

DOI: 10.15372/PNE20200104

УДК 13+37.0+316.6+30

ТРАНСДИСЦИПЛИНАРНАЯ СТРАТЕГИЯ В НАУЧНОМ ПОЗНАНИИ И ОБРАЗОВАНИИ

О. В. Шимельфениг (Саратов, Россия)

Введение. В связи с нарастающими проявлениями системного кризиса цивилизации: мировоззренческого, экологического, социально-экономического – возникает острая необходимость в целостной духовно-психофизической картине мира, основанной на трансдисциплинарной интеграции гуманитарных наук и естествознания и разработке комплексов взаимосвязанных учебных программ. Данная работа является вариантом ответа на этот вызов времени.

Методология и методика исследования основаны на анализе тенденций в культуре на «омашинивание» окружающей среды и самого человека; опираются на картину мира древних культур, прежде всего, на концепцию реальности как Космической Игры, на современные философские и научные исследования, методологию и практику применения инновационных и деловых игр, конфликтологию, управленческие технологии.

Результаты исследования. Показано, что в концептуальной области сюжетно-игровая модель реальности обобщает системный подход, избавляя его от опасного крена в сторону объективизма и однобокого материализма; обнажает неочевидный процесс формирования нашей общей совместной жизни через взаимодействие индивидуальных восприятий, чувств, мыслей и поступков каждого участника вселенской драмы, в то время как традиционная объективистская картина мира обычно создает иллюзию якобы «независимости» человека и целостного универсума, сводящегося к механическим «закономерностям», что провоцирует безответственность на всех уровнях социума.

Как одна из практических реализаций представленного автором мировоззрения приводится краткое описание со ссылками на основные источники цикла из пяти дисциплин: 1) «Концепции современного естествознания»; 2) «Модели поведения»; 3) «Конфликтология и менеджмент»; 4) «Теория катастроф»; 5) «Правовые и управленческие аспекты качества».

Заключение. Предложенный комплекс дисциплин, сформированный на основе сюжетно-игровой парадигмы, может послужить, прежде всего, в сфере образования прецедентом для дальнейшей деятельности, направленной на решение сформулированных глобальных проблем.

Ключевые слова: парадигма, трансдисциплинарность, сюжетно-игровая картина мира, творчество, активные формы обучения.

© Шимельфениг О. В., 2020

Шимельфениг Олег Владимирович – кандидат физико-математических наук, доцент, доцент кафедры геометрии, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского.

E-mail: shim.ov@mail.ru

ORCID: 0000-0002-1525-1617

Oleg V. Schimelfenig – Candidate of Physical-Mathematical Sciences, Associate Professor, Chair of Geometry, Saratov National Research State University named after N. G. Chernyshevsky.

Для цитирования: Шимельфениг О. В. Трансдисциплинарная стратегия в научном познании и образовании // Философия образования. – 2020. – Т. 20, № 1. – С. 54–67.

TRANSDISCIPLINARY STRATEGY IN SCIENTIFIC COGNITION AND EDUCATION

O. V. Schimelfenig (Saratov)

Introduction. In connection with the growing manifestations of a systemic crisis of civilization - ideological, environmental, socio-economic – there is an urgent need for a holistic spiritual and psycho-physical picture of the world, based on the transdisciplinary integration of the humanities and natural sciences, and the development of complexes of interrelated curricula. This work is the answer to this challenge of time.

Methodology and methods of the research are based on the analysis of culture trends of the «turning into a mechanism» of the environment and the person him/herself; they rely on the picture of the world of ancient cultures, first of all, on the concept of reality as a Cosmic Game, on modern philosophical and scientific research, on the methodology and practice of using innovative and business games, conflict management, and theory of management.

The results of the research. It is shown that in the conceptual area consist in the fact that the plot-game model of reality: generalizes the systems approach, saving it from a dangerous falling into objectivism and one-sided materialism; reveals the unobvious process of forming our common life together through the interaction of individual perceptions, feelings, thoughts and actions of each participant in the Universal Drama, while the traditional objectivist picture of the world usually creates the illusion of the seemingly «independence» of a person and a holistic Universe, reduced to mechanical «laws», that provokes irresponsibility at all levels of society.

As one of the practical implementations of the worldview presented by the author, a brief description is provided, with links to the main sources, a cycle of 5 disciplines: 1) Concepts of modern natural science; 2) Behavior patterns; 3) Conflictology and management; 4) Theory of catastrophes; 5) Legal and managerial aspects of quality.

Conclusion. The proposed complex of disciplines, formed on the basis of the plot-game paradigm, can serve, - first of all, in the field of education – as a precedent for further work on the solution of the global problems formulated at the beginning.

Keywords: paradigm, transdisciplinarity, plot-game picture of the world, creativity, active forms of learning.

For citation: Schimelfenig O. V. Transdisciplinary strategy in scientific cognition and education. *Philosophy of Education*, 2020, vol. 20, no. 1, pp. 54–67.

Введение. В настоящее время все большее количество исследователей констатируют, что «человечество пришло к коллапсу потребительского общества», в котором постоянно «возникают новые глобальные проблемы – проявления системного кризиса, кризиса мировоззренческого, концептуального, кризиса базовых идей, которые лежат в основе уходящих парадигм XX столетия» [1, с. 50].

Далее авторы сетуют, что «философская рефлексия этого процесса безнадежно проигрывает теологической картине мира, которая занимает доминирующее положение, проникая в базовые образовательные структуры», а «религиозные убеждения эмпирическим путем не опровергаются», и «человеческое сознание ищет объяснений, которые наука дать может не всегда» [1, с. 54]. Тем не менее они предлагают некую рациональную «новую научную картину мира», где «процессы дифференциации и интеграции сливаются в единый интегрально-дифференциальный синтез» [1, с. 60], при этом старый атомизм предлагается заменить другой редукцией – к «нано-размерным» частицам материи...

Согласен с авторами в констатации «системного кризиса» и в том, что нарастает осознание необходимости создания картины мира, «органично включающей в себя естественные и гуманитарные науки» [1, с. 47], но вслед за выдающимся отечественным философом И. А. Ильиным [2] полагаю, что в основе любого знания *неизбежно* лежит вера во что-то недоказуемое, и для меня (как и для Ильина и многих других мыслителей и ученых разных времен и народов) является очевидным наличие разумного Творческого Начала Вселенной, без которого никогда нельзя будет объяснить потрясающие созидательные способности человека и сложнейшей организации природы в целом, о чем, по сути, пишут и сами авторы: «Эволюционная картина мира, похоже, терпит кризис, начинает отторгаться человечеством, идущим по стопам Творца в преобразовании материи, природы, общества» [1, с. 53].

Современные христианские теологи [3; 4] считают науку возможной именно потому, что универсум является божественным творением, а исследователи буддизма [5] в серии экспериментов обнаружили, что буддистам менее свойственно отрицать и игнорировать информацию, противоречащую их взглядам; они проявили большую когнитивную открытость, спонтанность и готовность к неожиданностям, чем контрольные группы, что полностью соответствует постулатам философии «Алмазного пути».

Методология и методика исследования. Решение проблемы выбора между двумя крайними позициями: материализма и догматической веры – возможно на основе целостной духовно-психофизической сюжетно-игровой картины мира. Все дело в том, как понимать идею разумного творческого начала в мироздании [6]. В наиболее глубоких духовных традициях (индийских, даосских, суфийских, христианских и др.) оно осмысливается апофатически, парадоксально, как присутствующее во всем мироздании и одновременно вне его – «нераздельно и неслиянно», по выражению православной школы исихазма; поэтому оно ближе всего к человеку в нем самом: «Ты есть То» (Чхандогья упанишада [7, с. 114]); «Один [есть] Бог и Отец всех, Который над всеми, и через всех, и во всех нас» (Еф. 4:6); «Или вы не знаете самих себя, что и Иисус Христос в вас?»

(2.Кор. 13:5); «Разве не знаете, что вы Храм Божий, и Дух Божий живет в вас?» (Кор. 3:16)¹; «Тебе надлежит познать Бога без образа, без подобия и без средств. – «Ежели я сродняюсь с Богом настолько, что между Ним и мною нет ничего, я не могу быть чем-то отличным от Него, а он не может быть чем-то отличным от меня». – Так, в сокровенной глубине Бог есть я, а я есть Бог (Из проповедей Мейстера Экхарта) [8]; Мы сотворили человека и знаем, что нашептывает ему душа. Мы ближе к нему, чем яремная вена (Коран, Сура 50 «Каф», 16)².

В этом смысле можно согласиться с О. Е. Балканским и В. В. Фурсовым, которые отмечают, что человечество идет «по стопам Творца в преобразовании материи, природы, общества» [1, с. 53].

Такое нетривиальное и парадоксальное понимание творящего начала вселенной содержится в такой древнейшей картине мира, как Божественная Космическая Игра (на санскрите – Лила)³ [9; 10], представленной на современном научно-философском языке в моей монографии [11]. Трансдисциплинарная стратегия в научном познании и образовании, основанная на такой сюжетно-игровой картине мира, очевидно, должна органично сочетать физический, психический и духовный аспекты мироздания: «Образовательная ценность интегрированного обучения выражается в том, что знания одной дисциплины органически переплетаются со знаниями другой, создавая новую информационную структуру категорий, понятий, концепций, законов и т. д. Интеграция в данном случае способствует выделению главного вектора в отборе содержания образования, вычленению смыслообразующих идей, приемов, форм и средств учебно-воспитательной деятельности» [12, с. 32]. Человек, знающий лишь естественно-научные законы, но нравственно глухой, может уничтожить жизнь и самого себя: «Кризисные явления в современном образовании объясняются исследователями его дезинтеграционной направленностью, выраженной в откровенном сциентизме, технократизме образовательного процесса, преобладании в содержании образования функционального над сущностным, в отсутствии понимания между субъектами образовательного процесса» [12, с. 31].

Стратегии жизни, все более определяющие облик среды, в которой мы живем, и малоосознаваемые программы, формирующие наше поведение, во многом основываются на механистической бездуховной картине мира, из которой выброшены как сами соавторы «сценариев» и соиспол-

¹ Библия (Современный перевод World Bible Translation Center) [Электронный ресурс]. – URL: <https://p-jc.ru/knigi/hristianskie-knigi/1826-bibliya-sovremennyj-perevod-world-bible-translation-center-2006-pdf-skachat.html> (дата обращения: 30.11.2019).

² Коран. Перевод смыслов / пер. с араб. и коммент. Э. Р. Кулиева. – М.: Умма, 2004. – 688 с.

³ Бонгард-Левин Г. М. Древняя Индия. История и культура: учеб. пособие. – СПб.: Алетея, 2001. – 284 с.

нителю (обеспечивающие тем самым себе «алиби в Бытии», по выражению М. М. Бахтина), так и все другие «действующие лица-силы» Природы в целом, которые отвечают нам на своем «языке»: экологическими и социальными катастрофами.

Наивность же позиции «объективного материализма» очевидна, поскольку даже совокупность научных знаний не дает полного представления о мире. Поэтому научная картина мира неизбежно опирается на свои варианты веры: «И вот, сколько бы мы ни искали, мы не найдем такого человека, который ни *во что* не верил бы. <...> человек без веры вообще не может жить, ибо вера есть не что иное, как *главное и ведущее тяготение человека, определяющее его жизнь, его воззрения, его стремления и поступки*» [2, с. 87]. Поэтому я предлагаю вернуться, разумеется, на новом витке спирали развития культуры – от научной и технической до духовной – к представлению о мире как Живой Вселенной, разрабатывая такую *систему категорий* (отражающую одновременно научный, религиозный, художественный, практический и экзистенциально-личностный аспекты целостной реальности), в которой нашли бы место и сам автор (принимая ответственность за каждое свое слово, не прячась привычно за безликие формы множественного и третьего лица), и все остальные участники совместного Вселенского Действа, многие из которых (чаще всего под управлением программ мышления, образовавшихся в детстве и неконтролируемых сознанием) всегда готовы манипулировать формулой «объективной реальности» (или «знания», «истины», «обстоятельств»), чтобы, с одной стороны, оправдать себя, скрыть личные и групповые корыстные интересы, а с другой стороны, принудить других, верующих в миф «объективной реальности», к исполнению их указаний. Сказанное отнюдь не означает, по сугубо логическому закону исключенного третьего, что следует верить в противоположный, очевидно несостоятельный миф «субъективной реальности», в сюжетно-игровой парадигме предлагается третий «исключенный» вариант картины мира, выпадающий из поля внимания многих философов и ученых: «межсубъектная», или «коммунальная реальность», создаваемая всеми соучастниками и не только людьми.

Разумеется, есть множество закономерностей – воспроизводящихся сюжетов жизни, которые открывает наука и создают новые технологии, но за ними всегда стоят авторы и исполнители, которых объективистская парадигма превращает в якобы независимые от нас «природные» механизмы. Хотя, действительно, без таких *воспроизводящихся сюжетов* не существовало бы ни одной формы во Вселенной (при этом они все должны иметь как свое начало, так и конец, иначе не было бы никакого изменения и движения в мире: без смерти не может быть и никакого рождения

и жизни), но они – только необходимые преходящие элементы в *Сюжете* миропроявления, смысл которого в вечной *Игре* всеми этими формами.

В силу универсальности, «всеаспектности» сюжетно-игровой картины мира интерпретация ее категорий обуславливается позицией воспринимающего. Например, под «игрой» можно подразумевать развлечение, спорт, интеллектуальное состязание, какую-то форму искусства, модель какой-либо продуктивной деятельности, а в предельном (или даже за-предельном) философском смысле – саму жизнь, воспринимаемую в виде Божественной Космической Игры, а себя – как ее соучастника, с полной отдачей и ответственностью играющего свою роль.

Таким образом, объективистское представление о мире, из которого выпали все действующие лица, ответственные за происходящее, может заменить модель «межсубъектной реальности» – сюжетно-игровая картина мира, смысл которой в том, что «мир творится всеми его участниками, из которых он и состоит. Системообразующей фундаментальной парой понятий в этом подходе тогда является модификация привычного бинера «субъект – объект» в «субъект – другие субъекты» («я» и «не-я»), где элементы базисной пары уже равноправны и симметричны в отличие от дискриминационного акцента, подразумеваемого в понятии «объекта» по сравнению с субъектом [13, с. 192].

Однако возникает вопрос: если все есть Игра, то *что* является логически противоположным понятием – «не-Игрой»? Им является вечный, бесформенный Источник, творящий все формы (апофатически понимаемый Творец), воплощающийся во множестве всех индивидов-участников Игры, порождая тем самым материальные базисные пары: «я» – «не-я». Похожее представление о мире как Космической Игре Бога («Лиле») через множество своих воплощений появилось много тысячелетий тому назад [7; 9; 10]. В чем преимущество этой «новой-старой» конструкции как инструмента? Из нее следует идея целостности мироздания и зависимости всего происходящего от каждого из нас (разумеется, не только от людей, но и всех других сил Вселенной), наших чувств, мыслей и действий, то есть нашего «не – алиби в бытии», по выражению М. Бахтина.

Эта тотальная субъектность явно и конструктивно вводит психический и духовный аспекты в Картину мира, воспитывая осознание персональной ответственности за все свои мысли, слова и дела. Получаем в итоге целостный духовно-психофизический образ или модель Универсума. Естественно-научные знания здесь отнюдь не отбрасываются, а оказываются правилами «механических» квазициклически воспроизводящихся игр (под'игр Космической Игры), обеспечивающих временное сохранение «сцены», «декораций», облика «действующих лиц» Вселенского Спектакля. Но его суть – правила более высокой нестандартной, импровизационной мистериальной игры героев на «сцене» – уже пишутся

другим: гуманитарным языком, не сводимым к безликим закономерностям, даже системным и синергетическим. Для многих людей эти новые теории становятся очередным более сложным абстрактным бездушным механизмом, чтобы обмануть себя, лишь бы продолжать не видеть своего участия в коллективном Космическом Действе и не замечать его истинный Духовный Источник, представленный и в *каждом из нас*, прежде всего, через наши психические структуры и процессы.

Разумеется, это не значит, что вообще не нужно познавать окружающий нас мир! Речь идет о том, что важно правильно, гармонично расставлять акценты в рамках познания и преобразования Целого. Здесь можно опираться, прежде всего, на опыт обучения целостному восприятию мира в школах духовных традиций: даосизма, индуизма, буддизма, иудаизма, христианства, ислама, суфизма и других. Большой интерес представляет международная программа «Философия для детей» [14], рассчитанная на все 10 лет школы и успешно работающая уже более 50 лет на всех континентах. Попыткой трансформации односторонних или «расщепленных» (научных/религиозных) парадигм в полноценную целостную духовно-психофизическую картину является, например, представленный ниже мой цикл из пяти курсов лекций.

Результаты исследования. Саратовский государственный университет с 2000 г. начал прием студентов по специальности «Юрист-информатик». Мною был разработан цикл из пяти курсов лекций (с 3-го по 7-й семестры) на основе общей мировоззренческой парадигмы – *Сюжетно-игровой картины мира* [11] – с учетом того, что деятельность в области права всегда строится вокруг тех или иных конфликтных ситуаций, которые вполне адекватно описываются игровыми моделями.

Первая дисциплина цикла – курс «Концепции современного естествознания», который обязателен для всех учреждений высшего образования. Спецификой сюжетно-игрового подхода является рассмотрение естественно-научных картин мира как вариантов различных мировоззренческих концепций (где центральными понятиями являются картина мира, концепция, теория, модель), а также их влияние на жизнь человека и общества. Раздел 1 курса раскрывает тему «Системный кризис цивилизации»⁴ [13]; раздел 2 – панораму концепции Универсума от донаучных до «постнаучных», в том числе религиозные и постмодернистские представления о мире⁵; в разделе 3 «Эволюция естественно-научной

⁴ В разделе рассматриваются экологические и военные катастрофы, геноцид, рост полярности в условиях жизни, экстремизм и терроризм, конфликт гуманитарных и религиозных образов мироздания с естественно-научными теориями; тем самым доказывается необходимость создания новой парадигмы, способной сбалансировать все эти крайности.

⁵ Косарев А. Философия мифа: мифология и ее эвристическая значимость: учеб. пособие. – М.: ПЕР СЭ; СПб.: Университетская книга, 2000. – 304 с.

картины мира» даются традиционные знания, начиная от античной науки, далее – Коперника, Кеплера, Ньютона, Фарадея, ...Эйнштейна, Бора до синергетики, учения о ноосфере, антропного принципа и становления глобальной науки, подошедшей к осмыслению планетарных проблем, порожденных научными технологиями⁶; раздел 4 «Целостная картина мира»⁷, рассматривает картину мира, основывающуюся на сюжетно-игровой парадигме [15, с. 24].

Второй курс цикла – это «Модели поведения»⁸. Раздел 1 основывается на математических моделях поведения: теория игр как инструмент описания конфликтов, прогнозирования развития ситуаций и разработки стратегий⁹ [16]; теория бинарных отношений для моделирования «внутренней позиции личности»; применение теории графов в социальной психологии и изучении организационных структур [17]. Раздел 2 посвящен игровому моделированию поведения: имитационным играм и анализу конкретных ситуаций; методике конструирования деловых игр; активным методам обучения; организационно-деятельностным играм; проблемно-деловым играм [18]; применению деловых игр в юридическом образовании [19–22]. Раздел 3 знакомит с основными концепциями современной психологии и психотерапии: психоанализом, гештальтпсихологией, когнитивной психологией, трансактным анализом и нейро-лингвистическим программированием [11, с. 370–394]. Раздел 4 посвящен психодиагностике и тестированию: рассматриваются психологический портрет личности; становление методов измерения умственного развития и проблема достоверности этих методов¹⁰.

Третья дисциплина цикла – «Конфликтология и менеджмент». Раздел 1 посвящен изучению конфликтологии, теории и практики переговорного процесса, в нем даны упражнения по разрешению и «разыгрыванию» конфликтов (через тесты)¹¹; в разделе 2 рассматриваются модели рынка и способы управления им; специфика современного менеджмента – его цели, задачи, функции, системообразующие принципы управ-

⁶ Розен В. В. Становление идей современного естествознания: учеб. пособие. – Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2011. – 402 с.

⁷ Речь идет о картине мира, учитывающей наличие и приоритет психических и духовных аспектов человека и Вселенной.

⁸ Знания в этой сфере необходимы не только юристам-информатикам, но и любым специалистам, поскольку они неизбежно столкнутся в своей жизнедеятельности с проблемами организации индивидуального и коллективного поведения, необходимостью строить его модели, в том числе и математические, осваивать принципы и методы работы с персоналом, диагностику и тестирование, методы активного обучения и деловых игр.

⁹ См.: Петросян Л. А. Зенкевич Н. А., Семина Е. А. Теория игр: учеб. пособие. – М.: Высшая школа: Университет, 1998. – 304 с.

¹⁰ Айзенк Г. Классические IQ тесты. – М.: Эксмо, 2011. – 192 с.

¹¹ Емельянов С. Н. Практикум по конфликтологии: учебник. – СПб.: Питер, 2009. – 384 с.

ления, методы анализа внешней и внутренней среды; характеристика стратегического управления; механизмы конкуренции и проблемы создания конкурентной среды в Российской Федерации¹² [23]; раздел 3 посвящен применению сюжетно-игрового подхода к практике управления [1, с. 396–509]; в разделе 4 изучаются международные, государственные и местные законы, а процедуры их принятия осмысливаются как правила социальных «игр».

Четвертый блок цикла – это «Теория катастроф» [24–27]. Очевидно, что знания о механизмах возникновения катастроф и методах их прогнозирования необходимы не только юристам-информатикам, но и всем остальным. В разделе 1 рассматриваются математические модели Уитни, машина катастроф Зимана, «мягкое» и «жесткое» моделирование, эволюционная игра. Раздел 2 посвящен теореме о неявной функции, лемме Морса, лемме о расщеплении и теореме Тома, здесь описываются бифуркационное множество и множество Максвелла. Раздел 3 знакомит с геометрией складки, сборки и двойственной сборки. В нем рассказывается о допущениях применения теории катастроф: принципе максимального промедления и принципе Максвелла. Раздел 4 посвящен приложениям теории катастроф, здесь описываются механические системы с катастрофами: эйлеров стержень, пологая арка. Исследуются проблемы социологического моделирования и дается анализ ситуации в России на основе языка и методов теории катастроф; рассматриваются глобальные риски и признаки глобальных катастроф.

Завершением цикла стала дисциплина «Правовые и управленческие аспекты качества»¹³ [28; 29], которая представлена в четырех разделах и рассматривает: в раздел 1 – «качество» как всемирное поле экономической борьбы в наше время¹⁴; разделах 2 и 3 – процессы управления предприятиями и организациями (ролевая структура, сюжеты планирования, согласования, контроля, прогнозирования и т. д.); разделе 4 – методы проектирования и управления проектами.

Все дисциплины цикла опираются на современные технологии [11; 16–19] и др.: деловые и имитационные игры («Предприниматель

¹² Мумладзе Р. Г., Михалкина Е. Г. Менеджмент: учебник. – М.: Палеотип, 2011. – 260 с.

¹³ Управление качеством: учебник / под ред. С. Д. Ильенковой. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Юнити-ДАНА, 2009. – 352 с.; Розова Н. К. Управление качеством: учеб. пособие. – СПб.: Питер, 2002. – 223 с.

¹⁴ Качество начиналось с оценки конечного продукта, затем распространилось на анализ всего процесса его изготовления, далее к сюжету были подключены поставщики сырья и потребители, экология окружающей среды, приведя, наконец, к понятию «качества жизни» и «всеобщему управлению качеством» (TQM) и возникновению Международной организации по стандартизации и качеству (ISO), семейству стандартов ISO 9000, процедурам сертификации, что нашло отражение в Федеральных законах.

в законе», «Полигам», «Проверка», «Реклама», «В рынке», «Конфликт понимания»); метод кейсов («Катастрофа теплохода», «Качество организации», «Самооценка организации», «Центр проектирования»). На заключительной стадии участники разрабатывают собственные проекты. По всем дисциплинам цикла в совокупности подготовлено 400 контрольных вопросов и 150 тестовых заданий.

Таким образом, результаты исследования в концептуальной области показали, что сюжетно-игровая модель реальности обнажает неочевидный процесс формирования нашей общей совместной жизни через взаимодействие индивидуальных восприятий, чувств, мыслей и поступков каждого участника Вселенской Драмы, в то время как традиционная объективистская картина мира создает иллюзию якобы «независимости» человека и целостного Универсума, сводящегося к механическим «закономерностям», что провоцирует безответственность на всех уровнях социума. Практической же реализацией представленного автором мировоззрения может служить описанный выше цикл из пяти дисциплин.

Заключение. Итак, сюжетно-игровая парадигма дает основу для моделирования любой ситуации и организации любой деятельности: выделяются участники, их возможные стратегии, цели, интересы и формируется оптимальное поведение самого исследователя и деятеля с учетом необходимого сюжетного потока вплоть до биосферного и космического. «Игровой язык» может развиваться в тот самый общий язык, который объединит всех исследователей и будет годен для рассмотрения, сравнения и сцепления всех явлений сюжетного потока (и их моделей) в любых комбинациях, на любом уровне формализации, в любом «игровом образе»; всякое явление можно рассматривать в диапазоне от «индивидуальной» игры до погружения в нужную систему игр вплоть до сюжетного потока универсума. То есть сюжетно-игровая методология (и язык) дает, с одной стороны, определенную основу и направление для исследования, понимания и описания любого явления; с другой стороны, дарит неограниченную свободу как в формах игровых моделей и их комбинаций, так и для создания новых «игр» (сценариев) и соответствующих им форм действительности. Здесь мы имеем совершенно необыкновенный сопутствующий психологический эффект: постоянное пользование сюжетно-игровым языком возвращает человека в состояние детской непрерывной творческой активности, начала творения, так как предполагается возможность освобождения от любых «правил», стандартных сюжетов и стимулируются (даже бессознательно) поиск новых моделей (сценариев) поведения, новых «игр» и их комбинаций, постоянная готовность к открытию и творчеству во всех сферах жизни; то есть человек духовно раскрепощается и чувствует себя «сотворцом» многоликой деятельности Природы и общества, включенных в единый мировой сюжетный поток,

понимаемый как ИГРА. Отсюда успех всех учебных программ, основанных на игре, начиная с детского сада и заканчивая седовласыми руководителями, наиболее эффективно обучающимися в процессе «деловой игры».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Баксанский О. Е., Фурсов В. В.** Образование в условиях трансдисциплинарности и конвергентного социального взаимодействия // Философия образования. – 2018. – № 1 (74). – С. 44–62. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32844587>
2. **Ильин И. А.** Путь к очевидности: сочинения. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1998. – 909 с.
3. **Polkinghorne J.** Quantum Physics and Theology: an Unexpected Kinship. – New Haven, 2007. – 112 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/287241352_Quantum_physics_and_theology_An_unexpected_kinship
4. **Rolston H.** Science and religion: a critical survey. – Philadelphia: Templeton Press, 2006. – 357 p. URL: <https://www.coursehero.com/file/p271obb/Rolston-Holmes-2006-Science-and-Religion-A-Critical-Survey-Philadelphia/>
5. **Saroglou V., Dupuis J.** Being Buddhist in Western Europe: Cognitive Needs, Prosocial Character, and Values // The International for the Psychology of Religion. – 2006. – Vol. 16 (3). – P. 163–179. URL: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327582ijpr1603_2
6. **Шимельфениг О. В.** О личном опыте постижения религиозно-философских текстов // Религиоведение. – 2018. – № 3. – С. 140–151. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36744471>
7. Чхандогья упанишада / пер. А. Я. Сыркина. Упанишады. Кн. 3. – М.: Наука, 1992. – 256 с.
8. **Экхарт Мейстер.** Духовные проповеди и рассуждения / пер. со средневерхненем. – М.: Политиздат, 1991. – 192 с. URL: <https://e-libra.ru/read/487642-duhovnye-propovedi-i-rassuzhdeniya.html>
9. **Ольденбург С. Ф.** Культура Индии: монография. – М.: Наука, 1991. – 279 с. URL: https://www.indostan.ru/biblioteka/3_3232_0.html
10. Древнеиндийская философия. – М.: Соцэкгиз, 1963. – 272 с. URL: <https://elit-knigi.ru/details.php?id=46803>
11. **Шимельфениг О. В.** Живая Вселенная. Сюжетно-игровая картина мира. XX век: «САМОЗАВЕТ» или «САМОАПОКАЛИПСИС». – Саратов: Научная книга, 2005. – 688 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=20031849>
12. **Полянкина С. Ю.** Общее проблемное содержание процессов интеграции и дифференциации в системе отечественного образования // Философия образования. – 2017. – № 1 (70). – С. 29–40. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28830632>
13. **Шимельфениг О. В., Солодовниченко Л. Я.** Смена парадигм в культуре: от механистической к сюжетно-игровой // Виртуальное пространство культуры: сборник научных статей. – Саратов: Наука, 2008. – С. 191–203.
14. **Юлина Н. С.** Философия для детей // Вопросы философии. – 1996. – № 9. – С. 59–68. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19985893>
15. **Солодовниченко Л. Я., Шимельфениг О. В.** Исламская культура как предмет изучения // Исламское просвещение в России: история и перспективы: материалы IX Международной науч.-практ. конференции. – Саратов: Научная книга, 2010. – С. 13–26.
16. **Нейман Дж. фон, Моргенштерн О.** Теория игр и экономическое поведение / пер. с англ. под ред. и с доб. Н. Н. Воробьева. – М.: Наука, 1970. – 707 с.
17. **Шимельфениг О. В.** Математическая модель внутренней позиции личности // Проблемы моделирования социальных процессов: Россия и страны АТР: материалы II Всероссийской науч.-практ. конференции с международным участием (Владивосток, 7–8 декабря 2016 г.). – Владивосток: Дальневост. федер. ун-т, 2016. – С. 760–763.

18. **Шимельфениг О. В., Герасимов Б. Н.** Игровое моделирование поведенческой деятельности управленцев // Поведенческий менеджмент в организациях: сборник статей Всероссийской науч.-метод. конференции. – Пенза: ПДЗ: СГАУ, 2009. – С. 73–77. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25019458>
19. **Шимельфениг О. В., Семенычева Л. П.** Деловая игра «Предприниматель в «законе» // Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии в образовании: сборник статей X Международной науч.-метод. конференции. – Пенза: Приволжский дом знаний, 2003. – С. 402–403.
20. **Шимельфениг О. В., Семенычева Л. П., Смирнов А. К.** Деловая игра «Только в споре рождается...» // Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии в образовании: сборник статей XI Международной науч.-метод. конференции. – Пенза: Приволжский дом знаний, 2004. – С. 235–237.
21. **Шимельфениг О. В., Семенычева Л. П.** Имитационно-деловая игра «Проверка» // Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии в образовании: сборник статей XII Международной научно-практ. конференции. – Пенза: Приволжский дом знаний, 2005. – С. 309–310.
22. **Шимельфениг О. В., Семенычева Л. П.** Методологическое обобщение применения интенсивных технологий в обучении юристов // Вестник Балтийской педагогической академии. – 2006. – Вып. 72. – С. 136–144. URL: https://baltacademy.ru/userfiles/files/1537774060_vyp.72-2006.pdf
23. **Шимельфениг О. В., Солодовниченко Л. Я.** Культура духа и рыночная цивилизация // Известия Саратовского государственного университета. Новая серия. Философия. Психология. Педагогика. – 2015. – Т. 15, № 1. – С. 71–77. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23404845>
24. **Арнольд В. И.** Теория катастроф: монография. – М.: Наука, 1990. – 128 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36678649>
25. **Гилмор Р.** Прикладная теория катастроф: в 2 т. Т. 2 / пер. с англ. – М.: Мир, 1984. – 285 с.
26. **Турчин А.** Война и еще 25 сценариев конца света. – М.: Европа, 2008. – 320 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=19457752>
27. **Шимельфениг О. В., Солодовниченко Л. Я.** Обвал машины цивилизации или управляемая реконструкция // Человек и социум в трансформирующемся мире: сборник статей по итогам II Международной науч.-практ. конференции. – Саратов: Саратовский гос. социально-экономический ун-т, 2006. – С. 109–112.
28. **Харрингтон Дж.** Управление качеством в американских корпорациях / сокр. пер. с англ.; вступ. ст. и науч. ред. Л. А. Конарева. – М.: Экономика, 1990. – 272 с.
29. **Герасимов Б. Н., Шимельфениг О. В.** Сюжетно-игровой подход в управлении качеством // Качество и жизнь. – 2018. – № 4 (20). – С. 88–93. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=37072497>

REFERENCES

1. Baksanskiy O. E., Fursov V. V. Education in the context of transdisciplinarity and convergent social interaction. *Philosophy of Education*, 2018, no. 1 (74), pp. 44–62. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32844587> (In Russian)
2. Il'in I. A. *Road to obviousness: works*. Moscow: EKSMO-Press Publ., 1998, 912 p. (In Russian)
3. Polkinghorne J. *Quantum Physics and Theology: an Unexpected Kinship*. New Haven, 2007, 128 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/287241352_Quantum_physics_and_theology_An_unexpected_kinship
4. Rolston H. *Science and religion: a critical survey*. Philadelphia, 2006, 357 p. URL: <https://www.coursehero.com/file/p271obb/Rolston-Holmes-2006-Science-and-Religion-A-Critical-Survey-Philadelphia/>

5. Saroglou V., Dupuis J. Being Buddhist in Western Europe: Cognitive Needs, Prosocial Character and Values. *The International for the Psychology of Religion*, 2006, vol. 16 (3), pp. 163–179. URL: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327582ijpr1603_2
6. Shimeľfenig O. V. On the personal experience of comprehension of religious and philosophical texts. *Religious Studies*, 2018, no. 3, pp. 140–151. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36744471> (In Russian)
7. *Chxandog'ya-upanishada*. Transl by A. Ya. Syrkin. Upanishady. Book 3. Moscow: Nauka Publ., 1992, 255 p. (In Russian)
8. Eckhart Meister. *Spiritual sermons and reasoning*. Moscow: Politizdat Publ., 1991, 192 p. URL: <https://e-libra.ru/read/487642-duhovnye-propovedi-i-rassuzhdeniya.html> (In Russian)
9. Oldenburg S. F. *Culture of India*. Moscow: Nauka Publ., 1991, 282 p. URL: https://www.indostan.ru/biblioteka/3_3232_0.html (In Russian)
10. *Ancient Indian philosophy*. Moscow: Sotsekgiz Publ., 1963, 272 p. URL: <https://elit-knigi.ru/details.php?id=46803> (In Russian)
11. Schimelfenig O. V. Living Universe. *The plot-game picture of the world. XX century: «SELF-TESTAMENT» or «SELF-APOKALIPSIS»*. Saratov: Nauchnaya kniga Publ., 2005, 688 p. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=20031849> (In Russian)
12. Polyankina S. Yu. General problematic content of the processes of integration and differentiation in the system of domestic education. *Philosophy of Education*, 2017, no. 1 (70), pp. 29–40. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28830632> (In Russian)
13. Schimelfenig O. V., Solodovnichenko L. Ya. Paradigm shift in culture: from the mechanistic to the plot-game. *Virtual space of culture: collection of scientific articles*. Saratov: Nauka Publ., 2008, pp. 191–203. (In Russian)
14. Yulina N. S. Philosophy for children. *Questions of Philosophy*, 1996, no. 9, pp. 59–68. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19985893> (In Russian)
15. Solodovnichenko L. Ya., Schimelfenig O. V. Islamic culture as a subject of study. *Islamic Education in Russia: History and Prospects: materials of the IX International Scientific and Practical Conference*. Saratov: Nauchnaya kniga Publ., 2010, pp. 13–26. (In Russian)
16. Neumann J. von, Morgenstern O. *Game theory and economic behavior*. Transl. from English under the editorship of N. N. Vorobyov. Moscow: Nauka Publ., 1970, 707 p. (In Russian)
17. Schimelfenig O. V. Mathematical model of the internal position of the person. *Problems of modeling social processes: Russia and the Asia-Pacific countries: materials of the II All-Russian Society scientific and practical conf. with the international participation (Vladivostok, December 7–8, 2016)*. Vladivostok: Far-Eastern Federal Univ., 2016, pp. 760–763. (In Russian)
18. Schimelfenig O. V., Gerasimov B. N. Game modeling of the behavioral activity of managers. *Behavioral management in organizations: All-Russian Scientific method. conf.* Penza: PDZ, SSAU Publ., 2009, pp. 73–77. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25019458> (In Russian)
19. Schimelfenig O. V., Semenicheva L. P. Business game «Code-bound Entrepreneur». *Pedagogical management and advanced technologies in education: collection of papers of X Intern. scientific method. conf.* Penza: Volga House of Knowledge, 2003, pp. 402–403. (In Russian)
20. Schimelfenig O. V., Semenicheva L. P., Smirnov A. K. Business game «Only in a dispute is born...». *Pedagogical management and advanced technologies in education: collection of papers of XI Int. scientific method. conf.* Penza: Volga House of Knowledge Publ., 2004, pp. 235–237. (In Russian)
21. Schimelfenig O. V., Semenicheva L. P. Simulation and business game «Verification». *Pedagogical management and advanced technologies in education: collection of papers of XII Int. scientific method. conf.* Penza: Volga House of Knowledge Publ., 2005, pp. 309–310. (In Russian)
22. Schimelfenig O. V., Semenicheva L. P. Methodological generalization of the use of intensive technologies in the training of lawyers. *Bulletin of the Baltic Pedagogical Academy*, 2006, Issue 72, pp. 136–144. URL: https://baltacademy.ru/userfiles/files/1537774060_vyp.72-2006.pdf (In Russian)

23. Schimelfenig O. V., Solodovnichenko L. Ya. Culture of the spirit and market civilization. *Bulletin of the Saratov State University. New series. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2015, vol. 15, no. 1, pp. 71–77. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23404845> (In Russian)
24. Arnold V. I. *Catastrophe Theory*: Monograph. Moscow: Nauka Publ., 1990, 128 p. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36678649> (In Russian)
25. Gilmore R. *Applied catastrophe theory*: in 2 vols. Vol. 2. Moscow: Mir Publ., 1984, 285 p. (In Russian)
26. Turchin A. *War and 25 other doomsday scenarios*. Moscow: Evropa Publ., 2008, 320 p. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=19457752> (In Russian)
27. Schimelfenig O. V., Solodovnichenko L. Ya. Collapse of the engine of civilization or controlled reconstruction. *Man and society in a transforming world*: collection of papers of II international scientific and practical conf. Saratov: Saratov State Socio-Economic University, 2006, pp. 109–112. (In Russian)
28. Harrington J. *Quality Management in American Corporations*: Abbr. trans. from English. Intr. art. and scientific. ed. by L. A. Konarev. Moscow: Ekonomika Publ., 1990, 272 p. (In Russian)
29. Gerasimov B. N., Schimelfenig O. V. Story-play approach in quality management. *Quality and Life*, 2018, no. 4 (20), pp. 88–93. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=37072497> (In Russian)

Received December 30, 2019

Поступила: 30.12.2019

Accepted by the editors February 02, 2020 Принята редакцией: 02.02.2020