

Наталія ГУРАЛЕНКО¹

СУДОВИЙ ПРОЦЕС: ОСОБЛИВИЙ ТИП ТЕХНОЛОГІЇ VS ІМІТАЦІЯ ГРИ

Актуалізується питання техніки комунікативної дії у змагальному судовому процесі репрезентованої у межах визнаної обома сторонами інтеракційної гри, в якій недопустимі зловживання. На будь-якій стадії виникнення змагання та конфлікту щодо заяв і утверджень судової мовної гри учасники звіряють свої твердження та заяви з матеріальними й символічними засобами, що здатні допомогти їм, водночас намагаються відмовити в цьому опонентам, порушуючи зв'язки між їм протилежними твердженнями та їхніми власними засобами. Основою змагального судоговоріння стає система мовних конвенцій між учасниками мовної комунікації, а судові пізнання трансформуються в «наративне» («розповідне»).

Аналізуючи «агональну» змагальну природу судової процедури, зауважується, що остання, як і гра, вибудовується на штучній основі, за спеціально створеними правилами, й маскує реальний соціальний конфлікт умовним юридичним «квазіконфліктом». З іншого боку, відзначено, що природа змагального судочинства двоїста, їй властивий не тільки ігровий елемент, а й не менш сильна утилітарна складова. Змагальність, притаманна правосуддю, не перетворює суддю на пасивного свідка дебатів між сторонами судового процесу, не знімає з нього відповідальності за виконання обов'язку розібратися в суті питання, вибрати належну до застосування норму й ухвалити справедливе рішення. В іншому разі правосуддя незмінно трансформуються в «мерт-

¹ доктор юридичних наук, доцент,
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
N.Huralenko@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0002-8286-0930>.



вий ігровий ритуал», зловживання самою грою — суцільну імітацію, театр, ідеологічну літургію, чи навпаки, умисне створення перешкод переходу конфлікту на територію права.

Беручи за основу філософсько-правове розуміння судової процедури як цивілізованої форми й специфічного виду правового спілкування учасників судового процесу, наголошується, що надмірна мовна гра між учасниками судового процесу небезпечна, оскільки позбавляє правосуддя постійного та сакрального — установлення істини в розгляданій справі. Крім того, акцентовано увагу на тому, що повноцінна гра може розгортатися лише у вільному просторі, обмеженому символічними рамками, де діють не сурогати, а правила, визнані й виконувані обома противниками.

Ключові слова: судовий процес, суддівське пізнання, змагально-ігрове судочинство, правова комунікація, юридичний конфлікт.

Правосуддя, реалізоване засобами судової комунікації, наділене інтенційними особливостями, формальними і штучними інтеракційними моделями взаємодії у вербальній площині, означеної суб'єктами на основі принципу змагальності. Техніка комунікативної дії у змагальному правосудді репрезентується в межах регламентованої визнаної обома сторонами інтеракційної гри. Стиль юридичних сутичок під час судового процесу показує, з яким спортивним запалом правники засипають один одного аргументами й контраргументами, перетворюючи залу суду на ігрове поле, розподіляючи обвинувачення і захист на дві команди, кожна з яких прагне одержати верх у судовому «двобойі».

Водночас не слід забувати, що хоча «архітектура» судової процедури «комунікує» як символічний ігровий ритуал, варіативність формально-ігрового (синтезувального) характеру судової процедури не передбачає жодного порушення (відхилення від) норм, а переслідує сувору регламентацію дій, визначених правовою метою. Відповідно до зазначеного, «спортивна» складова процесуальної діяльності поступово відступає на другий план, поступаючись місцем засадам «обрядової гри», пов'язаної священним обов'язком — попри все встановити істину.

Окремі аспекти проблематики, окресленої в цьому дослідженні, були опрацьовані в працях класиків, зокрема: згідно із загальнотеоретичними основами сучасної філософії, гра визначається як «заспокоєння душі» (Аристотель), «активна й творча сила становлення розмаїтих форм духовності людини» (І. Кант, І. Фіхте, Г. В. Ф. Гегель), «пограничний стан людини» (С. К'єркегор, К. Ясперс, Ж. Сартр), «інструментальний спосіб пізнання й самоутвердження людини» (Д. Дьюї, У. Джеймс, Ч. Пірс), «світоглядна основа» (М. Фуко, Ж. Дерріда).

Традицію правового освоєння судочинства як онтологічної форми гри, дослідження конститутивних характеристик судового процесу у світлі теорії аргументації, риторичності судового дискурсу, сутності мовленнєво-ігрової комунікації в судовому процесі, специфіки дії технічних прийомів



психо-лінгвістичного впливу на аудиторію підтримують О. Александров, А. Бернюков, Д. Богачов, Ю. Ветютнев, О. Гаврицький, І. Герасимова, Н. Івакіна, Є. Лисанюк, В. Токарев та ін.

Сучасне право стало мовою, якою формуються нові суспільні запити: останні значною мірою звернені до правосуддя. Скоєна інверсія, що змінила розстановку сил в інституціональній структурі суспільства, розширення сфери застосування юридичної мови, а також сакралізація правосуддя — центральні теми в концепції символічних форм судового процесу. Так, керівник Інституту вищих досліджень юстиції (*Institut des Hautes Etudes sur la Justice*), А. Гарapon у своїх роздумах про правосуддя відштовхується від аналізу його ролі в демократичному суспільстві, коли в перспективі трансформації інститутів демократії правосуддя розв'язує суперечливе завдання: компенсувати її надмірну м'якість за рахунок легітимного насильства, забезпечити дистанцію в суспільстві, де одна сфера плавно перетікає в інші, здійснити розрізнення у світі прямих повідомлень, знайти справедливість і підтримати фікції у світі, налаштованому скептично.

Кінцева мета правосуддя, як вона бачиться А. Гарaponу, полягає в тому, щоб індивідуалізувати логіку саморуйнування суспільства й індивіда, апелюючи або до дикого лібералізму, або до дирижизму, замінити логікою фундаментального розриву. «Демократія, на відміну від тоталітаризму, породжує конфлікти, — вважає французький учений. — Тоталітарна система ґрунтується на відмові від будь-якого розрізнення, на проголошенні єдності, ліквідації класів» [2, с. 40–41]. Якщо вона надихається вірою в можливість розчинення соціальних розрізень, то демократична система покликана довести «внутрішній розрив» до предмета. Однак, попри різні завдання, що стоять перед різними політичними режимами, вони вибирають спільний засіб для їх виконання — судову процедуру. Остання необхідна для того, щоб забезпечити баланс між реальністю та її репрезентацією, владою та її установою, індивідом і правовим суб'єктом. Отже, перш ніж стати репресивним або соціальним, правосуддя виступає як символічна інстанція, проходить у символічних рамках такого світу, який відділений від повсякденного життя. Здійснювана в ньому комунікація має свої особливості, формальна й штучна.

Повертаючи суспільство до його джерел, правосуддя нагадує про початковий договір, що встановив соціальні інститути. З цією метою використовуються просторові образи й метафори правосуддя, зумовлюючи ідентифікацію актора з його роллю, а всіх разом — зі сценою, на якій розгортаються події. «Архітектура» судового процесу постає як символічний ігровий ритуал, який не завжди осмислюється суб'єктом, однак сприймається ним через всеосяжну владу образів і через мову, спільну для учасників такого процесу. Факт останнього підтверджується хоча б через ту обставину, що в суд звертаються зацікавлені в успіхові й зміцненні власних інтересів сторони. У боротьбі, де результат визначається силою аргументів противників, а поразка одного є свідченням переваги другого, судовий процес постає як ігрова дія з елементами театральності. Характеризуючи конструктивний момент останнього, А. Бернюков у своєму дисертаційному дослідженні зазначає: «судовий процес — це завжди типова гра, всередині



сфери якої закони і звичаї повсякденного життя не мають сили. Гра — це вистава, тому суд схожий і на динамічний спектакль, де кожен учасник-персонаж грає відведену йому роль, причому наперед не знаючи, як розвиватимуться події, без завчених наперед слів ... Тут усе відбувається експромтом, дійові особи самі створюють хід цього дійства. Водночас «актори» грають під керівництвом режисера, обов'язки якого виконує суддя» [3, с. 101–102]. Власник мантиї не спроможний перешкодити внутрішній грі розгляду справи, а лише контролює спонтанний хід процесу, стежачи за тим, щоб жоден з його учасників не виходив за рамки процесуальності.

Більшою чи меншою мірою правосуддя, як і вся правова реальність, має характер інсценування, тобто поведінки відповідно до заздалегідь написаних правил. Правила складають основу як гри, так і судової діяльності, а їх порушення може спричинити нікчемність отриманого результату. Аналогія права й гри далеко не нова. Невипадково в класичній праці Д. Ллойда «Ідея права» автор досить переконливо показує, що основні прояви правової реальності тісно пов'язані з іграми, більше того, архаїчними своїми витоками правова реальність дуже подібна на ігрові практики. «Право, безперечно, схоже на гру, — зауважує англійський філософ права, і в цьому немає нічого достойного осміяння. Характерною рисою гри є наявність у ній самодостатньої системи правил, які визначають зміст тих чи інших змагань і встановлюють механізм, регулюючий їх поведінку. Так що перемога в цих змаганнях можлива тільки в рамках цього механізму реагування. Будь-яка така гра оперує набором концепцій або понять, умовних у тому смислі, що їх значення та функції підпорядковані довільно встановленим правилам. Однак водночас ці поняття можуть ефективно застосовуватися відповідно до приписаного їм спеціального значення на мові цієї гри» [7, с. 327].

Аналізуючи природу гри, Р. Р. Ільясов виокремлює таку її якість, як здатність органічно поєднувати в собі раціональне й ірраціональне, необхідне й випадкове, природу та свободу, творче й самодостатнє, дійсне й вигадане, реальне й віртуальне. Саме в різноманітних формах гри долається хаотичне начало в діяльності, водночас у досить вузькі, локалізовані моменти часу реалізуються потенції людського розвитку, підкреслюючи унікальність і неповторність буття. Гра орієнтована не тільки на результат, а й на сам процес. З одного боку, суб'єкт, що грає, здійснює реальну дію, виявляючись тим самим включеним у соціальне буття, а з іншого — сама ігрова діяльність має умовний характер. Структура ігрової діяльності включає в себе систему свідомих дій, що організовані, доцільно спрямовані, мотивовані й певною мірою виявляють ставлення суб'єкта ігрової діяльності до дійсності [6]. Отже, гра є всеосяжним способом людської діяльності, універсальною категорією людського існування, структурною основою людських дій.

Якщо спробувати зіставити ці характеристики з якостями судової процедури в цілому, то можна виявити, що значною мірою, хоча й не повністю, вони збігаються. Судова процедура, як і гра, вибудовується на штучній основі, за спеціально створеними правилами, й маскує реальний со-



ціальний конфлікт умовним юридичним «квазіконфліктом». Обом формам властиві ознаки соціальної взаємодії, змагальності, прагнення до початкової рівності й балансу можливостей. Так, Й. Хейзінга зазначає, «судовий процес — це, насамперед, суперечка щодо справедливості й несправедливості, а питання виграшу або програшу відступає на друге місце. Але ж саме ці, етичні, цінності доводиться облишити, якщо ми хочемо осягти архаїчне право. Коли ми повернемо наш погляд назад, від правосвідомості високорозвинених цивілізацій на правові уявлення давніших стадій культури, то побачимо, що ... архаїчна свідомість переймається не так абстрактним питанням справедливості й несправедливості, як цілком конкретною проблемою виграшу чи програшу. Що далі уявно ми просуваємось назад разом із нашим етичним стандартом, то більшою, незмірно більшою ставатиме роль агностичного чинника в судочинстві, а де зростає агоністичний елемент, там посилюється елемент випадковості, шансу — аж, зрештою, ми цілковито опиняємось в ігровій сфері. Правосуддя підпорядковується — і то цілком щиро — правилам гри» [11, с. 94].

Нідерландський мислитель підкреслює «агональну», тобто змагальну природу правового спору, показуючи її на численних історичних прикладах. Згідно з уявленням Й. Хейзінги, змагання та гра виступають як тісно пов'язані поняття, мало не ототожнюються: «Хто каже «змагання», той каже «гра» ... немає достатніх підстав відмовити в ігровому характері будь-якому змагання». Вчений наголошує: «можливість спорідненості гри з правом робиться очевидною, як тільки помічаємо, що правова практика (іншими словами — судочинство), незалежно від того, які ідеали покладені в основу права, має найвищий ступінь змагального характеру... Тому в процедурі, яка розгортається перед суддею, в усі часи і за усіх обставин сторони з такою силою, гостротою й цілеспрямованістю хочуть добитись перемоги, що агональний елемент не може бути тут виключений ні на мить» [11, с. 85–87].

Походження поняття «змагальність» в юридичній науці сягає своїми корінням далекого минулого й пов'язане з наявністю у світовій юриспруденції інквізиційного (розшукового, слідчого) типу процесу, що характеризується злиттям в одному органі — судді — функцій обвинувачення, захисту й вирішення справи, зневаженням особистості, а також тортурами, теорією формальних доказів. Судові помилки, зумовлені процесуальними правилами інквізиційного процесу, сприяли реформаційним рухам з їх визнанням ідей рівноправності учасників змагання, незалежності й самостійності суду, виконання різних напрямів діяльності (звинувачення, захисту, вирішення спору) різними особами, доказування обставин обвинувачення й захисту особами, особисто в цьому зацікавленими [8, с. 163].

Існування такого особливого принципу й інституту правової дійсності, як змагальність, зумовлене деякими глибинними якостями самого права як регулятора суспільних відносин. Основна місія права полягає в забезпеченні й захисті насущних інтересів представників суспільства: при цьому виникнення права пов'язане саме з тим етапом у розвитку людської цивілізації, коли соціальні інтереси почали істотно ускладнюватися й диференціюватися. З часом кількісний і якісний розвиток потреб неминуче приво-



дять до того, що вони починають вступати між собою в серйозні протиріччя. Попередні (колишні) інструменти вирішення конфліктів перестали спрацьовувати, оскільки були застосовними й дієвими лише в умовах традиційного суспільства. Викоренити протиріччя також не було можливим. Фактичний вибір звівся до такого: або право мало залишити той чи інший соціальний конфлікт за своїми межами, даючи йому розвиватися безконтрольно, або асимілювати його. Одним із можливих розв'язків цієї проблеми вважалася інституціоналізація конфлікту, тобто визнання його відносно прийнятним і доступним явищем, однак нормативно закріпленим. Іншими словами, конфлікт зберігався, але набував порівняно мирних, облагороджених форм. Останнє стало можливим, насамперед, унаслідок використання особливих механізмів, за своєю природою ігрових, за яких конфлікт ніби залишався незмінним за своїм змістом, але обставлявся численними умовностями формального й процедурного характеру.

З погляду лексемного аналізу (вивчення слова в сукупності всіх його смислових значень і форм), суть процесуальних понять, у яких є слово «змагальність», має визначатися смислом слова «змагання». Згідно з тлумачним словником, одним із лексико-семантичних варіантів останнього є визначення змагання як організаційної, упорядкованої діяльності, якій за якої учасники прагнуть перевершити один одного в чомусь. Причому правила такого змагання визначаються виходячи зі смислу, мети і завдань цієї діяльності. Із цих позицій змагальним може бути визнане, наприклад, судове засідання у зв'язку з розглядом питання про обрання запобіжного заходу, коли сторона захисту заперечує проти цього, а також судове засідання щодо розгляду скарг, судові розгляди за наявності спору між сторонами. Необхідно також зазначити, що характеризувати все судочинство як змагально-ігрове не можна, оскільки процесуальний закон передбачає низку дій, що такими не є, зокрема діяльність щодо установлення ознак злочину на стадії порушення кримінальної справи або ухвалення судового рішення за згоди підсудного з висуненими йому обвинуваченнями.

Однак природа змагального судочинства двоїста, їй властивий не тільки ігровий елемент, а й не менш сильна утилітарна складова. Змагальність, притаманна правосуддю, не перетворює суддю на пасивного свідка дебатів між сторонами судового процесу, оскільки представник Феміди не знімає з себе відповідальності за виконання обов'язку розібратися в суті питання, вибрати належну до застосування норму й ухвалити відповідне рішення. Характеризуючи судову процедуру, можна провести аналогію з грою, в яку грають не тільки заради самого процесу, а й для отримання певного позитивного результату. У такому розумінні світ гри протиставляє себе загальному світу; він проявляється в потребі сприйняття власними органами чуття при оголошенні рішення суддею відповідних бажаних слів типу «позов задоволено», «вимоги відхилено», що становить зміст перемоги в змаганні під назвою «Правосуддя» [10, с. 148–206]. У такий момент гра є лише особливим видом технології, застосування якої зумовлене ступенем її ефективності для виконання поставленої мети. Однак для змагального судового процесу метою не може бути просто задоволення інтересу однієї зі сторін, інакше достатньо було б простого жеребку-



вання. Існує певний вищий критерій, з позицій якого гра як інтенційна серцевина, на якій будується судова процедура, визначає вирішення конфлікту, — критерій справедливості.

Модель з двома протиборчими силами та суддею як арбітром використовується як найбільш соціально ефективна. Саме результативністю, а не простою зовнішньою привабливістю пояснюється її широке розповсюдження. При цьому головним носієм утилітарного начала є саме суддя. Якщо кожна зі сторін переслідує власний інтерес, то суддя має оцінити їх дії з утилітарних позицій і вирішити спір з погляду вищої справедливості. Вирішальну роль у такому процесі відіграє стаж роботи в судовій галузі. Як зазначає А. Бернюков, «суддя зі значним стажем роботи відчує «гру», однак сам у ній участі як гравець не братиме, він лише впевнено діятиме як арбітр. І навпаки, якщо суддя неосвічений, то існує велика ймовірність того, що він повністю підпаде під дію такої гри. Тільки з набуттям певного досвіду в нього виробиться імунітет до її магічного впливу затягування» [3, с. 100]. При цьому конкретно визначеної цифри таких судових розглядів не існує, цей момент настає тоді, коли він усвідомлює, що відправлення правосуддя для нього є звичайним виконанням своїх професійних обов'язків, якість якого визначається прагненням встановити справедливість. Справедливий вирок — єдина форма, в якій суд може знаходити своє право визначати долі людей. Якщо рівень правосвідомості не дозволяє в такий спосіб трактувати судові рішення, замість правосуддя залишиться «мертвий ігровий ритуал», значення якого збереглося тільки тому, що наповнилося якимось іншим смислом, що не має до права прямого відношення.

Змагальність надає судовій процедурі, як і гри, своєрідний «маятниковий» ритм, за якого сторони конфлікту по чергово завдають один одному символічні удари. Ритм процедури переноситься у вербальну площину й набирає вигляду словесного поєдинку між сторонами, які оперують супротивними мовними моделями [5, с. 31]. Апелюючи до тих чи інших положень законодавства, сторони пропонують не тільки свою версію того, що сталося, чи оцінку факту, а й сам предмет, що підлягає оцінці. Отже, спір у суді переходить у площину спору про визначення предмета спору. Наприклад, відповідач, який заперечує позовні вимоги про виконання договору, має вельми малі шанси на успіх, якщо буде пояснювати відмову від виконання взятих на себе зобов'язань мотивами, що виправдовують його бездіяльність. Тому він зацікавлений у тому, щоб досягнута угода не вважалася юридичним договором, із факту якого неминуче випливають взаємні зобов'язання. Підпорядкований логіці ігрової дії, судовий процес наближається до свого фіналу й закінчується лише тоді, коли виявлений у ході судового пізнання предмет судового розгляду з події, що приховує в собі можливість широкого тлумачення, у процесі дебатів перетворюється в окреслений гіпотезою правової норми впізнаваний всіма юридичний факт, породжуючий однозначно визначені правовою нормою наслідки [9, с. 357].

Ігрова за змістом судова процедура є цивілізованою формою й специфічним видом правового спілкування учасників судового процесу. Ос-



новою судовоговіріння стає система мовних конвенцій між учасниками мовної комунікації, а судове пізнання трансформується в «наративне» («розповідне»). Штучність відтворюваних у судовому засіданні фактів зумовлюється самою природою мовного жанру з назвою «судова драма» [1, с. 150–155]. Допустимість, тобто відповідність законам мовного жанру, визначає критерій правдоподібності судових фактів. Мовна форма подання відомостей про обставини справи ґрунтується на фігурах судової риторики (здоровому глузді й правових презумпціях). Змагальне правосуддя постає як мовне мистецтво; комунікативна модель, основу якої складають техніка мовного спілкування, відносини між учасниками діалогу судового розгляду. Місце «права-тут» як підручного засобу — задоволення насущної потреби визначається судовою промовою, а порядок судового дискурсу виражається синхронією, існуючою у мові. Хід судового процесу, зумовлений боротьбою між сторонами у справі за інтерпретаційний результат, зводиться до вмілого застосування текстуальних і нетекстуальних засобів щодо проектування артефактів.

Таким чином, змагальний характер судового процесу вказує на гру як його основу. На будь-якій стадії виникнення змагання та конфлікту щодо заяв і утверджень судової мовної гри учасники зв'язують свої твердження та заяви з матеріальними й символічними засобами, що здатні допомогти їм, водночас намагаються відмовити в цьому опонентам, порушуючи зв'язки між їм протилежними твердженнями та їхніми власними засобами. Проте слід пам'ятати, що надмірна мовна гра між учасниками судового процесу може зіграти з ними злий жарт. Не варто забувати про приховану в судовому процесі небезпеку поглинання суб'єкта символічними образами й метафорами правосуддя, якщо воно позбавлене свого постійного та сакрального місця — установа істини у розгляданій справі. Процес може ніколи не завершитися, однак може й припинитися задовго до його початку. І тоді постає питання: допоможе така мовна інверсія стороні судового процесу виявити свою гідність у боротьбі за право чи приведе до її втрати? Чи не має в діях суб'єкта зловживання грою — суцільної імітації, театру, ідеологічної літургії, чи навпаки, умисного створення перешкод переходу конфлікту на територію права. Варто пам'ятати, що повноцінна гра може розгортатися лише у вільному просторі, обмеженому символічними рамками, де діють не сурогати, а правила, визнані й виконувані обома противниками.

Список використаних джерел

1. *Александров А. С.* Введение в судебную лингвистику. Нижний Новгород : Нижегородская правовая академия, 2003. 420 с.
2. *Гаранон А.* Хранитель обещаний: суд и демократия. Москва, 2004. 356 с.
3. *Бернюков А. М.* Юридична герменевтика як методологія здійснення правосуддя (філософсько-теоретичний аналіз): дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.12. Львів, 2008. 198 арк.
4. *Бочаров Д. О.* Потойбіччя процесуального: гра, ритуал, міф : матеріали для самостійної роботи. Дніпропетровськ : АМСУ, 2007. 50 с.



5. *Ветютнев Ю. Ю.* Аксиология правовой формы. Москва : Юрлитинформ, 2013. 200 с.
6. *Ильясов Р. Р.* Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты : дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.01. Уфа, 2006. 326 л.
7. *Ллойд Д.* Идея права. Москва : КНИГОДЕЛ, 2007. 416 с.
8. *Моргачева Л. А.* Развитие принципа состязательности как ключевое решение судебной реформы: результаты и перспективы. *Российское правовое государство.* 2004. Ч. 5. С. 160–179.
9. *Пермяков Ю. Е.* Основания права. Самара : Универс-группа, 2003. 496 с.
10. Правосуддя: філософське та теоретичне осмислення / під ред. В. С. Бігуна. Київ : Реферат, 2009. 316 с.
11. *Хейзинга Й.* Homo Ludens: статьи по истории культуры. Москва : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

Надійшла до редакції 12.11.2019

Nataliia HURALENKO

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

Trial: a Special Type of Technology vs Play Imitation

The article deals with the issue of the technique of the communicative action in an adversary trial, where the communicative action is represented within the interactive play recognized by both parties, in which abuse is unacceptable. At any stage of the controversy and the conflict regarding statements and arguments of a court language game, participants verify their statements and arguments with material and symbolic means capable of assisting them, while at the same time attempting to deny their opponents, breaking the links between their opposing statements and their own means. The basis of adversary proceedings is the system of language conventions between participants of language communication, and judicial knowledge is transformed into «narrative» one.

Analyzing the «agonistic» adversary nature of the judicial procedure, the author notes that the latter, like the game, is built on an artificial basis, according to specially created rules, and conceals a real social conflict by conditional legal «quasi-conflict». On the other hand, it is proved that the nature of the adversary trial is dual; it is characterized not only by the element of play, but also by a less powerful utilitarian component. The adversary nature of justice does not turn a judge into a passive witness of a debate between parties of a court trial, does not relieve him of his responsibility to comply with the matter of fact, to choose an adequate rule and to make a fair decision. Otherwise, justice is invariably transformed into a «dead play ritual»; abuse of the play itself — a solid imitation, a theater, an ideological liturgy, or vice versa, deliberate creating of barriers to transfer of the conflict to the territory of law.

Taking into account the philosophical and legal conception of the judicial procedure as a civilized form and a specific type of legal communication of the participants of the trial, the author emphasizes that excessive language game between the participants of the trial is dangerous, since it deprives the justice of the permanent and the sacred — to establish the truth in the trial. In addition, it is paid attention to the fact that a full-fledged play can expand in a free area limited by a symbolic framework, where rules, not surrogates, operate and they are recognized and enforced by both parties.

Keywords: *trial, judge knowledge, adversary trial, legal communication, legal conflict.*