

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Арапов С.В.

Методические рекомендации по разработке
и организации судебных игр в преподавании
историко-правовых дисциплин

Санкт-Петербург
РГГМУ
2025

УДК: 340.115:378.147

ББК: 74.46:67.3я73

Рецензенты:

Фомин А.А. доктор юридических наук, профессор кафедры государственно-правовых дисциплин Северо-Западного филиала Российского государственного Университета правосудия имени В.М. Лебедева.

Бейн А.К. кандидат юридических наук, доцент кафедры гражданского права и процесса Санкт-Петербургской юридической академии.

Арапов С.В. Методические рекомендации по разработке и организации судебных игр в преподавании историко-правовых дисциплин. – Санкт-Петербург: РГГМУ, 2025. – 100 с.

В Рекомендациях раскрывается комплекс методических и практических положений для разработки и проведению судебных игр как важнейших методик в освоении историко-правовых дисциплин. Методические рекомендации предназначены для преподавателей правовых дисциплин высших учебных заведений по направлению подготовки 40.03.01 Юриспруденция.

© С.В. Арапов, 2025

© Российский государственный
гидрометеорологический
университет, 2025

	Введение.....	4
Глава 1	Судебные игры в преподавании историко-правовых дисциплин: мост между теорией, историей и практикой.....	6
Глава 2	Методические особенности проведения судебных игр в преподавании истории государства и права.....	1 2
Глава 3	Методические особенности разработки игровых сюжетов судебных игр в преподавании истории государства и права	24
Глава 4	Игровые сюжеты для судебных игр.....	32
	4.1. Строгая историческая достоверность и вариативность решений.....	32
	4.2. Судебные игры в истории государства и права: путешествие во времени	46
	4.3. Исторические судебники в игровой форме. Судебные процессы на Руси	52
	4.4. Методика: как превратить игру в инструмент познания	61
Глава 5	Пример реальной судебной игры. Суд Истины. Процесс «Смертная казнь – быть или не быть»	66
Глава 6	Инструкция по организации и проведению судебных игр по историко-правовым дисциплинам	79
	Заключение	95
	Список литературы	97

Введение

Судебные игры — это не просто методический приём, а живой мост, соединяющий абстрактные правовые концепции с их воплощением в истории и современности. Они позволяют студентам перевоплотиться в участников правовых процессов прошлого и настоящего, превращая учебную аудиторию в арену интеллектуальных битв. Как отмечает профессор Гарвардской школы права Роберт Мнукин, «ролевые игры в праве — это тренировка не только ума, но и этического сознания» (Mnookin, 2000). В статье раскрывается, как судебные игры обогащают изучение не только процессуальных дисциплин, но и теории, истории государства и права, а также политико-правовых учений.

Судебные игры — это живые лаборатории права, где абстрактные нормы превращаются в осязаемые сценарии. Этот метод берёт своё в традициях римской риторики и средневековых диспутов. Сегодня игра стала ключевым инструментом в подготовке юристов. Однако её значение выходит далеко за рамки отработки процессуальных навыков. Именно судебные игры служат мостом, соединяющим прошлое и настоящее, теорию и практику, позволяя студентам погрузиться в контекст эпох, понять эволюцию права и политических идей.

Судебные игры — это тренажер для будущих юристов, где отрабатываются навыки составления исков, ведения допросов и аргументации. Например, моделирование уголовного процесса по делу о мошенничестве. Студенты распределяют роли (судья, прокурор, адвокат, свидетели), анализируют доказательства, учатся применять Уголовный

кодекс. В ходе игры у студентов развивается критическое мышление и эмоциональный интеллект. Однако судебные игры применимы не только для изучения процессуальных дисциплин. История государства и права, история политических и правовых учений также используют судебные игры.

Глава 1. Судебные игры в преподавании историко-правовых дисциплин: мост между теорией, историей и практикой

Преподавание истории государства и права традиционно сталкивается с вызовом: как превратить изучение древних кодексов, ушедших институтов и архаичных процедур из сухого запоминания фактов в живой, осмысленный процесс? Традиционные лекции и семинары, безусловно, необходимы, но зачастую они оставляют студентов пассивными наблюдателями величественного, но отстраненного правового прошлого. Именно здесь на авансцену педагогической практики выходят судебные игры (моделирование судебных процессов) – интерактивный метод, обладающий уникальным потенциалом для глубокого и увлекательного освоения историко-правового наследия.

Судебные Игры: суть и преимущества в историко-правовом контексте

Судебная игра – это смоделированное судебное разбирательство, где студенты берут на себя роли участников процесса (судьи, обвинители, защитники, свидетели, присяжные, истцы, ответчики) и на основе предоставленных материалов (исторически достоверных или адаптированных) разрешают правовой спор в соответствии с нормами и процедурами конкретной исторической эпохи.

Широкие возможности для истории государства и права

1. «Оживление» источников права

Игры позволяют студентам не просто прочесть статьи «Русской Правды», «Салической Правды», "Законов Хаммурапи" или "Каролины", а применить их на практике. Они видят, как абстрактные нормы о краже, убийстве, оскорблении работали (или не работали) в конкретных жизненных ситуациях, сталкиваются с их казуистичностью, пробелами, жестокостью или, наоборот, гуманизмом для своего времени.

Пример: моделирование суда над свободным общинником, обвиняемым в краже скота по "Русской Правде", заставляет студентов вникнуть в систему доказательств (свидетели, ордалии), виды наказаний (вира, поток и разграбление), роль общины.

2. Понимание исторических правовых институтов

Игры наглядно демонстрируют эволюцию судоустройства и судопроизводства.

Сравните моделирование состязательного процесса в древних Афинах (роль гелиэи, стратегия обвинения и защиты, значение публичной речи) инквизиционного процесса средневековья (роль судьи-следователя, использование пыток как "царицы доказательств", формальная система оценок доказательств).

Судов присяжных по судебным уставам 1864 г. (роль мирового судьи, адвоката, прокурора, присяжных заседателей, принципы гласности и состязательности).

Студенты не просто заучивают названия институтов, а испытывают их действие на себе, понимая их логику, преимущества и недостатки в конкретном историческом контексте.

3. Погружение в исторический контекст

Подготовка к игре требует изучения не только права, но и социальных, экономических, политических и культурных реалий эпохи. Какова была роль религии в суде? Каков был статус различных сословий? Как влияло на правосудие господствующее мировоззрение? Ответы на эти вопросы становятся необходимыми для построения убедительной позиции в суде.

Пример: Моделирование процесса над "ведьмой" в Европе XVII века невозможно без понимания роли церкви, страхов общества, уровня научных знаний и специфики доказательств того времени.

4. Развитие критического историко-правового мышления

Студенты учатся анализировать исторические правовые источники критически, выявляя предвзятость, противоречия, политическую подоплеку норм.

Они сравнивают правовые системы разных эпох и стран, выявляя преемственность и разрывы.

Учатся понимать обусловленность права конкретными историческими условиями, а не воспринимать его как нечто раз и навсегда данное.

5. Формирование профессиональных навыков

Анализ дела: вычленение юридически значимых фактов из исторического нарратива.

Работа с источниками: поиск, интерпретация и применение историко-правовых норм.

Построение аргументации: разработка логичной и исторически обоснованной позиции (как для обвинения/иска, так и для защиты).

Ораторское искусство: убедительное изложение позиции в соответствии с нормами и стилем эпохи.

Критическое мышление: анализ аргументов оппонента, поиск слабых мест.

Этика: понимание профессиональной роли в историческом контексте (даже защищая "неприятного" исторического персонажа или применяя "жестокую" норму).

Особенности проведения судебных игр в историко-правовых дисциплинах

1. Тщательный отбор исторического материала

Достоверность: основа игры – реальные или максимально правдоподобные исторические случаи (летописи, судебные акты, хроники) либо адаптированные под исторические реалии казусы.

Репродуктивность: кейс должен позволять применение конкретных исторических правовых норм и процедур.

Важно избегать анахронизмов.

Значимость: предпочтение следует отдавать делам, иллюстрирующим ключевые институты, противоречия или поворотные моменты в истории права.

2. Глубокий историко-правовой брифинг

Перед игрой необходимо предоставить студентам исчерпывающие материалы:

- Тексты релевантных исторических источников права (в переводе и с комментариями).
- Описание судебной процедуры эпохи.
- Информацию о социальном статусе участников процесса, их правах и обязанностях.
- Исторический контекст события/казуса.
- Рекомендуемую литературу и источники.

3. Акцент на исторической процедуре

Правила игры должны максимально точно отражать особенности исторического судопроизводства: последовательность действий, допустимые доказательства (ордалии, свидетельские показания определенных категорий лиц, письменные документы), роль суда, способы вынесения и приведения в исполнение решения/приговора. Это отличает исторические игры от современных учебных судов.

4. Работа с аутентичными текстами и языком

Поощряется использование (в адаптированном виде) терминологии и стилистики эпохи в выступлениях и документах. Это усиливает погружение и понимание духа времени.

5. Роль Преподавателя

Модератор/исторический консультант: преподаватель следит за соблюдением исторических рамок, процедуры, разрешает возникающие вопросы толкования норм или фактов, не нарушая самостоятельности студентов.

Фасилитатор: создает условия для эффективной работы групп, обеспечивает ресурсами.

Эксперт по историческому контексту: готов ответить на вопросы о реалиях эпохи, выходящие за рамки чисто правовых аспектов.

6. Обязательная рефлексия (разбор игры):

Ключевой этап! После игры необходимо провести детальный разбор:

- 1) Насколько точно были применены исторические нормы и процедуры?
- 2) Какие трудности возникли при их интерпретации?
- 3) Как исторический контекст повлиял на ход процесса и решение?
- 4) В чем особенности и отличия данной системы правосудия от других эпох или современной?
- 5) Какие выводы можно сделать об изучаемом периоде и его праве?
- 6) Этот этап закрепляет понимание и переводит игровой опыт в плоскость глубокого историко-правового анализа.

Глава 2. Методические особенности проведения судебных игр в преподавании истории государства и права: оживлять прошлое в зале суда

История государства и права (ИГП) – дисциплина, требующая от студентов не только запоминания дат и норм, но и глубокого понимания эволюции правовых институтов, логики законодателя прошлого и специфики правоприменения в конкретных исторических контекстах. Традиционные лекционно-семинарские методы зачастую сталкиваются с вызовами восприятия абстрактных и далеких во времени правовых систем. Судебные игры (СИ), как активная форма обучения, обладают уникальным потенциалом для преодоления этих барьеров, превращая изучение ИГП в динамичный и глубоко личностный процесс. Данная статья посвящена раскрытию широких возможностей и методических особенностей применения судебных игр в преподавании ИГП.

Широкие возможности судебных игр в контексте ИГП

1. Преодоление исторической дистанции и "оживление" права: судебные игры позволяют студентам буквально "войти в шкуру" участников исторического правового процесса – судьи древнерусского княжеского суда, присяжного в пореформенной России XIX века, стороны в споре по Салической правде. Это трансформирует абстрактные нормы из учебника в инструменты решения конкретных (пусть и смоделированных) жизненных ситуаций, делая право прошлого осязаемым и понятным.

Погружение в правовую ментальность эпохи: судебные игры – это машина времени. Участвуя в реконструкции суда над Сократом, средневекового процесса о колдовстве или судебного поединка по «Русской Правде», студент вынужден мыслить категориями того времени, оперировать его понятиями (честь, клятва, Божий суд, сословные привилегии), чувствовать давление социальных и религиозных норм. Это бесценно для понимания «духа» права прошлого.

2. Глубокое усвоение специфики исторических правовых систем: через игру студенты на практике постигают:

Процедурные особенности: Формализм древних судебных процессов (ордалии, соприсяжничество), состязательность vs инквизиционность, роль письменных доказательств в разные эпохи.

Систему источников права: как применялись Русская Правда, Судебники, Соборное Уложение, манифесты, указы Сената в конкретных случаях? Как интерпретировались обычаи?

Принципы ответственности: личный характер наказаний в древности, развитие представлений о вине (от объективного вменения к субъективному), эволюцию системы наказаний (от кровной мести к тюремному заключению).

Роль субъектов права: Правовой статус различных сословий (дворянство, крестьянство, духовенство, мещане), положение женщины, иностранцев, корпораций в разные периоды.

2. Визуализация эволюции процессуальных форм: теория об эволюции от обвинительного к розыскному (инквизиционному) процессу оживает, когда студенты сами

проходят через этапы: от частного обвинения и ордалий к формальной теории доказательств и пытке как «царице доказательств». Они ощущают на себе разницу в гарантиях прав обвиняемого, роли суда, способах установления истины.

3. Развитие критического анализа исторических источников: подготовка к судебной игре требует работы с источниками права (законы, судебники), историческими хрониками (описания реальных процессов), литературой эпохи. Студенты учатся вычленять правовые нормы, оценивать достоверность описаний, видеть пропаганду или субъективность. Развитие критического историко-правового мышления требуют применения нормы:

Контекстуального анализа: понимания социальных, экономических, политических и культурных условий, породивших норму и влияющих на ее применение.

Интерпретации источников: работы с часто архаичными, неполными или противоречивыми текстами законов и свидетельств.

Сравнительно-правового подхода: осознания преемственности и разрывов в развитии правовых институтов.

Постановки "исторических" вопросов: как данная норма/решение отражали ценности своего времени? Какие проблемы они пытались решить? Каковы были непредвиденные последствия?

3. Анализ материального права в действии: статьи законов Хаммурапи, «Салической правды» или «Соборного уложения» перестают быть сухим текстом. Студенты видят, как нормы о праве собственности, договорах,

преступлениях применялись (или могли применяться) в конкретных, пусть и смоделированных, жизненных ситуациях. Понимают их казуистичность, связь с социальным укладом.

4. Формирование профессиональных компетенций юриста: судебные игры развивают навыки, актуальные для любого юриста, но в специфическом историческом ключе:

Анализ дела: вычленение юридически значимых обстоятельств из исторического нарратива.

Правовая аргументация: построение логичной цепи доказательств и обоснование позиции, опираясь исключительно на действовавшее в тот момент право и доступные доказательства.

Ораторское искусство: убедительное изложение позиции в рамках процессуальных норм эпохи (речи в суде, прения).

Работа в команде: Координация действий внутри стороны (истцов/ответчиков, обвинения/защиты).

Принятие решений: особенно важно для судейской роли – взвешивание аргументов, интерпретация права, вынесение приговора/решения.

5. Повышение мотивации и вовлеченности: элемент соревновательности, драматизации и личной вовлеченности значительно повышает интерес студентов к материалу, который иначе мог бы показаться сухим и оторванным от жизни.

5. Формирование системного мышления: судебные игры заставляют связать воедино политический строй, экономику, социальную структуру, религию и право конкретной эпохи. Почему в Древнем Риме была необходима формулярная

система? Как крепостное право влияло на свидетельские показания в суде? Ответы рождаются в процессе игры.

6. Развитие ключевых компетенций: помимо чисто правовых (анализ норм, аргументация), судебные игры развивают исследовательские навыки (поиск и анализ информации), коммуникативные (устная речь, убеждение, ведение диалога в рамках исторических условностей), командную работу, креативность (в рамках достоверности).

Методические особенности проведения судебных игр по Истории государства и права

Проведение судебной игры по историко-правовым дисциплинам имеет существенную специфику, требующую особого внимания преподавателя.

1. Тщательный отбор и адаптация исторического материала: Достоверная основа: сценарий (фабула дела) должен базироваться на реальных или типичных для изучаемой эпохи случаях, описанных в источниках (судебные протоколы, летописи, мемуары, акты). Идеально использовать адаптированные исторические дела.

"Юридизация" истории: историческое событие нужно преобразовать в четкий правовой казус с ясными сторонами, предметом спора/обвинения и обстоятельствами, требующими правовой квалификации.

Репрезентативность: дело должно иллюстрировать ключевые институты и проблемы изучаемого периода (например, споры о земле в период становления вотчинного и поместного права; дела о "слове и деле государевом" в

XVIII веке; применение судебной реформы 1864 г. на практике).

Тщательный подбор и адаптация дела:

Казус должен быть показательным: выбираются дела, ярко иллюстрирующие ключевые институты, противоречия или особенности эпохи (споры о земле, преступления против религии или власти, дела о статусе личности, характерные договоры).

Историческая или типичная ситуация: можно использовать реконструкцию реального исторического процесса (дело Жанны д'Арк, суд над Сократом) или смоделировать типичный для эпохи казус на основе правовых норм.

1. Приоритет исторической достоверности над процессуальной совершенностью

Главная цель – не отработка современных навыков, а реконструкция и понимание исторического правового явления. Точность в воспроизведении процедуры, источников доказательств (клятвы, ордалии, пытка, формальные свидетельства), статуса участников (сословные ограничения, половая правоспособность) важнее, чем гладкость процесса с точки зрения современного УПК или ГПК.

Акцент на "архаичности" и условности: необходимо объяснить студентам, что многие аспекты (Божий суд, роль случая, символические действия) были органичной частью правовой культуры, а не "недоработкой".

2. Глубокое погружение в историко-правовой контекст (Подготовительный этап)

Источниковедческая база: студентам необходимо предоставить не только тексты законов, но и (по возможности) выдержки из других источников: обычаи, судебную практику (если известна), доктринальные мнения эпохи, исторические свидетельства о процедурах. Важно научить работать с архаичной лексикой и формулировками.

"Ликбез" по эпохе: обязательное предварительное изучение социальной структуры, политического устройства, экономических отношений, господствующих идей и ценностей изучаемого периода. Без этого понимание мотивации сторон и логики закона невозможно.

Четкие рамки права: жесткое ограничение применяемых норм только теми, что существовали на момент моделируемого события. Запрет на использование современных правовых конструкций ("модернизация истории").

Контекстуализация как основа:

Обязательный вводный модуль: перед игрой необходимо дать глубокий анализ эпохи: политическая система, социальная структура, господствующая идеология (религия), уровень правовой культуры, основные источники права. Без этого контекста игра превращается в фарс.

"Погружение в роль" с учетом эпохи: участники (судьи, стороны, свидетели) должны понимать не только свои процессуальные функции, но и свой социальный статус в моделируемом обществе, его влияние на права и обязанности.

Рыцарь, крепостной, жрец, патриций – их поведение и возможности в суде кардинально различались.

2. Глубокое источниковедческое обоснование

Сценарий должен базироваться на реальных источниках: используются тексты законов, дошедшие описания судебных тяжб, хроники, литературные произведения (как отражение правосознания). Обязательно указывать источники для каждой нормы или процессуального действия.

Работа с лакунами и интерпретацией: часто источники неполны. Преподаватель должен четко обозначить, где правила реконструированы гипотетически на основе аналогий или научных исследований, а где взяты дословно. Это стимулирует дискуссию об исторической методологии.

3. Ролевая специфика и аутентичность

Детализация ролей: помимо стандартных ролей (судья, прокурор/обвинитель, адвокат/защитник, истец, ответчик, свидетели), важно вводить роли, специфичные для эпохи: церковный судья, посадник, целовальник, присяжный заседатель, стряпчий, судебный следователь и т.д.

Аутентичность поведения: требование от студентов действовать в рамках менталитета и процессуальных норм эпохи (например, ритуальные формы обращения, специфические способы представления доказательств – поле, присяга). Это ключ к пониманию "духа" права прошлого.

"Исторический" костюм/реквизит (опционально, но желательно): даже минимальные элементы (мантия, свиток, перо) усиливают погружение и создают атмосферу.

Управляемая аутентичность и допустимые упрощения
Баланс между точностью и педагогической целесообразностью: полная реконструкция многочасового средневекового процесса с пыткой невозможна и неэтична. Преподаватель должен определить ключевые элементы для реконструкции и допустимые упрощения (например, символическое изображение ордалии, описание применения пытки по нормам, а не демонстрация).

Язык и стиль: поощряется использование исторических терминов и понятий, стилизация речи в рамках разумного. Однако требовать полного "погружения" в архаичную лексику нецелесообразно, главное – передать смысл и дух.

4. Акцент на процедуре и доказательствах

Моделирование исторической процедуры: строгое следование установленному порядку судопроизводства эпохи – стадии процесса, последовательность выступлений, правила доказывания (формальные теории доказательств, значение свидетельских показаний разных сословий, роль письменных документов).

Работа с историческими доказательствами: студенты учатся анализировать и представлять доказательства, доступные в ту эпоху: показания свидетелей (с учетом их статуса), вещественные доказательства (часто без современных экспертиз), документы (проверка

подлинности по меркам времени), признание (которому могло придаваться решающее значение).

Акцент на анализе историко-правового значения

Обязательная рефлексия после игры: Этап анализа критически важен. Обсуждение должно быть направлено не только на то, "кто выиграл", а на:

Как работали нормы материального и процессуального права?

Какие ценности и принципы (справедливость, формализм, сословность, религиозность) они отражали?

В чем сильные и слабые стороны данной системы с точки зрения ее времени?

Как этот процесс/институт вписывается в общую картину развития права?

Какие исторические уроки можно извлечь?

5. Рефлексия и историко-правовой анализ (Заключительный этап)

Обсуждение не только исхода, но и процесса: ключевой этап.

Анализ: насколько верно были применены нормы? Какие трудности возникли при интерпретации исторических источников? Как социальный контекст повлиял на ход процесса и решение? Какие ценности защищало право в этом деле?

Сравнение с современностью: только после глубокого анализа в историческом контексте уместно обсудить: что изменилось в праве и правосознании? Почему? В чем сходство проблем?

Оценка исторической достоверности: обсуждение, насколько игра позволила приблизиться к пониманию подлинного правоприменения прошлого, какие допущения были сделаны.

Потенциальные сложности и пути их преодоления

Дефицит источников: требует тщательной подготовки преподавателя и творческой, но научно обоснованной реконструкции недостающих элементов фабулы или процедуры. Использование типичных казусов.

Риск модернизации: постоянный акцент на историческом контексте и строгий контроль за применением только актуальных на тот момент норм. Введение "штрафов" за анахронизмы.

Временные затраты: четкое планирование этапов, использование "сжатых" форматов судебных игр (например, только судебные прения на основе готовых позиций), фокусировка на ключевых аспектах.

Сложность исторического материала: адаптация фабулы и источников под уровень подготовки студентов, предоставление глоссариев, предварительные консультации.

Судебная игра в преподавании истории государства и права – это не просто методический прием, это мощный инструмент историко-правовой реконструкции и критического осмысления. Она позволяет преодолеть хронологическую дистанцию, превратить абстрактные нормы в живую практику, почувствовать пульс правовой системы прошлого. Однако ее эффективность напрямую зависит от глубокого методологического подхода,

основанного на исторической достоверности, тщательной источниковедческой работе, обязательной контекстуализации и продуманной рефлексии. Грамотно организованная судебные игры становится не просто занятием, а настоящим научным исследованием и незабываемым опытом погружения в историю права, формируя у студентов не только знания, но и глубокое понимание логики и духа правовой эволюции человечества. Как преподаватели, мы должны виртуозно владеть этим инструментом, помня о его уникальной историко-правовой специфике.

Глава 3. Методика разработки сюжетов для судебных игр в курсе истории государства и права

Судебная игра является мощным потенциалом для "оживления" истории права. Однако ключ к их успешному применению лежит не только в технике проведения, но и в качестве самого игрового сюжета. Разработка сценария судебного процесса для курса истории государства и права (ИГП) – это не просто придумывание занимательной истории; это сложная научно-методическая задача, требующая глубокого понимания эпохи, правовой системы и педагогических целей. Именно сюжет становится тем мостом, по которому студенты переходят от абстрактных норм к пониманию живой правовой практики прошлого. Рассмотрим методические особенности этой творческой и ответственной работы.

Широкие возможности собственных разработок игровых сюжетов

Преподаватели часто используют известные исторические процессы (суд над Сократом, Жанной д'Арк). Однако разработка собственных сюжетов открывает уникальные перспективы:

1. Точечная фокусировка на учебных целях: сюжет можно точно "заточить" под изучение конкретного института (например, ордалии по "Русской Правде", действие принципа талиона в Законах Хаммурапи, особенности вотчинного суда), сложной правовой коллизии или

эволюционного перехода (от обвинительного к розыскному процессу).

2. Адаптация к уровню подготовки: сложность дела, количество персонажей, глубина требуемого анализа источников могут быть идеально подобраны под конкретную группу студентов.

3. Акцент на "типичное", а не "сенсационное": исторические хрестоматийные процессы часто уникальны и политизированы. Собственный сюжет позволяет смоделировать рядовое, но показательное дело, отражающее повседневную правовую реальность эпохи (земельная тяжба, долговой спор, бытовое преступление), что дает более репрезентативную картину.

4. Контролируемая сложность и "контрольные точки": разработчик может заранее заложить в сюжет конкретные историко-правовые проблемы, спорные толкования норм, "ловушки" для поверхностного анализа, которые станут фокусом обсуждения.

5. Учет доступности источников: можно построить сюжет на основе тех источников права и исторических свидетельств, которые реально доступны и изучались студентами, обеспечивая достоверную основу для их аргументации.

6. Творческая стимуляция: процесс разработки уникального сюжета сам по себе является глубоким исследованием эпохи для преподавателя и может быть вовлекающим для продвинутых студентов.

Методические особенности разработки игровых сюжетов для ИГП:

Разработка сюжета для ИГП кардинально отличается от создания кейсов для современных отраслевых дисциплин. Ее определяют:

1. Первичность исторической достоверности и источниковой базы.

Отправная точка – не идея, а источники: Сюжет должен вырастать из конкретных норм законов, судебных актов, летописных упоминаний, договоров, писцовых книг, мемуаров эпохи. Фантазия ограничена рамками исторической реальности и доказанными научными реконструкциями.

Принцип "Ничего лишнего": каждый элемент сюжета (персонажи, их статус, мотивы, предмет спора, доказательства, процедура) должен иметь обоснование в источниках или надежных исторических исследованиях. Метод: глубокий источниковедческий анализ перед началом конструирования фабулы.

2. Методы и техники разработки фабулы (сюжетной основы):

Метод исторической аналогии: взять реальный, но малоизвестный казус из хроник или судебных архивов эпохи и адаптировать его, "достроив" недостающие детали на основе общих знаний о праве и обществе того времени.

Метод "Синтеза Типичного": на основе анализа множества схожих дел или норм создать обобщенный, но максимально репрезентативный казус, воплощающий суть правового института (напр., спор о наследстве, отражающий

сословные ограничения; дело о краже, демонстрирующее систему доказательств).

Метод "Правовой Коллизии": намеренно создать ситуацию, где сталкиваются:

- Старая и новая нормы (в переходные периоды).
- Письменный закон и обычай.
- Сословные привилегии и формальное равенство (если оно декларируется).
- Светское и церковное право.

Буква закона и представления о справедливости эпохи. Техника: выявить ключевые противоречия правовой системы времени и построить вокруг них конфликт.

Метод "Процессуального Фокуса": сюжет строится вокруг демонстрации специфической процедуры (проведение ордалии, порядок пытки как "допроса с пристрастием", ритуал судебного поединка, особенности подачи челобитной). Фабула дела подбирается так, чтобы эта процедура стала центральным и необходимым элементом.

Техника "Документной Основы": сюжет формулируется как толкование и применение конкретного фрагмента исторического правового источника (статьи "Русской Правды", "Каролины", "Соборного Уложения"), который становится главным "оружием" сторон в процессе.

3. Конструирование Персонажей и Их Мотивации

Социальный статус – ключевой фактор: Роль персонажа (истец, ответчик, свидетель, судья) должна строго соответствовать его сословному, имущественному, гендерному положению в моделируемом обществе. Права,

обязанности, стиль речи, сама возможность быть стороной или свидетелем – все детерминировано статусом.

Мотивация в контексте эпохи: действия персонажей должны объясняться ценностями, страхами, экономическими интересами, религиозными представлениями, понятиями чести, характерными для того времени, а не современными мерками.

Техника "Ролевой карты": для каждого значимого персонажа разрабатывается краткая справка: статус, происхождение, возможные связи, интересы в деле, допустимые/недопустимые для него действия и аргументы с точки зрения права и обычаев эпохи.

4. Формирование доказательственной базы:

Аутентичность доказательств: используются только те виды доказательств, которые признавались в соответствующую эпоху (свидетельские показания с учетом сословного веса и пола, письменные документы определенного вида, вещественные доказательства, клятвы, ордалии, признание – добровольное или под пыткой).

"Управляемая неопределенность": Доказательства должны быть неоднозначны, допускать различные трактовки, содержать пробелы или противоречия – это стимулирует анализ и аргументацию. Однако их набор должен позволять прийти к обоснованному решению в рамках эпохальной логики.

Техника "Документной ловушки": Включение документа (реального или стилизованного), который содержит скрытую коллизию, требует внимательного прочтения или понимания контекста его создания.

5. Встраивание Процессуального Сценария

Точное воспроизведение процедуры. Сценарий игры должен детально прописывать последовательность действий, реплики формального характера, ритуалы, характерные для судопроизводства эпохи (вызов сторон, порядок заслушивания, представление доказательств, вынесение приговора).

Учет роли суда. Является ли суд пассивным арбитром (обвинительный процесс) или активным следователем (розыскной процесс)? Это определяет его действия в игре.

Техника "Скрипт ключевых моментов". Разработка обязательных процессуальных "вех" и формальных фраз, которые должны прозвучать, чтобы сохранить аутентичность.

6. Обязательная интеграция с историческим контекстом.

"Фоновые вводные". Сюжет должен включать (явно или неявно) отсылки к ключевым событиям, социальным напряжениям, экономическим условиям, религиозным догматам эпохи, которые влияют на мотивы сторон, позицию суда или толкование норм.

Техника "Контекстный якорь". Четкое указание в материалах для студентов на конкретные исторические события, законы или социальные явления, необходимые для понимания подоплеку дела.

Особенности разработки (ключевые принципы)

Педагогическая Целесообразность vs. Археологическая Точность. Стремление к достоверности не должно убивать игровую динамику и учебную цель. Допустимы разумные

упрощения процедуры или концентрация на ключевых аспектах, если это необходимо для понимания сути.

Этическая Чувствительность. Тщательно взвешивать необходимость и способ изображения жестоких или дискриминационных аспектов права прошлого (пытки, ордалии, сословное/гендерное неравенство). Акцент должен быть на их историко-правовом анализе, а не на натурализме или оправдании.

"Контролируемый Хаос". Сюжет должен провоцировать дискуссию, но не приводить к полному тупику. Должны существовать возможные решения, основанные на праве эпохи, даже если они кажутся несправедливыми с современной точки зрения.

Модульность. Хороший сюжет можно "масштабировать" – упрощать или усложнять, добавлять/убирать персонажей или сюжетные линии в зависимости от времени и задач.

Таким образом, разработка игрового сюжета для судебной игры по ИГП – это искусство баланса между научной достоверностью, педагогической эффективностью и драматургической увлекательностью. Это кропотливый труд историка-правоведа, методиста и немного сценариста. Правильно построенный сюжет – это не просто "декорация", а модель историко-правовой реальности, запускающая у студентов механизмы глубокого анализа, критического осмысления и эмпатического понимания права прошлого. Он превращает пассивное усвоение информации в активное исследование, где студенты становятся соучастниками историко-правового действия. Инвестируя время и творческие силы в создание таких

качественных сюжетов, мы не просто проводим занятие – мы создаем незабываемый образовательный опыт, формирующий подлинных знатоков и ценителей истории права.

Глава 4. Игровые сюжеты для судебных игр по историко-правовым дисциплинам.

4.1. Строгая историческая достоверность и вариативность решений

Вариант 1.

1. Суд по Уставу Владимира Мономаха (1113 г.). Дело об ограничении ссудного процента (резы)

Контекст: после восстания в Киеве Владимир Мономах ввел ограничение ростовщичества (§ 53 Устава: «А кто возьмет рез... выше десяти реза не имати»).

Сюжет: купец Гаврила обвиняет ростовщика Никифора в взимании 30% годовых вместо разрешенных 20%. Должник — смерд Лука — разорен неурожаем.

Роли:

- Судья (представитель княжеской власти): требует строгого следствия.
- Истец (Гаврила): «Никифор нарушил указ государя! Лука отдал двух волов, а долг не погашен!».
- Ответчик (Никифор): «Рез установлен по старине. Кто виноват, что Лука землю плохо пахал?».
- Свидетели:
 - Сосед Луки: «Поля Луки сгорели — нечем платить!».
 - Друг Никифора: «Купец сам брал рез в 40% у новгородцев!».

Судебное решение (варианты).

- Вариант 1 (буква закона). Никифор возвращает излишки резов Луке. Штраф в княжескую казну (§ 53).

- Вариант 2 (справедливость). Долг Луки аннулируется. Никифор наказан битьем батогами за «лихоимство».

Источники:

- Устав Владимира Мономаха (ст. 53).
- «Русская Правда» (Пространная редакция).

2. Суд по Судебнику 1550 г. Спор о наследстве имущества
Контекст. Судебник Ивана Грозного регламентирует наследование (§ 92: «А кто умрет без духовной... отчина делится детьми поровну»).

Сюжет: после смерти боярина Семена его сын Федор обвиняет брата Петра в сокрытии завещания. Петр утверждает, что отец устно завещал ему родовые земли.

Роли:

- Судья (дьяк Земского приказа): проверяет доказательства.
- Истец (Федор): «Петр подделал духовную! По Судебнику — делить поровну!».
- Ответчик (Петр): «Отец на смертном одре сказал: „Земля — старшему сыну“».
- Свидетели:
 - Священник: «Семен исповедался, но грамоты не подписывал».
 - Холоп: «Петр сулил мне вольную за лжесвидетельство».

Судебное решение (варианты):

- Вариант 1 (формализм): Завещание недействительно без письменного акта. Имущество делится поровну (§ 92).

- Вариант 2 (традиция). Показания священника принимаются. Петр получает земли, но платит Федору компенсацию.

Источники:

- Судебник 1550 г. (ст. 92).
- Акты феодального землевладения XIV–XVI вв.

3. Суд по Соборному Уложению 1649 г. Дело о государственной измене

Контекст. Глава II Уложения («О государственной чести...») карает смертью за «скоп и заговор» против царя.

Сюжет. Стрелецкий полковник Игнат обвинен в связях с беглым монахом-самозванцем, выдававшим себя за «воскресшего» царевича Дмитрия.

Роли:

- Судья (боярин из Разбойного приказа): руководит допросом.
- Обвинение (дьяк): «Игнат хранил крамольные письма! По Уложению — четвертовать!» (гл. II, ст. 1).
- Защита (родственник): «Письма подброшены! Игнат верно служил под Смоленском!».

Свидетели:

- Пыточный мастер: «Под пыткой Игнат признал вину».
- Священник: «Каялся на исповеди...».

Судебное решение (варианты):

- Вариант 1 (кара). Казнь Игната. Конфискация имущества в казну (гл. II, ст. 22).

- Вариант 2 (сомнение). Ссылка в Сибирь. Причина: «Пытка — ненадежное доказательство» (намек на будущие реформы Петра I).

Источники:

- Соборное Уложение 1649 г. (гл. II).
- Дела Тайного приказа XVII в.

Методические рекомендации к играм

1. Детализация ролей:

- Для Устава Мономаха добавьте роль «послуха» (очевидца сделки).
- В процессе по Уложению введите «подьячего», зачитывающего показания под пыткой.

2. Рефлексия:

- Обсудите, как решение повлияло бы на историю. «Что если бы суд по измене 1649 г. оправдал Игната? Укрепило бы это доверие к закону?».

3. Критерии оценки:

- Знание источников (цитирование статей).
- Логика аргументации.
- Историческая достоверность (одежда, термины).

> «Судебная игра — не театр, а лаборатория, где студенты становятся следователями времени, раскрывающими тайны права через тексты и конфликты» (на основе идей Р. Мнукина).

Источники для всех игр:

1. Устав Владимира Мономаха (1113).
2. Судебник 1550 г.
3. Соборное Уложение 1649 г.
4. Владимирский-Буданов М.Ф. «Хрестоматия по истории русского права» (1885).
5. Ключевский В.О. «Русская история. Полный курс лекций».

Вариант 2. Игровые сюжеты для судебных игр по историческим правовым актам (с ролями, аргументами и вариантами решений)

1. Суд по Уставу Владимира Мономаха (1113 г.). Спор об ограничении ссудного процента (резы)

Контекст: после восстания в Киеве Владимир Мономах ввел ограничения на ростовщичество (ст. 53 Устава: «Резы не должны превышать 20% в год»).

Сюжет

- Истец: Смерд Олег, взял у купца Гостомысла ссуду в 10 гривен под 50% годовых. За 2 года долг вырос до 22 гривен. Требуется применения Устава Мономаха.
- Ответчик: Купец Гостомysl, настаивает на соблюдении первоначального договора.
- Свидетели:
 - Посадник Мирослав (подтверждает: до Устава проценты были выше).
 - Священник Кирилл (ссылается на церковные правила против лихоимства).

Аргументы сторон

Роль	Аргументы	Источники
Истец	«Устав запрещает грабить народ! 50% — лихоимство, а не торговля»	Ст. 53 Устава Мономаха
Ответчик	«Договор заключен до Устава. Князь не может отменить старые соглашения»	Торговые обычаи Киева XI в.
Свидетель	«Народ бунтовал из-за таких долгов – закон справедлив!»	Летопись Нестора

Варианты решений судьи (княжеский тиун):

1. В пользу истца:

- «Долг пересчитать по 20% годовых. Гостомысл возвращает излишки».
- Обоснование: Устав имеет обратную силу как акт «спасения земли от гибели».

2. Компромиссное:

- «Долг снизить до 15 гривен (30% годовых) — с учетом старых обычаев».

3. В пользу ответчика:

- «Договор действителен. Устав не распространяется на сделки до 1113 г.».

2. Суд по Судебнику 1550 года: Имущественный спор о земле

Контекст: Ст. 88 Судебника: «Спорные земли решаются по писцовым книгам или свидетельству старожил».

Сюжет:

- Истец: Боярский сын Никита, утверждает, что земля у реки, которой 20 лет владел крестьянин Добрыня, — его вотчина.

- Ответчик: Крестьянин Добрыня, пашет землю деда. Предъявляет «выпись» от монастырского приказчика.

- Свидетели:

- Старец Тихон (монах): «Земля пожалована монастырю князем Василием III».

- Сосед Лука: «Добрыня обрабатывал землю при моем отце».

Аргументы сторон:

Роль	Аргументы	Источники
Истец	«Писцовая книга 1520 г. доказывает: земля — моя отчина!»	Ст. 88 Судебника 1550 г.
Ответчик	«У меня «выпись» от приказчика! А Никита 20 лет землей не интересовался»	Акты феодального землевладения
Свидетель	«Монастырь платил налоги с этой земли — значит, она его»	Данные поземельных переписей

Варианты решений судьи (наместник царя)

1. В пользу истца:

- «Земля возвращается Никите. Добрыня выплачивает ущерб за пользование».

- Обоснование: Писцовые книги — главное доказательство.

2. В пользу ответчика:

- «Добрыня сохраняет землю. Монастырская «выпись» признается действительной».

3. Соломоново:

- «Земля делится: Никите — лес, Добрыне — пашня. Монастырь платит компенсацию».

3. Суд по Соборному Уложению 1649 г. Дело о государственном преступлении
Контекст. Глава II Уложения («О государственной чести...») карает смертью за «скоп и заговор» против царя (ст. 1).

Сюжет:

- Обвиняемый: Окольничий Семён Волынский. Распространял слухи: «Царь Алексей — не истинный государь».

- Обвинение: от лица царского прокурора (стряпчего).

- Защита: Дворянин Григорий, друг Волынского.

- Свидетели:

- Холоп Игнат: «Слышал, как Волынский хулил государя в корчме».

- Иностранец де Брюйн: «В России за слова казнят без доказательств».

Аргументы сторон:

Роль	Аргументы	Источники
Обвинение	«По ст. 1 Главы II — это измена! Смерть Волынскому!»	Соборное Уложение 1649 г.
Защита	«Слова сказаны пьяным! Нет «скопа» — нет состава преступления»	Прецеденты судебной
Свидетель	«Волынский недоволен налогами, но не бунтовщик»	Документы Разрядного приказа

Варианты решений судьи (боярин):

1. Жесткое:

- «Казнить Волынского, конфисковать имущество».
- Обоснование: «Слово государево — закон. Даже намёк на измену карается смертью».

2. Умеренное:

- «Бить кнутом, сослать в Сибирь. Имущество — в казну».

3. Оправдательное (редко!):

- «Перевести в холопы на 10 лет. Вина не доказана».

Методические рекомендации к играм

1. Распределение ролей:

- Судья: руководит процессом, опираясь на исторические источники.
- Писарь: фиксирует аргументы, сверяет с текстами законов.
- «Присяжные» (3-5 студентов): голосуют за вариант решения после дебатов.

2. Критерии оценки студентов:

- Знание текста правового акта (цитирование статей).
- Историческая достоверность аргументов.
- Убедительность ролевой игры.

3. Рефлексия после игры:

- «Почему в XVII веке чаще выбирали жесткое решение?»
- «Как экономический контекст влиял на суды о «резах?»».

➤ Источники для игр:

1. Устав Владимира Мономаха / Памятники русского права. Вып. 1. М., 1952.

2. Судебник 1550 г. / Российское законодательство X-XX вв. Т. 2. М., 1985.
3. Соборное Уложение 1649 г. / Текст и комментарии. Л., 1987.
4. Ключевский В.О. Курс русской истории. Лекция XXXV.
5. Романов Б.А. Люди и нравы Древней Руси. М., 1966.

Эти сюжеты позволяют студентам не только изучить правовые нормы, но и проанализировать социальные конфликты эпохи через призму человеческих судеб.

Вариант 3. Подробный

1. Суд по Уставу Владимира Мономаха (1113 г.). Дело об ограничении ссудного процента («резы»)

Сюжет:

Купец Гаврила обвиняет ростовщика Прохора в нарушении Устава Владимира Мономаха, ограничивающего ссудный процент («резы») до 20% годовых. Прохор выдал ссуду под 50%, ссылаясь на «старинный обычай». Должник Семён, разорившийся из-за непомерных процентов, присоединяется к обвинению.

Роли:

- Судья (представитель княжеской администрации): руководит процессом, опираясь на Устав.
- Истец (Гаврила): «По Уставу господина Мономаха, резы свыше 20% — грабёж! Прохор вытянул из Семёна последнюю гривну».
- Ответчик (Прохор): «Обычай разрешал 50% — так велось от дедов. Княжеский Устав нарушает старину».

- Свидетель (Семён): «Я отдал Прохору вдвое больше занятого, а долг растёт как снежный ком».
- «Знаток обычая» (старейшина): «Да, 50% брали испокон веков, но князь велел унять лихоимство».

Источники:

- Статья 53 Устава: «А кто возьмёт резы сверх 20 гривен с сотни — лишит прибыль и взыскать штраф в казну».
- Лаврентьевская летопись о восстании 1113 г.

Варианты решений:

1. В пользу истца:

«По Уставу Владимира Всеволодовича, резы свыше 20% незаконны. Прохору:

- Вернуть Семёну излишне взятые 30%;
- Уплатить штраф князю — 10 гривен;
- Впредь брать не более 20% под угрозой изгнания».

2. Компромиссное:

«Прохор виновен, но по старине:

- Семёну простить остаток долга;
- Штраф в казну — 5 гривен;
- На будущее — резы не выше 20%».

2. Суд по Судебнику 1550 г.: Спор о земельном участке Сюжет:

Дворянин Никита Сухов требует вернуть участок, проданный в голодный год крестьянином Фёдором Гольшевым его соседу боярину Матвею Звенигородскому. Фёдор утверждает, что продажа была вынужденной. Боярин настаивает на законности сделки.

Роли:

- Судья (дьяк Земского приказа): следит за процедурой по Судебнику.
- Истец (Никита Сухов): «По ст. 88 Судебника, Фёдор — мой крестьянин. Его продажа земли без моего дозволения недействительна!».
- Ответчик (Матвей Звенигородский): «Купчая крепость у меня в руках. Фёдор продал участок добровольно — я дал ему зерна вдвое против цены!».
- Свидетель (Фёдор Гольшев): «В неурожай я отдал землю за мешок ржи — иначе дети умерли бы с голоду».
- «Добрые люди» (соседи-свидетели): «Фёдор честен, но боярин воспользовался бедой».

Источники:

- Статья 88 Судебника: «Крестьянин не волен продать землю без господина».
- Статья 78: «Сделка под принуждением — недействительна».

Варианты решений:

1. В пользу истца:

«Продажа земли Фёдором без согласия Никиты Сухова противна закону.

- Земля возвращается Никите;
- Боярин Матвей получает обратно зерно (но не проценты);
- Фёдор освобождается от штрафа за самоуправство».

2. В пользу ответчика:

«Купчая крепость действительна.

- Земля остаётся у Матвея;
- Никите Сухову выплатить 5 алтын за моральный ущерб;

- Фёдора бить кнутом за ложное обвинение в принуждении».

3. Суд по Соборному Уложению 1649 г. Дело о «государевом слове»

Сюжет:

Подьячий Игнат Дубровин обвиняется в произнесении «непригожих слов» о царе Алексее Михайловиче в кабаке. Свидетели (кабатчик и стрелец) слышали, как он сравнил царя с «батюшкой-медведем в берлоге».

Роли:

- Судья (боярин из Разбойного приказа): руководствуется гл. 2 Уложения.

- Обвинитель (дьяк): «По ст. 1 гл. 2 — смерть за хулу на государя! Игнат подрывает царский авторитет!».

- Защитник (родственник): «Игнат был пьян — ст. 15 гл. 21 велела смягчать наказание за бражничество. Он раскаялся!».

- Свидетель (кабатчик): «Да, Игнат кричал: «Царь-де спит, как медведь в берлоге, а мы голодаем».

- Свидетель (стрелец): «Он не злоумышлял — просто роптал с горя».

Источники:

- Глава 2, ст. 1 Уложения: «Кто помыслит на государя злое дело — казнить смертью».

- Глава 21, ст. 15: «Пьяные речи — не умысел, но наказать батогами».

Варианты решений:

1. Строгое (по букве закона):

«За хулу на государя Игнату:

- Отсечь голову;
- Имущество конфисковать в казну;
- Семью сослать в Сибирь».

Основание: ст. 1 гл. 2 не знает снисхождения.

2. Смягчённое (с учётом обстоятельств):

«Виновен, но пьянство — смягчающая вина (ст. 15 гл. 21):

- Бить кнутом на торгу;
- Урезать язык;
- Сослать в Азов на вечную службу;
- Имущество оставить семье».

Ключевые принципы для всех игр

1. Историческая аутентичность:

- Язык эпохи («бить челом», «истец бьёт на ответчика»).
- Атрибуты: свиток Уложения, восковые дощечки для записей.

2. Дидактика:

- Рефлексия: «Почему в Уложении 1649 г. казнь за «слово» строже, чем убийство?».
- Связь с современностью: «Как бы решили дело о клевете на президента сегодня?».

3. Вариативность:

- Судьи могут менять решения, опираясь на:
- Букву закона;
- Обычай;
- Субъективную оценку «доброты» подсудимого.

Источники для всех игр:

- Устав Владимира Мономаха (1113 г.) // Памятники русского права. Вып. 1.
- Судебник 1550 г. // Российское законодательство X-XX вв. Т. 2.
- Соборное Уложение 1649 г. / Под ред. М.Н. Тихомирова.
- Владимирский-Буданов М.Ф. Обзор истории русского права (для трактовки норм).
- Ключевский В.О. Курс русской истории (для контекста эпох).

Эти сценарии позволяют студентам не только изучить правовые нормы, но и ощутить драматизм исторического правосудия, где закон сплетался с политикой, моралью и человеческими судьбами.

4.2. Судебные игры в истории государства и права и истории политических и правовых учений

История права — это не набор дат, а драма идей и институтов. Судебные игры оживляют прошлое, превращая студентов в участников ключевых событий.

1.1. Реконструкция античных процессов

Суд над Сократом (399 г. до н.э.):

Студенты изучают диалоги Платона («Апология Сократа»), воссоздают аргументы обвинения (Мелет) и защиты.

Вопросы:

- 1) Что такое «развращение молодежи» в контексте афинской демократии?

2) Как соотносятся закон и мораль?

Источники: Труды Платона, исследования М. Hansen о греческом праве (Hansen, 1991).

Эффект: понимание конфликта между индивидуумом и государством.

1.2. Античность: римский форум в учебной аудитории

Пример: Моделирование суда над Луцием Сергием Катилиной (I век до н.э.).

Студенты распределяют роли Цицерона (обвинитель), Юлия Цезаря (защитник), сенаторов и свидетелей. Используются источники: речи Цицерона («Каталинарии»), труды Саллюстия («О заговоре Катилины»).

Цель: Понимание римского уголовного процесса, роли риторики и политического контекста.

Эффект: Студенты осознают, как право в Древнем Риме переплеталось с властью и моралью.

1.2. Средневековье: суд королевской скамьи в Англии XII века

Пример: Разбор земельного спора по законам Генриха II.

Участники играют роли шерифа, истца (мелкий землевладелец), ответчика (крупный барон) и присяжных. Источники: «Книга Страшного суда», Великая хартия вольностей (1215).

Цель: Изучение становления common law и конфликта между королевской властью и феодалами.

Эффект: Студенты видят, как прецеденты формировали правовую систему, и как право использовалось как инструмент централизации.

1.3. Новое время: Революционный трибунал Франции 1793 года

Пример: Суд над Марией-Антуанеттой.

Используются декреты Конвента, речи Робеспьера. Студенты анализируют противоречие между революционной законностью и правами человека.

Цель: Показать связь права с идеологией и социальными потрясениями.

Эффект: Осознание роли права как «меча революции» и его уязвимости перед политической целесообразностью.

1.4. Новейшее время.

Нюрнбергский процесс как урок международного права

В ходе игры осуществляется моделирование суда над нацистскими преступниками. Студенты анализируют Устав Нюрнбергского трибунала, выступают от имени обвинения (Роберт Джексон) и защиты (Герман Геринг).

Изучаемые вопросы: Легитимность *ex post facto* закона. Особенности «победительного правосудия».

Источники: Стенограммы процесса (ИМТ, 1947), работы А. Wiewiorka (2006).

Эффект: Осознание связи права и исторической памяти.

1.5. Суд над Соборным уложением 1649 года

Сценарий: студенты делятся на группы, защищающие и критикующие Уложение в контексте его эпохи.

Аргументы «за»: централизация власти, систематизация законов, укрепление государства после Смуты.

Аргументы «против»: закрепощение крестьян (гл. 11), ужесточение наказаний (например, «казнь без всякой пощады» за бунт).

Источники: текст Соборного уложения, исследования историков права (Н.М. Карамзин, В.О. Ключевский).

Образный язык: «Судья XVII века, облаченный в ферязь, взвешивает, станет ли Уложение фундаментом империи или клеткой для общества».

1.6. Процесс над декабристами (1826 г.)

Сценарий: ролевая игра на основе материалов Верховного уголовного суда.

Студенты анализируют противоречие между идеалами декабристов (конституция, отмена крепостничества) и законами Российской империи (преступление против государства по Воинскому уставу).

Обсуждают, как Николай I использовал суд для политической демонстрации силы.

Источники: «Донесение Следственной комиссии» (1826), мемуары декабристов (С.П. Трубецкой).

Судебные игры в истории политических и правовых учений: Судебные процессы на Руси

Здесь игры становятся диалогом с мыслителями прошлого. Судебные игры становятся площадкой для философских дуэлей. Студенты примеряют роли мыслителей, сталкивая их идеи в гипотетических процессах. Студенты учатся видеть право, как продукт философских идей.

2.1. Суд над Левиафаном: Гоббс vs Локк

Формат: дискуссия в форме судебного заседания.

Истцы (сторонники Локка) обвиняют теорию Гоббса в оправдании тирании. Ответчики защищают необходимость сильного государства.

Источники: «Левиафан» (1651), «Два трактата о правлении» (1689).

Цель: сравнение концепций общественного договора.

Эффект: студенты учатся аргументировать позиции, видя, как теории отражают исторический контекст (Английская революция, Славная революция).

2.2. Утопия на скамье подсудимых: процесс над проектами Мора и Кампанеллы

Пример: студенты делятся на «утопистов», «реалистов» и «судью». Обсуждаются вопросы: совместима ли утопия с человеческой природой? Нарушает ли она естественные права?

Цель: критический анализ связи права, идеала и практики.

Эффект: понимание, как утопические идеи влияли на реальные правовые реформы (например, социальное законодательство XIX в.).

2.3. Дебаты между западниками и славянофилами

Сценарий: «Суд истории» над реформами Петра I.

Западники (роль студентов): ссылаются на европейский опыт (Монтескьё), необходимость модернизации.

Славянофилы (А.С. Хомяков, К.С. Аксаков): критикуют разрушение традиций, предлагают опору на «соборность».

Источники: «Философические письма» П.Я. Чаадаева, статьи И.В. Киреевского.

Образный язык: «Зал суда превращается в поле битвы идей: на одной стороне — колокола европейского прогресса, на другой — иконы русской старины».

2.4. Процесс над А.Н. Радищевым (1790 г.)

Сценарий: Реконструкция суда над автором «Путешествия из Петербурга в Москву».

Студенты приводят аргументы Екатерины II (книга — «рассеяние французской заразы») и защиту Радищева (критика крепостничества как нарушение естественного права).

Анализируют влияние идей Руссо и Локка на русскую мысль.

Источники: Текст «Путешествия...», Указ Екатерины II о заключении Радищева.

2.5. Моделирование разработки реформ М.М.

Сперанского

Сценарий. «Законодательное собрание 1809 г.»: студенты играют роль чиновников, обсуждающих проекты Сперанского (разделение властей, Государственная дума).

Конфликт между либеральными идеями и консерватизмом дворянства.

Почему проект Уложения 1809 г. был отвергнут?

Источники: «Введение к уложению государственных законов» М.М. Сперанского, письма Александра I.

4.3. Исторические судебники в игровой форме. Судебные процессы на Руси

Правила проведения исторических судебных игр

Цель игровых сессий — погрузить участников в атмосферу древних русских судебных процедур, познакомив их с особенностями правовых актов разных эпох русской истории. Игры позволяют ощутить дух эпохи, прочувствовать роли исторических персонажей и увидеть различия в процессах правосудия.

Игровые сессии проводятся в два этапа:

1. Подготовительный этап (изучение материалов, распределение ролей)
2. Основной этап (игровое моделирование реальных ситуаций прошлого)

Учебные цели:

- Изучить структуру правоприменительной практики в разные периоды истории Руси
- Понять значение юридических документов прошлых веков
- Развивать критическое мышление и способность аргументированно выразить позицию
- Формировать понимание социальных и культурных особенностей исторического контекста

Роли игроков:

- Истец/обвинитель
- Ответчик/подзащитный
- Судья/сборщик показаний
- Свидетели

- Народные зрители (наблюдатели, участники обсуждения вердикта)

Три сценария игровых занятий

№1. Судебный процесс по Уставу Владимира Мономаха (XI век)

Основные моменты: простые нормы Русской Правды, акцент на устность и коллективность решений.

Сюжет игры. Крестьянский спор о границе земельного участка, возникший между двумя соседями. Один утверждает, что другой незаконно захватил участок земли.

Правила игры:

- Участники представляют собой местное население деревни.
- Спор разбирается князем или назначенным лицом (посадником).
- Процедура проста: каждая сторона представляет свою версию события, приводит свидетеля или доказательство владения землей.
- Окончательное решение принимает судья (представляющий власть князя).

Возможные роли:

- Посадник (судья)
- Обвиняемый (один из соседей)
- Потерпевший (другой сосед)
- Свидетель (старейшина деревни)
- Народные наблюдатели (группа играющих зрителей)

Итоги игры. Закрепление понимания простоты судопроизводства и зависимости решений от авторитета местного представителя власти.

№2. Судебный процесс по Судебнику 1550 года (XVI век)
Основные моменты. Начало формирования профессиональной юридической системы, введение новых правил доказательств и усложнение состава судебных органов.

Сюжет игры. Дело о краже крупного рогатого скота у зажиточного крестьянина, совершенной группой лиц.

Правила игры:

- Процесс начинается с обращения истца к суду.
- Назначенный судья рассматривает дело совместно с представителями общества (приказчики, старосты).
- Стороны приводят аргументы, допускаются допрашиваемые свидетели и даже применение физических мер воздействия (ограниченно).
- Окончательное решение выносится коллегиально.

Возможные роли:

- Земский староста (председательствующий судья)
- Представитель властей (царь или боярин)
- Подозреваемый (крадущий скот)
- Пострадавшая сторона (потерпевший владелец)
- Стражник (охраняющий правопорядок)

- Глашатай (провозглашающий приговор народу)

Итоги игры. Понимание влияния государственности на формирование профессионального юридического аппарата и введения строгого порядка судебного разбирательства.

№3. Судебный процесс по Соборному Уложению 1649 года (XVII век)

Основные моменты. Завершение формирования единой судебной системы, усиление контроля центральных государственных структур, введение понятий уголовно-правовых нарушений и развитых методов следствия.

Сюжет игры. Преступление государственного значения — заговор против власти московского царя, раскрытие которого связано с участием высокопоставленных представителей дворянства.

Правила игры:

- Официальное обращение истца (обычно представляющего государство) в центральный орган (Боярскую думу).
- Расследование проводится специальными должностными лицами (дознателями), возможна помощь опытных следователей.
- Используются методы физического принуждения (пытки) для получения признаний подозреваемых.
- Вердикт выносит царь лично либо уполномоченное лицо (бояре).

Возможные роли:

- Царь (либо представитель высшей власти)
- Главный дознаватель (следователь, ведущий дело)
- Заговорщики (предполагаемые преступники)
- Дворяне-зрители (общественное мнение)
- Представители церкви (советники царя)

Итоги игры. Осознание усиления репрессивных функций государства, зарождения современных институтов уголовной юстиции и укрепления монархического принципа правления.

Эти сценарии помогают студентам лучше усвоить специфику правового регулирования и судебной практики различных этапов отечественной истории.

Судебные процессы на Руси

Создание образовательных ролевых игр на основе исторических источников позволяет участникам лучше погрузиться в атмосферу прошлого и глубже понять специфику правовых процедур разных эпох русской истории. Вот описания трёх игровых сценариев, основанных на реальных источниках права.

Игра №1: Процесс по Уставу Владимира Мономаха

Роли участников:

- Князь Владимир Мономах (играет роль верховного судьи)
- Посадники (местные представители правосудия)

- Крестьянин-потерпевший (обвиняет соседа в воровстве скота)
- Обвиняемый (боярин или зажиточный крестьянин)
- Свидетели обвинения и защиты
- Сторонний наблюдатель (изображающий обычного жителя города)

Сюжет игры

Игра начинается с заявления крестьянина о пропаже быков, принадлежащих ему. Он подозревает своего богатого соседа, обвиняя его в тайном похищении животных. В ходе судебного заседания каждый участник проходит следующие этапы:

1. Заявление истца: потерпевший подробно описывает обстоятельства кражи, называет свидетеля, подтверждающего его рассказ.

Вопрос игрока-прокурора: Кто видел вашу скотину последней?

2. Ответ ответчика: обвиняемый отрицает свою вину, утверждая, что ничего не знал о происшествии.

3. Выслушивание показаний свидетелей: истец вызывает соседей, подтвердивших отсутствие чужих следов на пастбище и сообщение об исчезновении животного раньше официального объявления.

4. Проведение ордалий (испытания водой или огнем): поскольку доказательств недостаточно, проводится испытание богом (например, бросают кольцо в реку, и тот, кто достанет его первым, считается невиновным).

5. Принятие решения князем Владимиром Мономахом: он выслушивает всех участников и выносит приговор на

основании традиций Русской Правды и собственного понимания справедливости.

Итоги игры

Участники получают опыт древнего судопроизводства, узнают о принципах местного самоуправления и роли князя в принятии решений.

Игра №2: Судебный процесс по Судебнику 1550 года

Роли участников:

- Царь Иван Васильевич (председателя суда)
- Земские старосты и губные головы (представители местной администрации)
- Истец (мещанин, уличенный в нарушении общественного порядка)
- Подсудимый (мелкий преступник, обвинённый в мелком хулиганстве)
- Представители церкви и дворянства (наблюдатели и советчики)

Сюжет игры

Игровой сценарий воссоздает судебное заседание, проводимое по правилам Судебника 1550 года. Игроки погружаются в эпоху Ивана Грозного и изучают новые нормы уголовного и гражданского права.

1. Представление жалобы истцом: мещанин жалуется на грубое поведение подсудимого, нарушившего общественный покой.

2. Привлечение свидетелей: игроки выступают в качестве очевидцев происшествия, сообщая подробности случившегося.

3. Расследование: губные головы проводят предварительное изучение обстоятельств, собирая улики и допрашивая подозреваемого.

4. Рассмотрение дела в суде: участники участвуют в публичных слушаниях, обсуждают факты и приводят аргументы сторон.

5. Постановление суда: царь принимает окончательное решение, назначив справедливое наказание либо оправдав обвиняемого.

Итоги игры:

Участникам предоставляется представление о сложности средневекового судопроизводства, важности документального подтверждения вины и ужесточении наказаний.

Игра №3: Процесс по Соборному Уложению 1649 года

Роли участников:

- Председательствующий судья (центральный персонаж, руководящий процессом)
- Следователи-дознаватели (ответственные за сбор материалов дела)
- Адвокат обвиняемого (защитник прав простого народа)
- Прокуроры-контролёры (защита государственных интересов)
- Преступник (осуждаемый за преступление)

- Священнослужитель (руководитель морального воспитания)

Сюжет игры:

Эта игра посвящена периоду абсолютизма в России и показывает сложность и жестокость позднесредневековых уголовных законов.

1. Предварительный следственный этап: дознаватели собирают данные, производят арест подозреваемого и начинают детальное исследование его действий.

2. Формирование доказательственной базы: прокурор собирает необходимые бумаги и свидетельства, подтверждающие совершение преступления.

3. Начало судебного заседания: председательствующий открывает заседание, представляя обвинителя и защитника.

4. Выступления сторон: адвокат защищает интересы обвиняемого, доказывая недостаточность улик, прокуроры настаивают на применении сурового наказания.

5. Финальное постановление: председательствующий оглашает вердикт, часто основанный на признании самого подсудимого после истязательных мер воздействия.

Итоги игры

Студенты осваивают основы классического российского судопроизводства, осознают значение документационного

оформления юридических процессов и понимают природу произвола властей в этот исторический период.

Эти сценарии помогают игрокам глубоко изучить важные аспекты исторической жизни России и формируют понимание различных этапов эволюции юридического сознания страны.

4.4. Методика: как превратить игру в инструмент познания

Подготовка к играм требует глубокого анализа источников. Например, для реконструкции суда над Жанной д'Арк изучаются протоколы 1431 г. (Barrett, 1931).

Сложности: временные затраты, риск упрощения исторического контекста.

Решение: Комбинирование игр с лекциями и семинарами.

3.1. Этапы подготовки:

1. Теоретическая база: Лекции + самостоятельная работа с источниками.
2. Распределение ролей: Учёт личностных особенностей студентов (например, стеснительным — роль свидетеля, уверенным — адвоката).
3. Сценарий: Чёткие правила, но пространство для импровизации.

3.2. Критерии оценки:

- Знание историко-правового контекста;
- Логика аргументации;
- Умение работать с источниками;

- Командное взаимодействие.

3.3. Риски и решения:

- Риск: Упрощение исторических реалий.

- Решение: Акцент на анализе неточностей в заключительной рефлексии.

Судебные процессы на Руси имели глубокие исторические корни и развивались вместе с формированием государства и законодательства. Рассмотрим три ключевых этапа развития русского судопроизводства — от древнерусского периода до эпохи царствования Ивана IV и последующих времен.

1. Устав Владимира Мономаха

Исторический источник: Древнерусская Русская Правда и дополнительные уставы, такие как Устав князя Владимира Всеволодовича (Мономаха), созданные примерно в конце XI века.

Особенности судебного процесса:

1. Простота процедуры: дела рассматривались быстро, в присутствии местных судей ("посадников") или княжеских наместников.

2. Устность разбирательства: иск подавался устно, стороны приводили свидетелей, доказательства могли быть примитивными (например, присяга).

3. Штрафная система наказания: основным наказанием были штрафы («вир») и возмещение ущерба потерпевшему.

4. Разделение полномочий: князь решал тяжбы о земле и убийствах, местные судьи занимались менее значимыми делами.

Пример: конфликт между крестьянами и боярином по поводу земли решается местным посадником, виновник платит штраф князю и возмещает ущерб пострадавшей стороне.

II. Судебник 1550 года

Источник: Судебник царя Ивана Васильевича (Ивана IV). Создан в середине XVI века как важный этап реформирования судебной системы.

Основные изменения:

1. Централизация суда: вводится должность земских старост и губных голов, полномочия расширяются, усиливается контроль центра над регионами.
2. Регламентация делопроизводства: порядок ведения судебных процессов становится более строгим, вводятся письменные протоколы заседаний судов.
3. Упрощение процессуальных норм: многие дела разрешаются путем быстрого рассмотрения ("судоговорения"), упрощается процедура подачи иска.
4. Наказания разнообразнее: кроме штрафов применяются телесные наказания, заключение в тюрьму, лишение имущества.

Пример: обвиняемый в краже крестьянской собственности предстает перед судом, где предъявляются письменные

показания свидетелей и вещественные доказательства. Решение принимается судьей, наказание назначается согласно тяжести преступления.

III. Соборное уложение 1649 года

Источник: важнейший правовой акт XVII века, закрепивший принципы самодержавия и крепостничества.

Новшества в судебном процессе:

1. Роль центрального суда: увеличивается роль Боярской думы и приказов в рассмотрении важных дел.
2. Досудебное расследование: дело предварительно расследуется дознавателями, чьи выводы ложатся в основу решения суда.
3. Применение пыток: устанавливается возможность использования пыток для получения признания, особенно в делах государственной важности.
4. Фиксированные санкции: чётко определены меры ответственности за различные виды преступлений, включая смертную казнь, конфискацию имущества и ссылку.

Пример: дворянин обвиняется в изменнических действиях против власти. Дознаватели проводят следствие, применяя допросы и пытки, затем материалы направляют в центральные органы власти, где принимается решение о вынесении наказания вплоть до казни.

Таким образом, развитие российского судопроизводства прошло путь от простых устных разбирательств и

феодальной юрисдикции до централизованной бюрократической системы с четкими нормами процессуального права и жестким контролем центральной власти.

Глава 5. Пример реальной судебной игры. Суд Истины. Процесс «Смертная казнь – быть или не быть»

Суд в зале! (Все встают)

Во имя Правды, Совести и Справедливости да свершится правосудие ко Благу с Милостью и Мерой!

Заседание суда Истины объявляется открытым.

Слушается дело о существовании смертной казни как исключительной меры наказания в стране.

Дело слушается в Суде Истины в составе судьи Арапова при секретаре Барановой Имеются отводы составу суда?

Оглашаются права и обязанности сторон

Права и обязанности сторон в процессе....

Лица, участвующие в деле, имеют право

- знакомиться с материалами дела,
- заявлять отводы,
- представлять доказательства и участвовать в их исследовании,
- задавать вопросы другим лицам, участвующим в деле, свидетелям, экспертам и специалистам;
- заявлять ходатайства,
- давать объяснения суду в устной и письменной форме;
- выступать с докладами и сообщениями по существу дела
- приводить свои доводы по всем вопросам, возникающим в ходе судебного разбирательства,
- обоснованно возражать относительно ходатайств и доводов других лиц, участвующих в деле;

- обжаловать судебные постановления и использовать другие процессуальные права, предоставленные законодательством о судопроизводстве.

Лица, участвующие в деле, должны добросовестно пользоваться всеми принадлежащими им процессуальными правами.

Суд обращает внимание участников на форму обращения.

Сообщение необходимо начинать со слов **«Уважаемый суд! Уважаемые участники судебного процесса!»**

При входе судей в зал судебного заседания все присутствующие в зале встают. Объявление решения суда, а также иные судебные акты, которыми заканчивается дело, все присутствующие в зале заседания выслушивают стоя.

Участники процесса обращаются к судьям со словами: «Уважаемый суд!», и свои показания и объяснения они дают стоя. Отступление от этого правила может быть допущено с разрешения председательствующего.

В судебных слушаниях участвуют:

Группа экспертов под руководством преподавателя

Группа сторонников смертной казни (СК) под руководством преподавателя

Группа противников смертной казни под руководством преподавателя

Коллегия присяжных. Старшина коллегии присяжных Аркадий В. оглашает состав коллегии, основной и запасной

Коллегия присяжных приносит присягу:

Судья зачитывает следующий её текст, затем суд называет фамилию присяжного, тот произносит «Клянусь»

«Приступая к исполнению ответственных обязанностей присяжного заседателя, торжественно клянусь исполнять их честно и беспристрастно, принимать во внимание все рассмотренные в суде доказательства, как уличающие подсудимого, так и оправдывающие его, разрешать дело по своему внутреннему убеждению и совести, не оправдывая виновного и не осуждая невинного, как подобает свободному гражданину и справедливому человеку».

Оглашаются полномочия присяжных.

Права присяжных заседателей

1. Присяжные заседатели вправе:

1) участвовать в исследовании всех обстоятельств дела, задавать через председательствующего вопросы допрашиваемым лицам, участвовать в осмотре вещественных доказательств, документов и производстве иных следственных действий;

2) просить председательствующего разъяснить нормы закона, относящиеся к делу, содержание оглашенных в суде документов и другие неясные для них вопросы и понятия;

3) вести собственные записи и пользоваться ими при подготовке в совещательной комнате ответов на поставленные перед присяжными заседателями вопросы.

2. Присяжные заседатели не вправе:

- 1) отлучаться из зала судебного заседания во время слушания дела;
- 2) высказывать свое мнение по рассматриваемому делу до обсуждения вопросов при вынесении вердикта;
- 3) общаться с лицами, не входящими в состав суда, по поводу обстоятельств рассматриваемого дела;
- 4) собирать сведения по делу вне судебного заседания;
- 5) нарушать тайну совещания и голосования присяжных заседателей по поставленным перед ними вопросам.

Присяжные заседатели через председательствующего вправе после допроса участников процесса задать им вопросы. Вопросы излагаются присяжными заседателями в письменном виде и подаются председательствующему через старшину. Эти вопросы формулируются председательствующим и могут быть им отведены как не относящиеся к делу.

Оглашаются вопросы

Перед присяжными поставлены следующие вопросы:

1. Обоснована ли отмена смертной казни как исключительной меры наказания за особо тяжкие преступления?
2. Обосновано ли сохранение смертной казни как исключительной меры наказания за особо тяжкие преступления?
3. Обоснована ли действенность мер, заменяющих смертную казнь?

4. Обоснована ли действенность мер, исключających судебную ошибку при назначении смертной казни как исключительной меры наказания?

Ответ на вопрос: «Да, обосновано». «Нет не обосновано». В ходе обсуждения вердикта ответы на вопросы определяются простым большинством голосов присяжных заседателей

Суд приступает к судебному следствию

В Суд Истины направлены заявления от Сторонников смертной казни, с требованием сохранить эту меру наказания как исключительную и от Противников смертной казни с требованием отменить эту меру наказания даже как исключительную.

Стороны поддерживают свои требования?

Сторонники СК: Поддерживаем

Противники СК: Поддерживаем

О сути исключительной меры наказания Вступительное слово Суда Истины

Статья 20 Конституции РФ предусматривает:

1. Каждый имеет право на жизнь.

2. Смертная казнь впредь до ее отмены может устанавливаться федеральным законом в качестве исключительной меры наказания за особо тяжкие преступления против жизни при предоставлении обвиняемому права на рассмотрение его дела судом с участием присяжных заседателей.

Часть 5 статьи 15 УК РФ предусматривает, что особо тяжкими преступлениями признаются умышленные деяния,

за совершение которых Уголовным Кодексом РФ предусмотрено наказание в виде лишения свободы на срок свыше десяти лет или более строгое наказание.

К особо тяжким преступлениям в соответствии с УК РФ относятся:

Статья 105. Убийство: убийство, то есть умышленное причинение смерти другому человеку

Статья 277. Посягательство на жизнь государственного или общественного деятеля: Посягательство на жизнь государственного или общественного деятеля, совершенное в целях прекращения его государственной или иной политической деятельности либо из мести за такую деятельность

Статья 295. Посягательство на жизнь лица, осуществляющего правосудие или предварительное расследование:

Посягательство на жизнь судьи, присяжного заседателя или иного лица, участвующего в отправлении правосудия, прокурора, следователя, лица, производящего дознание, защитника, эксперта, специалиста, судебного пристава, судебного исполнителя, а равно их близких в связи с рассмотрением дел или материалов в суде, производством предварительного расследования либо исполнением приговора, решения суда или иного судебного акта, совершенное в целях воспрепятствования законной деятельности указанных лиц либо из мести за такую деятельность

Статья 317. Посягательство на жизнь сотрудника правоохранительного органа:

Посягательство на жизнь сотрудника правоохранительного органа, военнослужащего, а равно их близких в целях воспрепятствования законной деятельности указанных лиц по охране общественного порядка и обеспечению общественной безопасности либо из мести за такую деятельность

Статья 357. Геноцид

Действия, направленные на полное или частичное уничтожение национальной, этнической, расовой или религиозной группы как таковой путем убийства членов этой группы, причинения тяжкого вреда их здоровью, насильственного воспрепятствования деторождению, принудительной передачи детей, насильственного переселения либо иного создания жизненных условий, рассчитанных на физическое уничтожение членов этой группы.

Таким образом, закон распространяет смертную казнь как исключительную меру наказания только на особо тяжкие преступления.

Учитывая общественную значимость данной меры наказания необходим взвешенный и разумный подход к вопросу её сохранения или отмены.

Прежде чем заслушать сторонников или противников смертной, суд считает необходимым заслушать экспертов.

На допрос вызывается эксперт Даниил Ю. с сообщением «Историко-правовой обзор применения смертной казни в Советской России»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы присяжных.

На допрос вызывается эксперты Екатерина О. и Диана В. с сообщением «**Исторические аспекты применения смертной казни за рубежом**»

Вопросы Сторон. Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызываются Сторонники Смертной казни (условно Группа прокуроров)

На допрос вызывается Вера Ф. с сообщением «Усиление ответственности за половые преступления над детьми»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается Роман М. с сообщением «Суд присяжных, как форма судопроизводства, обеспечивающая участие граждан в отправлении правосудия»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается эксперт Роман Ш. с сообщением «Эволюция международно-правовых позиций России в отношении смертной казни».

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается Никита К. с сообщением «Возможность применения смертной казни в современной России: анализ общественного мнения»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызываются Семён С., Михаил Д. с сообщением «Целесообразность применения смертной казни как вида наказания для предотвращения рецидивов»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызываются эксперты Иван К. и Михаил И. с сообщением «Институт смертной казни в современном мире»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

Вопросы присяжных к Сторонникам Смертной казни и к экспертам в письменной форме через старшину

**На допрос вызываются Противники Смертной казни
(условно группа Адвокатов)**

На допрос вызывается Софья К. с сообщением «Право на жизнь, как объект конституционной защиты в условиях реализации уголовной политике государства»

Вопросы Сторон.

Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается Ольга М. с сообщением «Институт смертной казни как мировой атавизм»

Вопросы Сторон. Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается Полина К. с сообщением «Смертная казнь и социальный статус осужденного».

Вопросы Сторон. Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

На допрос вызывается эксперт Ума К. с сообщением «Эвтаназия: отечественный и зарубежный опыт правового регулирования».

Вопросы Сторон. Сторона Сторонников Смертной казни. Сторона Противников Смертной казни. Группа экспертов. Вопросы суда по существу заявленных позиций.

Вопросы присяжных к Противникам Смертной казни и к экспертам в письменной форме через старшину.

Объявляются судебные прения

Сторонники смертной казни (Группа прокуроров).

Развернутое выступление

Противники смертной казни (Группа адвокатов).

Развернутое выступление

Эксперты. Развернутое выступление

Для вынесения вердикта присяжные заседатели удаляются на совещание.

Вердикт присяжных заседателей:

1. Обоснована ли отмена смертной казни как исключительной меры наказания за особо тяжкие преступления? Да, обоснована

2. Обосновано ли сохранение смертной казни как исключительной меры наказания за особо тяжкие преступления? Нет не обосновано

3. Обоснована ли действенность мер, заменяющих смертную казнь? Да, обоснована

4. Обоснована ли действенность мер, исключаящих судебную ошибку при назначении смертной казни как исключительной меры наказания? Нет не обоснована

Для вынесения решения суд удаляется на совещание.

Вынесение Решения Суда Истины.

**Во имя Правды, Совести и Справедливости
ко Благу с Милостью и Мерой
Решение Суда Истины.**

Оглашается резолютивная часть судебного решения.

**Заслушав и обсудив позиции сторон и заключения
экспертов,**

Суд Истины постановляет:

1. Мораторий на смертную казнь по статьям 105, 277, 295, 317¹ УК РФ сохранить.
2. Мораторий на смертную казнь за военные преступления, за преступные политические решения и за деяния, предусмотренные статьей 357 Геноцид УК РФ снять.
3. Научному сообществу:
 - 1) Разработать новые правовые техники, способные сдерживать субъектов права от противоправных

¹ Статья 105 Убийство. Статья 277 Посягательство на жизнь государственного или общественного деятеля. Статья 295 Посягательство на жизнь лица, осуществляющего правосудие или предварительное расследование. Статья 317 Посягательство на жизнь сотрудника правоохранительного органа

действий. Это может быть презумпция осознанного выбора, которая может быть универсальной, оспоримой, используемой в суде и обвинением, и защитой;

- 2) Разработать и внедрить технологии по тестированию контуров правосознания подозреваемого на предмет стандартов его поведения и системы его ценностей;
- 3) Разработать комплекс мер по принудительному преобразованию личности через технологии глубокой психокоррекции. Указанные технологии могут служить эффективной заменой смертной казни и новой мерой наказания.

Решение Суда окончательное. Обжалованию не подлежит.

Глава 6. Инструкция по организации и проведению судебных игр по историко-правовым дисциплинам

Введение

Современная система высшего образования всё больше ориентируется на активные формы обучения, способствующие не только усвоению знаний, но и развитию критического мышления, коммуникативных навыков, способности к аргументации и принятию решений. В контексте преподавания историко-правовых дисциплин, таких как «История государства и права зарубежных стран», «История отечественного государства и права», «Теория государства и права», особое значение приобретают методы, позволяющие студентам не просто изучать правовые нормы и институты прошлого, но и «вживаться» в исторические реалии, понимать мотивацию участников правовых конфликтов, анализировать правовые аргументы и последствия судебных решений.

Одним из наиболее эффективных и востребованных методов активного обучения в этой области является судебная игра — ролевая имитация судебного процесса, основанная на реальных или гипотетических историко-правовых делах. Судебная игра позволяет моделировать юридическую деятельность в конкретном историческом контексте, что способствует глубокому пониманию эволюции правовых систем, особенностей судебных процедур, идеологических установок и социальных реалий различных эпох.

Настоящая глава представляет собой подробную инструкцию по организации и проведению судебных игр в учебном процессе. Она предназначена для преподавателей вузов, колледжей, аспирантов и старшекласников, изучающих историко-правовые дисциплины. Инструкция охватывает все этапы — от выбора темы до анализа результатов, включая методические рекомендации, примеры, шаблоны и возможные трудности.

1. Понятие и сущность судебной игры

1.1. Определение

Судебная игра — это педагогическая технология, представляющая собой ролевое моделирование судебного разбирательства по реальному или условному делу, имеющему историко-правовое значение. Участники исполняют роли судей, прокуроров, адвокатов, подсудимых, свидетелей, экспертов и других субъектов процесса, опираясь на достоверные исторические и правовые источники.

1.2. Цели использования

1) Образовательные:

- формирование системного понимания правовых институтов прошлого;
- изучение судебных процедур, законодательства и правоприменительной практики;
- развитие навыков работы с историческими документами и правовыми текстами.

2) Развивающие:

- развитие критического мышления и способности к аргументации;
- формирование публичной речи, умения вести дискуссию;
- развитие эмпатии и понимания мотивации исторических персонажей.

3) Воспитательные:

- формирование правовой культуры и гражданской ответственности;
- воспитание уважения к закону, справедливости и правам человека;
- развитие этического сознания.

1.3. Преимущества перед традиционными формами обучения

- Активизация познавательной деятельности.
- Повышение мотивации к изучению сложных тем.
- Развитие практических навыков, востребованных в юридической профессии.
- Возможность интеграции знаний из смежных дисциплин (история, философия, политология).

2. Подготовительный этап

2.1. Выбор темы судебной игры

Выбор темы — ключевой этап, от которого зависит успех всей игры. Тема должна быть:

- Исторически значимой — отражать важное событие или правовую коллизию.
- Проблемной — допускать различные правовые и моральные интерпретации.
- Достаточно документированной — иметь источники (протоколы, законы, мемуары).
- Педагогически целесообразной — соответствовать целям курса и уровню студентов.

Примеры тем:

- Суд над Сократом (Афины, 399 г. до н.э.).
- Процесс против Галилея (Рим, 1633 г.).
- Суд над Карлом I (Англия, 1649 г.).
- Дело Дрейфа против Санфорда (США, 1857 г.).
- Суд над царской семьёй Романовых (1918 г.).
- Нюрнбергский процесс (1945–1946 гг.).
- Процесс над Андреем Синявским и Юлием Даниэлем (СССР, 1966 г.).

Критерии отбора темы:

- Наличие противоречивых оценок в историографии.
- Возможность противопоставления позиций (обвинение vs защита).

- Интерес для студентов.
- Соответствие учебной программе.

2.2. Определение целевой аудитории

Необходимо учитывать:

- Уровень подготовки (бакалавры, магистранты, школьники).
- Количество студентов (от 10 до 30).
- Форма обучения (очная, заочная, онлайн).
- Временные рамки (одно занятие, серия занятий).

Рекомендации:

- Для начинающих — упрощённые сценарии с готовыми материалами.
- Для продвинутых — исследовательские проекты с самостоятельным поиском источников.

3. Разработка сценария судебной игры

3.1. Структура сценария

Сценарий — это методическое пособие, на основе которого строится игра. Он должен включать:

1. Название игры (например: «Суд над Галилеем»).
2. Исторический контекст — краткая характеристика эпохи, политической и религиозной ситуации.
3. Суть дела — обвинение, факты, правовые нормы.
4. Список ролей с описанием обязанностей.
5. Процедура процесса — поэтапный регламент.
6. Перечень источников и материалов.

7. Правила игры — этические нормы, регламент, запреты.

8. Критерии оценки.

3.2. Пример структуры сценария

Тема: Суд над Сократом (399 г. до н.э.)

- Контекст: Афины после Пелопоннесской войны, кризис демократии, подозрения в антидемократических настроениях.
- Обвинение: «Сократ виновен в безбожии и развращении молодёжи».
- Роли: Сократ, Мелет (обвинитель), Ликон, Апут, судьи (501 афинянин), зрители.
- Процедура: вступительные речи → допрос → заключительные речи → голосование → приговор.
- Источники: Платон «Апология Сократа», Ксенофонт, Диоген Лаэртский.
- Правила: уважение к ролям, соблюдение времени, запрет на оскорбления.
- Оценка: знание текста, аргументация, речевые навыки.

4. Подбор и распределение ролей

4.1. Основные роли

Роль	Функции
Судья / коллегия судей	руководит процессом, следит за регламентом, оглашает приговор
Прокурор / обвинитель	представляет обвинение, допрашивает свидетелей обвинения
Адвокат / защитник	защищает подсудимого, опровергает доводы обвинения
Подсудимый	даёт показания, отвечает на вопросы
Свидетели	представляют факты с позиции исторических лиц
Эксперты	дают заключения по правовым, научным вопросам
Зрители / пресса	задают вопросы, пишут репортажи

4.2. Методы распределения

- Анкетирование — студенты указывают предпочтительные роли.
- Жеребьёвка — для объективности.
- Самовыдвижение — с последующим утверждением преподавателя.
- Ротация — при серии игр роли меняются.

Важно: обеспечить участие всех студентов, даже если в группе больше людей, чем ролей. Дополнительные функции: хроникёр, референт, технический помощник, журналист.

5. Подготовка учебных материалов

5.1. Виды материалов

- Исторические документы (указы, законы, письма, протоколы).
- Научные публикации по теме.
- Биографии участников процесса.
- Хронология событий.
- Шаблоны речей, вопросов, доказательств.
- Правовые нормы эпохи (например, Законы Солона, Уложение Карла IX и др.).

5.2. Формы предоставления

- Раздаточные материалы (бумажные или PDF).
- Онлайн-папка (Google Drive, LMS).
- Презентации с ключевыми тезисами.
- Видеоматериалы (документальные фильмы, лекции).

5.3. Поддержка преподавателя

- Консультации по интерпретации источников.
- Помощь в формулировке аргументов.
- Проверка черновиков выступлений.
- Организация промежуточных встреч команд.

6. Подготовительная работа студентов

6.1. Этапы подготовки

1. Изучение материалов — работа с документами, литературой.

2. Формулировка стратегии — определение ключевых аргументов.

3. Подбор доказательств — цитаты, факты, логические построения.

4. Составление речей — вступительная, заключительная, показания.

5. Репетиция допросов — подготовка вопросов и ответов.

6. Визуальное оформление — плакаты, слайды, хронология.

6.2. Работа в командах

- Команда обвинения и команда защиты работают отдельно.

- Внутри команды распределяются обязанности: исследователь, редактор, спикер, тайм-менеджер.

- Преподаватель выступает как консультант, но не вмешивается в содержание.

7. Организация пространства и техническое оснащение

7.1. Очная форма

- Расстановка мебели:
- Судья — на возвышении.
- Обвинение и защита — по разные стороны.
- Подсудимый — отдельно.
- Свидетели — место для дачи показаний.
- Зрители — позади.

- Атрибуты:

- Молоток судьи.
- Таблички с ролями.
- Форменная одежда (по желанию).
- Проектор, экран, микрофоны.

7.2. Онлайн-формат

- Использование Zoom, Teams, Google Meet.
- Назначение ролей в чате.
- Экран для демонстрации документов.
- Функция «поднять руку».
- Разделение на breakout-группы для подготовки.

8. Проведение судебной игры

8.1. Регламент (на примере 90-минутного занятия)

Этап	Время	Ответственный
1. Вступительное слово судьи	5 мин	Судья
2. Обвинение: вступительная речь	7 мин	Прокурор
3. Обвинение: доказательства и допрос свидетелей	15 мин	Прокурор
4. Защита: вступительная речь	7 мин	Адвокат
5. Защита: доказательства и допрос свидетелей	15 мин	Адвокат
6. Перекрёстный допрос	15 мин	Обе стороны
7. Заключительные речи	10 мин (по 5)	Прокурор, адвокат
8. Совещание суда / присяжных	10 мин	Судьи
9. Оглашение приговора	5 мин	Судья
10. Рефлексия	11 мин	Преподаватель

8.2. Роль преподавателя во время игры

- Наблюдатель.

- Модератор (при конфликтах).
- Контроль времени.
- Фиксация ключевых моментов.

9. Оценка результатов

9.1. Критерии оценки (макс. 50 баллов)

Критерий	Баллы	Пояснение
Знание материала	10	Глубина проработки источников
Аргументация	10	Логичность, убедительность
Речевые навыки	10	Чёткость, культура речи
Командная работа	5	Взаимодействие в группе
Соблюдение регламента	5	Укладывание в сроки
Креативность	5	Оригинальность, визуализация
Этичность	5	Уважение к оппонентам

9.2. Формы оценки

- Преподавательская.
- Самооценка.
- Оценка одноклассниками.
- Оценка зрителей.

10. Рефлексия и подведение итогов

10.1. Вопросы для обсуждения

- Что нового вы узнали?
- Какие аргументы показались вам наиболее убедительными?
- Как изменилось ваше отношение к подсудимому?
- Что бы вы сделали иначе?

10.2. Формы рефлексии

- Устное обсуждение.
- Письменное эссе (300–500 слов).
- Анкета обратной связи.

10.3. Подведение итогов

- Оглашение оценок.
- Сравнение с реальным исходом дела.
- Обсуждение современных параллелей.
- Вручение символических наград («Лучший адвокат», «Самый убедительный свидетель»).

11. Методические рекомендации по адаптации

11.1. По уровню подготовки

- Начальный: готовые материалы, упрощённый регламент.
- Средний: частичная самостоятельность, работа с источниками.
- Продвинутый: исследовательский проект, написание юридических меморандумов.

11.2. По формам обучения

- Очно: максимальная вовлечённость.
- Онлайн: акцент на цифровые материалы.
- Смешанная: подготовка онлайн, игра очно.

11.3. По аудитории

- Юристы: акцент на правовые нормы.
- Историки: акцент на контекст и источники.
- Школьники: игровые элементы, наглядность.

12. Возможные трудности и пути их преодоления

Проблема	Решение
Низкая мотивация	Предложить выбор тем, использовать драматические сюжеты
Недостаток знаний	Дать конспекты, провести вводный семинар
Эмоциональные конфликты	Установить правила этики, назначить модератора
Нарушение регламента	Использовать таймер, чётко обозначить время
Неравномерное участие	Контролировать распределение ролей и обязанностей

13. Примеры реализованных игр

Пример 1. «Нюрнбергский процесс» (бакалавры, юриспруденция)

- Цель: изучение международного уголовного права.
- Результат: глубокое понимание принципа индивидуальной ответственности.

Пример 2. «Суд над Синявским и Даниэлем» (магистранты)

- Цель: анализ цензуры и прав человека в СССР.
- Результат: дискуссия о свободе слова и роли интеллигенции.

14. Роль преподавателя

Преподаватель — не просто организатор, а:

- Фасилитатор — помогает группам работать.
- Консультант — направляет, но не навязывает.
- Арбитр — следит за справедливостью.
- Аналитик — помогает интерпретировать результаты.

15. Итоги

Судебная игра — это полноценная педагогическая технология, способная трансформировать процесс изучения истории государства и права. Она делает сложные темы живыми, а абстрактные нормы — осязаемыми. Успешная организация игры требует времени, подготовки и внимания к деталям, но результат — вовлечённые, заинтересованные, мыслящие студенты — стоит всех усилий.

Настоящая инструкция предоставляет пошаговое руководство, применимое в различных условиях. Её можно адаптировать под конкретные учебные программы, аудитории и цели. Главное — начать. Даже одна хорошо проведённая судебная игра может стать поворотным моментом в преподавании историко-правовых дисциплин.

Заключение

Судебные игры — это способ погружения в многогранный мир права, где каждая эпоха и теория обретают голос через студентов, становящихся на время Цицеронами, Робеспьерами или Локками.

Судебные игры оживляют право, показывая его не как набор догм, а как продукт борьбы идей, интересов и эпох. Они учат, что за каждой статьёй закона стоят судьбы людей и философские поиски. В эпоху цифровизации такой подход становится ещё ценнее, напоминая, что право — это прежде всего диалог.

История права — это не набор дат, а драма идей и институтов. Судебные игры оживляют прошлое, превращая студентов в участников ключевых событий.

Судебные игры — это машина времени для юристов. Они учат не только говорить на языке параграфов, но и чувствовать пульс эпох, спорить с Платоном, защищать Сократа, оспаривать Гоббса. Как писал философ права Лон Фуллер: «Право — это ремесло, которому нельзя научиться в отрыве от его истории». Судебные игры делают эту историю живой, превращая учебные аудитории в поля интеллектуальных битв, где рождаются будущие реформаторы права.

Судебные игры — это не развлекательное дополнение к курсу истории государства и права, а мощный педагогический инструмент, позволяющий преодолеть временную дистанцию и сделать прошлое правовой культуры осязаемым и понятным. Они трансформируют студентов из пассивных слушателей в активных исследователей и "применителей" права минувших эпох,

развивая не только профессиональные юридические навыки, но и критическое историческое мышление, понимание преемственности и изменчивости права. Преодолевая сложности организации и требовательность к исторической достоверности, преподаватель, внедряющий судебные игры, открывает для студентов увлекательный мир историко-правовых изысканий, где каждая реконструкция процесса – это шаг к более глубокому пониманию истоков и эволюции современного правового ландшафта. Инвестиции в этот метод – это инвестиции в качественное, осмысленное и запоминающееся юридическое образование с прочным историческим фундаментом.

Список литературы

1. Русская Правда (краткая и пространная редакции) / Подгот. текста и коммент. М.Н. Тихомирова. — М.: Наука, 1956. — 128 с.
2. Евплова Е.В., Якупов В.Р. Методика преподавания правовых дисциплин: Учебно-методическое пособие. — Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2022. - 100 с.
3. Интерактивные методы, формы и средства обучения (методические рекомендации). — Ростов — на — Дону, 2013
4. Исаков В.Б. Игропрактикум: опыт преподавания основ права: метод. пособие. — М.: НОРМА, ИНФРА-М, 2015. — 270 с.
5. Каролина: Уголовно-судебное уложение Карла V / Пер. с нем. С.Я. Булатова. — М.: Юридическая литература, 1969. — 240 с.
6. Систематизация законодательства и динамика источников права в исторической ретроспективе (к 370-летию Соборного уложения): сборник научных трудов / под общ. ред. Д.А. Пашенцева. — Москва: Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации: ИНФРА-М, 2020. — 281 с.
7. Систематизация законодательства в фокусе историко-правовой науки (к 470-летию принятия Судебника 1550 г.): сборник научных трудов / под общ. ред. Д.А. Пашенцева. — Москва: Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации: ИНФРА-М, 2021. — 250 с.

Статьи:

1. Долотов А.А. Использование игровых методов на занятиях по юридическим дисциплинам // Мир педагогики и психологии. — 2024. — № 04 (93). — С. 1–10.
2. Жадан В.Н. Опыт применения интерактивных и инновационных форм и методов обучения в преподавании юридических дисциплин // БГЖ. 2018. №3 (24).
3. Мазаев Д.В. Организация игровых судебных процессов в курсе "Основы права" // В кн.: Игропрактикум: опыт преподавания основ права. — М.: НОРМА, 2015. — С. 172–182.
4. Назмутдинов Б.В. Методические рекомендации при проведении занятий по теме "Понятие и признаки права" // В кн.: Игропрактикум: опыт преподавания основ права. — М.: НОРМА, 2015. — С. 66–73.

Электронные ресурсы:

1. Методика проведения игровых судебных процессов для преподавателей высшей школы. [Электронный ресурс] — URL:
<https://spbu.ru/postupayushchim/programms/dopolnitelnye-programmy/metodika-provedeniya-igrovykh-sudebnykh-processov> (Дата обращения: 14.07.2025).
2. Долотов А.А. Использование игровых методов на занятиях по юридическим дисциплинам [Электронный ресурс] // SciPress.ru. — 2024. — URL:
<https://scipress.ru/pedagogy/articles/ispolzovanie-igrovykh-metodov-na-zanyatiyakh-po-yuridicheskim-distiplinam.html> (дата обращения: 14.07.2025).
3. Евплова Е.В., Якупов В.Р. Методика преподавания правовых дисциплин [Электронный ресурс] //

Dokumen.Pub. — 2022. — URL:
<https://dokumen.pub/9785931626628.html> (дата
обращения: 14.07.2025).

4. Саранкина Ю.А., Валиева Г.Р., Ганиева И.А., Болобан М.Л. Особенности применения интерактивных методов обучения в подготовке будущих юристов // Human Progress. 2024. Том 10, Вып. 10. С. 17. URL:
http://progress-human.com/images/2024/Tom10_10/Sarankina.pdf DOI
[10.46320/2073-4506-2024-10a-25](https://doi.org/10.46320/2073-4506-2024-10a-25). (дата обращения: 14.07.2025).

Арапов Сергей Васильевич, доцент,
кандидат исторических наук

Методические рекомендации по разработке и организации
судебных игр в преподавании историко-правовых
дисциплин.

Направление подготовки 40.03.01 Юриспруденция.
Направленность: Правовое регулирование Северного
морского пути
Печатается в авторской редакции

Подписано в печать 29.08.2025

Гарнитура Times New Roman

Бумага офсетная. Печать цифровая.

Формат издания 60X84/16. Усл. печ. л. 4,16

Тираж 10 экз. Заказ №

РГГМУ

192007, Санкт-Петербург

Воронежская улица дом 79