое мгновение, происходит та самая *«Космическая Игра»*, – как равнодействующая усилий всех соучастников «Вселенской Коммунальной Драмы». Поэтому игра и есть самая оптимальная и жёсткая картина (модель) мира. Жёсткая в том смысле, что если ты поставил не туда, не на то, то просто можешь лишиться головы. Так что игра – совсем не обязательно шутивная, развлекательная вещь. Игра – это действительно очень жёсткая, суровая модель действительности. Когда ты воспринимаешь мир как игру, это не означает, что ты относишься к нему легкомысленно; – наоборот, – это означает, что ты отдаёшь себе отчёт, что каждый твой шаг – это определённый *необратимый* ход в *игре жизни*, определённая ставка, за которую рано или поздно тебе придётся отвечать всем, чем угодно. Это *не абстрактная и не облегчённая* картина мира, а скорее наоборот, если понимать это серьёзно и универсально, соразмерно Вселенной, как историческую *Игру-Мистерию*, за которой скрывается сам *Творец* и любые Его воплощения от самого низшего, простейшего до самого высокого ранга – духовного, схватывающего целостность Вселенского Действа. К сожалению, часто люди не слышат этих объяснений: для них игра остаётся полуразвлекательной, полущутивной вещью, в лучшем случае – «пробной моделью», а реальность воспринимается как нечто отдельное от них, как нечто «объективное», – что часто располагает к безответственности, к выключению себя из целостности этой Космической Игры (что, впрочем, и является её движущей пружиной – «забывание» Творцом Себя в своих воплощениях, которые и стремятся себя, как отдельную особую личность, – развить и утвердить в борьбе и содружестве с другими игроками). А вот понимание мира как *целостного* Вселенского Действа предполагает предельную ответственность и предельную осознанность человека, отдавание себе отчёта в своих действиях («ходах») каждое мгновение (но одновременно, конечно, присутствует восприятие мира в «диалектическом балансе» – и как Космической Шутки, то есть, как Вселенской Трагикомедии...).

На основании многолетнего опыта автора, отраженного в ряде научных работ можно сделать следующие заключения [Шимельфениг, 2018; Шимельфениг, 2020; Шимельфениг, 2021]. С помощью таких игр моделируется сам процесс не просто деятельности, но желаемого будущего с творческим, заранее не предсказуемым аспектом. Это те самые игры, которые дали возможность существенно трансформировать социально-экономическую реальность в стране и, соответственно, в определённой степени и в мире. Такие игры применяются в образовании, военном деле, экономике, в повышении эффективности работы предприятий промышленности, энергетики, транспорта и др.

Сначала проводится диагностика – изучается психологическая атмосфера организации, её управленческая культура, экономические и юридические особенности – всё это складывается в некий целостный образ предприятия. На этом этапе мы определяем специфику ситуации в организации, осуществляется взаимодействие с менеджментом, определяются лица принимающие решения; выясняем историю деятельности на каком-то отрезке – по возможности максимально большом, её проблемы, тупики, определяются возможные направления решения проблем.

А потом партисипативное управление – с участием тех, кто и должен реально постоянно управлять организацией. Мировая практика консалтинга показала, что если даже высококвалифицированный эксперт будет исследовать любое предприятие, предложит для него какие-нибудь оптимальные с точки зрения науки ходы и решения, то, скорее всего, они не будут реализованы – люди, работающие в этой организации, будут воспринимать эти идеи как чужие. Наша работа заключается как раз в том, чтобы эти решения родились у самих сотрудников: мы им помогаем, обеспечиваем информацией, предлагаем разные варианты и способы. Когда создаётся игровая – в хорошем, творческом смысле – атмосфера, когда они могут генерировать необычные ходы и решения в своей деятельности, тогда рождаются новые программы, новые структуры и подразделения, появляются новые связи – на базе этого возникают новые планы, которые пробуются в игре, и, в конце концов, наиболее подходящие утверждаются всеми участниками.

Заключение

Осуществлять разработку подобных игр в юриспруденции, моделируя различные противоправные сюжеты, например, коррупционные с целью их диагностики, антикоррупционного просвещения и воспитания уже со школы антикоррупционного мировоззрения. На основе сюжетно-игровой методологии можно имитировать криминальные сценарии, конструировать методы борьбы с ними и разрабатывать учебные ситуации, целью которых является профилактика правонарушений.

Библиография

1. Быльева Д. С., Лобатюк В. В. Игра в современном мире: социально-философский анализ //Общество. Коммуникация. Образование. – 2019. – Т. 10. – №. 3. – С. 16-27.
2. Древнеиндийская философия. – М., 1972. – 271 с.
3. Лешкевич Т. Г. Смысл и специфика игрового познания в человеческой жизни //Этическая мысль. – 2018. – Т. 18. – №. 2. – С. 155-162.
4. Махабхарата. Бхагавадгита. Кн. VI, гл. 25-42 / Буквальный и литературный перевод, введение, примечания и толковый словарь академика АН ТССР Б. Л. Смирнова. 2-е перераб. изд. – Ашхабад: Изд-во АН ТССР, 1960. – 403 с.
5. Мудрецы Китая. Ян Чжу, Лецзы, Чжуанцзы. СПб., 1994. – 414с.

6. Радхакришнан С. Индийская философия (в двух томах). – М., т. 1, 1956. – 624 с.
7. Солодовниченко Л. Я., Шимельфениг О. В. Суфизм – глобальная картина мира. Философские и практические аспекты: – Саратов: ООО Издательство «Научная книга», 2013. – 357 с.
8. Шаронова С. А. Игротехнологии как манипулятивная методология // Социологические исследования. – 2004. – № 1. – С. 98-102.
9. Шимельфениг О.В. Осмысление общенаучных понятий в сюжетно-игровой парадигме // Евразийский юридический журнал. – 2020. – №7. – С. 493-494.
10. Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровая парадигма как система мировоззренческих универсалий // Общество: философия, история, культура. – 2021. – №1. – С. 30-36.
11. Шимельфениг О.В. Живая Вселенная. Сюжетно-игровая картина мира. XXI век: «САМОЗАВЕТ» или «САМОАПОКАЛИПСИС». – Саратов: Научная книга, 2005. – 688с.
12. Шимельфениг О.В. К истории создания технологии проблемно-деловой игры в Саратове // Материалы международной научно-практической конференции: «Города региона: культурно-символическое наследие как гуманитарный ресурс будущего». – Саратов: Изд-во СГУ, 2003. – С.136-138
13. Шимельфениг О.В. Методология игровой деятельности с позиции сюжетно-игровой парадигмы // Креативная экономика и социальные инновации Creative Economics and Social Innovations, Выпуск 9 – 2019, #2 (27). С. 15-34.
14. Шимельфениг О.В. Проблема квазиграней в Универсуме и её проекция в жизнь // Философская мысль. – 2020. – № 9. – С.1-13.
15. Шимельфениг О.В., Семёнычева Л.П. Методологическое обобщение применения интенсивных технологий в обучении юристов // Вестник Балтийской Педагогической Академии. Вып.72. СПб., – 2007. – С.102-104.

On the application of plot-game methodology in legal education

Oleg V. Shimel'fenig

PhD in Physical and Mathematical Sciences,
Associate Professor at the Department of geometry,
Saratov State University,
410012, 83 Astrakhanskaya st., Saratov, Russian Federation;
e-mail: shim.ov@mail.ru

Abstract

On the basis of the worldview concept, in which the art history concepts of plot, script and play are generalized to the level of philosophical categories and at the same time natural science terms, as "cross-cutting" units of Genesis, a methodology for organizing legal education is proposed. Using this approach, it is possible to model various illegal plots, design methods for dealing with them and develop training situations, the purpose of which is the prevention of offenses. In conclusion, it is shown that to develop such games in jurisprudence, modeling various illegal plots, for example, corruption ones, in order to diagnose them, anti-corruption education and education already from the school of anti-corruption worldview. Based on the plot-game methodology, it is possible to simulate criminal scenarios, design methods to combat them and develop educational situations, the purpose of which is to prevent offenses.

For citation

Shimel'fenig O.V. (2023) O primeneniі syuzhetno-igrovoi metodologii v yuridicheskom prosveshchenii [On the application of plot-game methodology in legal education]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 12 (2A), pp. 184-189. DOI: 10.34670/AR.2023.97.89.022

Keywords

Picture of the world, reality, plot, scenario, game, integrity, legal norms.

References

1. Bylyeva D. S., Lobatyuk V. V. Game in the modern world: socio-philosophical analysis //Society. Communication. Education. – 2019. – Vol. 10. – No. 3. – pp. 16-27.
2. Ancient Indian philosophy. – M., 1972. – 271 p.
3. Leshkevich T. G. The meaning and specificity of game cognition in human life //Ethical thought. - 2018. – Vol. 18. – No. 2. – pp. 155-162.
4. The Mahabharata. Bhagavad Gita. Book VI, ch. 25-42 / Literal and literary translation, introduction, notes and explanatory dictionary of Academician of the Academy of Sciences of the TSR B. L. Smirnov. 2nd edition – Ashgabat: Publishing House of the Academy of Sciences of the TSR, 1960. – 403 p.
5. The Wise Men of China. Yang Zhu, Lezi, Chuangzi. St. Petersburg, 1994. – 414s.
6. Radhakrishnan S. Indian Philosophy (in two volumes). – M., vol. 1, 1956. – 624 p.
7. Solodovnichenko L. Ya., Shimelfenig O. V. Sufism – a global picture of the world. Philosophical and practical aspects: – Saratov: Publishing House "Scientific Book", 2013. – 357 p.
8. Sharonova S. A. Game technologies as a manipulative methodology //Sociological research. - 2004. – No. 1. – pp. 98-102.
9. Shimelfenig O.V. Comprehension of general scientific concepts in the story-game paradigm // Eurasian Legal Journal. – 2020. – No. 7. – pp. 493-494.
10. Shimelfenig O.V. Plot-game paradigm as a system of ideological universals // Society: philosophy, history, culture. – 2021. – No. 1. – pp. 30-36.
11. Shimelfenig O.V. The Living Universe. Plot-game picture of the world. XXI century: "SELF-DETERMINATION" or "SELF-APOCALYPSE". – Saratov: Scientific Book, 2005. - 688s.
12. Shimelfenig O.V. On the history of creating the technology of the problem-business game in Saratov // Materials of the international scientific and practical conference: "Cities of the region: cultural and symbolic heritage as a humanitarian resource of the future". – Saratov: Publishing House of SSU, 2003. – pp.136-138
13. Shimelfenig O.V. Methodology of gaming activity from the perspective of the story-game paradigm // Creative Economics and Social Innovations Creative Economics and Social Innovations, Issue 9 – 2019, #2 (27). Pp. 15-34.
14. Shimelfenig O.V. The problem of quasi-boundaries in the Universe and its projection into life // Philosophical Thought. – 2020. – No. 9. – pp.1-13.
15. Shimelfenig O.V., Semenycheva L.P. Methodological generalization of the use of intensive technologies in the training of lawyers // Bulletin of the Baltic Pedagogical Academy. Issue 72. SPb., - 2007. – pp.102-104.