

СЮЖЕТНАЯ СВЯЗЬ КАК ОБОБЩЕНИЕ ПРИНЦИПА ПРИЧИННОСТИ

Шимельфениг Олег Владимирович,

кандидат физико-математических наук,

доцент кафедры геометрии Саратовского национального

исследовательского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского,

Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

ORCID: 0000-0002-4011-0000

shim.ov@mail.ru

Аннотация

В связи с нарастающими проявлениями системного кризиса цивилизации – мировоззренческого, экологического, социально-экономического – возникает острая необходимость в целостной духовно-психофизической картине мира, названной автором сюжетно-игровой. На языке этой парадигмы исследуется понятие «причинности», а затем показывается целесообразность обобщения его до понятия «сюжетной связи», что открывает новые возможности применения сюжетно-игровой методологии. Методология и методика исследования основаны на категориальном аппарате сюжетно-игровой парадигмы, главной особенностью которой, ее новизной, является добавление к пространственно-временной модели мира третьего параметра – индивида, который в каждое мгновение воспринимает первые два аспекта (пространство и время) как определенный сюжет. Тем самым искусствоведческие понятия сюжета, сценария и игры обобщаются до уровня мировоззренческих универсалий и одновременно естественно-научных терминов – «сквозных» единиц Бытия. Показано, что каждый исследуемый объект мы видим как участника потока сюжетных циклов. Автор считает, что сущность такого объекта-участника – это те роли, которые он «играл», может играть и будет играть и которые отражаются в его сценариях, генетических и приобретенных. Сюжетный поток событий формируется как равнодействующая попыток всех его участников реализовать свои сценарии поведения, генерируемые в основном автоматически, с помощью программ переработки всей поступающей информации, складывающихся с момента зарождения каждого индивида. На основе сюжетно-игровой парадигмы понятие причинности расширяется до сюжетной связи, и его можно применять как в естествознании, так и в гуманитарных науках. В предложенной модели коммунальной реальности снимается жесткое противопоставление науки и искусства, поскольку и там и тут, как и в обычной жизни, мы не только что-то познаем, открываем, наблюдаем «со стороны», но – независимо от нашего осознания этого факта – непрерывно

воспроизводим, создаем мир и себя в нём. Показано, что сюжетно-игровая картина Универсума и соответствующий ей подход дают возможность осознать зависимость «мирового сюжета» от наших «сценариев» и игры, прочувствовать ответственность за каждый наш шаг перед будущим.

Ключевые слова: картина мира, реальность, сюжетно-игровой подход, причинность, ответственность.

Библиографическое описание для цитирования:

Шимельфениг О.В. Сюжетная связь как обобщение принципа причинности // Идеи и идеалы. – 2021. – Т. 13, № 1, ч. 2. – С. 390–400. – DOI: 10.17212/2075-0862-2021-13.1.2-390-400.

Известна исходная установка естествознания: открывать «объективную реальность», «объективную истину», «объективное знание». Под объективностью подразумевается, прежде всего, независимость природы от исследователя. Таким образом, себя ученый из картины мира просто выкинул, то есть автоматически, непреднамеренно, устроил себе алиби, снял с себя ответственность за то, *как* он осмысливает восприятие окружающего, с помощью *каких* зачастую не рефлекслируемых им программ переработки информации, одновременно избавившись при этом от ответственности за то, *как* он действует, *что* творит на основе этой своей, во многом скрытой от самого себя мыслительности. Очевидно, такая «методология» основана на образе мира как бездушной машины, так как духовно-психические, творческие аспекты, по сути, исключены из естественно-научной картины мира. При этом и сам исследователь рассматривается тоже как стандартный заменяемый аппарат с типовым логическим устройством и блоком памяти, регистрирующий лишь машиноподобные закономерности природы. И такой мир-автомат мы и создаем для себя, сами превращаясь в его деталь, его придаток.

Критическая констатация этого «машинного» подхода отнюдь не означает отрицание того, что Вселенная в своем физическом аспекте подобна механизму. Просто этот аспект не главный в целостной картине Универсума. Более существенными являются психическая и духовная составляющие, более тонкие, глубокие, творческие, но потому и определяющие всё происходящее.

И вот эта интегральная сложность и мощь создаваемой нами же мегамашины, без глубокого учета психической компоненты и рефлексии собственной деятельности, уже превзошла порог человеческих возможностей управления ею. Катастрофы должны бы быть всё более невероятными с точки зрения наших прогнозов на основе многократно защищенных технологий, но, однако, их число ежегодно увеличивается в разы, тем самым неумолимо втягивая человечество в воронку глобальной катастрофы. Где же спасение?

Выход может быть только один – менять базовую «научную» парадигму, соблазнившую нас поверхностными материальными прелестями, обьявившую материю основой и смыслом Бытия. Чем же можно заменить «объективистскую» парадигму? Наступает время понимания, что мы все не отстраненные независимые наблюдатели-исследователи Природы, а соучастники Единого мирового действия с персональной ответственностью каждого за свои мысли и поступки: «...на сцене бытия мы сами являемся как актерами, так и зрителями» [1, с. 113]. Эту новую реальность наилучшим образом, на наш взгляд, представляет сюжетно-игровая картина мира [3], органически соединяющая в себе два фундаментальных, формально противоположных аспекта мироздания: множественность и своеобразие индивидов с одновременным участием их всех в становлении потока взаимосвязанных событий мирового Целого. Категориальный аппарат этой игровой модели, коммуникационные практики на ее основе (деловые игры, тренинги, интерактивные форумы и т. п.) позволяют разрабатывать коллективные согласованные стратегии для решения насущных глобальных проблем [4–8].

Суть сюжетно-игровой картины мира состоит в том, что реальность представляется как Космическая Игра Творящего Начала Вселенной, не имеющего формы и потому порождающего все формы, проявляющего себя через множество индивидов-«игроков» разного психофизического уровня, масштаба и сроков жизни. Заложённая в них привязанность к самоидентификации и самосохранению, стремление к борьбе за пространство жизни и к самоутверждению являются «двигателем» Игры. Они воспринимают мир (т. е. окружающих «игроков») сюжетно, проецируя его в свою психику, где разыгрываются сценарии возможного будущего, некоторые из которых индивид пытается реализовать. «Равнодействующая» усилий их всех образует мировой поток событий – сложную динамическую иерархическую структуру зацепляющихся друг за друга разворачивающихся сюжетов жизни каждого, которую можно назвать сюжетом миропроявления в целом или Партией Космической Игры. Хотя эта сюжетная структура является целостной и общей для всех ее участников, воспринимается она каждым по-своему в силу уникальности всякого индивида с его личной историей (что не исключает, разумеется, наличия, возможно, и очень больших групп индивидов с близким строением и восприятием, что и провоцирует их на веру в миф о существовании «объективной», якобы одинаковой для всех реальности). Эта картина мира, по сути, является современным изложением древнейших представлений об Универсуме. Она дает возможность более четко осмыслить проблему построения «панорамы картин мира» на сюжетно-игровом языке и предложить вариант ее решения, что позволит понять, в каком направлении стоит осознанно дей-

ствовать в настоящем и каким образом ответственно проектировать будущее как для отдельной личности, так и для общества в целом.

Суть сюжетной методологии состоит в том, что каждый исследуемый объект мы видим как участника потока сюжетных циклов, а его сущность – это те роли, которые он «играл», может играть и будет играть в этих циклах и которые отражаются в его сценариях генетических и приобретенных. Тогда в каких сюжетах участвует, скажем, «покоящийся» объект? Очевидно, это невидимые его «фоновые» связи, циклический обмен действиями с окружающей средой. Если его прекратить, объект как физическая реальность будет уничтожен – он существует только в этой внешне почти незаметной периодической сюжетной активности (например, у животных: процессы дыхания, кровообращения, пищеварения, сна и т. д.). Есть, наверное, циклические сюжеты, общие почти для всех тел Земли, позволяющие им существовать и собственно составляющие эту жизнь в соответствующем геокосмическом фоне. Именно так, видимо, каждый атом, частица действительно живет свой век, «дышит», взаимодействует с окружением и «умирает» именно как данная частица-индивид, превращаясь на физическом плане в нечто другое, в другого индивида. «Освобожденное в относительно недалеком будущем от потребительской эксплуатации природы человечество, несомненно, преодолеет субъективное ощущение одиночества во Вселенной, почувствует себя включенным в единый космический процесс. И тогда оно обнаружит и признает эволюционных “сродственников” (единоутробных по отношению к геоуниверсуму!) в удивительном по красоте и многообразию минеральном царстве, в мире растений и животных» [2, с. 221].

Пока общепринятой является всё же установка на то, что истина реальности, т. е. целостный сюжетный поток, должна зависеть всегда только от определенных вырванных «объектов» или «субъектов». Это утверждение столь же относительно, как и его отрицание, т. е. события действительности не зависят от каких-то объектов или субъектов. На самом деле ведущим в структуре организующегося сюжета может оказаться любой фактор. Сюжетный поток «зашнурован» в пространстве-времени и определяется в той или иной степени всеми своими элементами-участниками: и деятельность, и как бы неподвижность, и творчество каждого из них вносит свой вклад в реально происходящее. Даже камень, упавший в водоем, создает новые сюжетные возможности для своих обитателей начиная от микрофлоры, водорослей, кончая рыбами и лягушками: кому-то он становится домом, кому-то местом охоты и т. д. Он меняет жизнь не только живых обитателей, но и физику среды: прохождение звуков, света, потоков воды и т. п., ее химию, особенно если он содержит активные химические элементы. Кстати, именно в этой среде он сам специфично меняется – «живет»:

вымывается, обтачивается, куда-то перемещается... Что же говорить о том, если в водоем попадает что-то «живое» и еще более активное? «Завелся» человек на планете Земля – и что он с ней делает?

Деление действительности на объективный и субъективный аспекты также весьма относительно. Для философа, социолога, психолога объектами являются в основном «субъекты» и их ассоциации. То есть одни и те же элементы сюжетного потока в различных сценариях выступают в различных канонических ролях. Кроме того, подвижны и относительно границы между любыми объектами. Это скольжение границ, смена ролей и непонимание органической целостности Вселенной служит причиной бесконечных философских споров. С точки зрения же сюжетного подхода любой предмет – прежде всего участник сюжетного потока, со своим собственным вкладом в него и своей «ролью». Он всегда может быть вовлечен в какой-то новый сюжет или вырван из какого-то старого (стук в дверь ночью: «Собирайтесь!»). Не прочувствовав этого, человеческий разум оказывается в плену метания между противоречивыми крайностями: то мы лишаем возможности какие-то предметы быть в определенном смысле на равных с нами участниками потока реальности (они «неживые» или рефлекторные машины); потом вдруг лишаем себя возможности творчества и воздействия на эти предметы («мир не зависит от нас»), и единственными творцами реальности становятся эти только что обделенные творческой потенцией «объекты». Если события в потоке жизни зависят даже от камня, то как они могут не зависеть от человека? Каждый предмет является в каком-то смысле действующим элементом окружающего его сюжетного потока.

В чем же трудность понимания того, что все мы взаимозависимы в едином потоке действительности и участвуем в его создании, становлении? Быть может, трудность отчасти в той же традиции, которая превращает язык в абстракцию, всё больше отрывающуюся от деятельности, живого представления и медитации. К этому выводу приходит и С. Эйзенштейн, анализируя аналогичную ситуацию в искусстве: «современное искусствоведение группируется от полюса к полюсу, примерно от формулы “искусство есть познание жизни” до формулы “искусство есть строительство жизни”. Популярное противопоставление... глубоко ошибочное. И не в плане функционального определения искусства, а в неправильном обосновании понятия, скрытого за термином “познание”» [9, с. 36]. Слово «познание», замечает он далее, в немецком языке, например, утратило свою древнюю связь со словами «мочь» и «принимать участие»; эта связь «дотла вытеснена односторонне-созерцательным ПОНИМАНИЕМ “познания” как функции абстрактно-созерцательной, “чистого познания идей”... Мы никак не можем произвести в себе переустановку в восприятии акта

“познания” как акта непосредственной действенной результативности, ... знающий – это участвующий. И если, – продолжает Эйзенштейн, – в Библии сказано, что человек познал жену свою – “ведь это отнюдь не значит, что он с ней познакомился! Познающий – строящий! Познание жизни неразрывно – строительство жизни – пересоздание ее <...> Наступающей эпохе нашего искусства предстоит взорвать китайскую стену и между первой антитезой “языка логики” и “языка образов”» [9, с. 39].

Можно сказать, что наше восприятие, язык, а вслед за ними и мышление «скрывают» от нас процесс становления, творчества, непрерывно пронизывающий каждый предмет Вселенной, и органическое единство Природы, проявляющееся, в частности, в сюжетных, пространственно-временных связях ее элементов. Обычно легко заметить связь пространственную – на одном «кадре киноленты» действительности, но увидеть зависимость вещей, расположенных в тысяче километров друг от друга, гораздо труднее. Зависит ли судьба какой-то рыбки в океане, например, от того же камня в реке на другой стороне земного шара? Однако сюжет (пространственно-временная связь) может разыграться так, что, придя на нерест именно в эту реку, эта рыбка трагически окончит жизнь в пасти хищника, скрывавшегося именно за этим камнем... Вспомним Вещего Олега в балладе Пушкина, погибшего от укуса змеи, выползшей из черепа его коня.

Таким образом, **сюжетная связь** является обобщением понятия причинности. Если традиционная причинность европейской науки типа лапласовского детерминизма жестко обуславливала зависимость одного явления от другого, несколько ослабляя ее с помощью вероятности в квантовой механике, то в сюжетно-игровом подходе все участники и сюжеты потенциально равноправны, «равновероятны» и могут быть «смонтированы» в любые сюжетные структуры. Это не противоречит наличию «законов», определенных форм и процессов в природе, так как они существуют именно на базе циклических сюжетов – «правил игры», о чем говорилось выше. По существу, к подобному пониманию причинности идет современная наука: «Действительно, невозможность в психическом опыте различить между самими явлениями и их сознательным восприятием очевидно требует отказа от простого причинного описания по образцу классической физики» [1, с. 38].

Когда же не осознаются эти уже привычные установки нашего восприятия, языка и мышления, то разгораются дискуссии. «Зависит ли истина от нашего сознания?» – спрашивает А. Эйнштейн Р. Тагора [10, с. 132]. Тагор справедливо, но, видимо, недостаточно убедительно для Эйнштейна отвечает: «Если бы и была какая-нибудь истина, не зависящая от человека, то для нас она была бы абсолютно не существующей». Эйнштейн возражает: «Я не могу доказать правильность моей концепции, но это моя религия»,

хотя всё же приводит и аргументы: теорему Пифагора, которая, по его мнению, не зависит от «существования человека», и стол, который, оставшись без нас в комнате, будет «реальностью, не зависящей от человека». С позиций сюжетного подхода это детская игра в прятки или «метод страуса». Действительно, теорема сформулирована человеком и «живет» только в обществе, а если взглянуть за рамки «мгновенного кадра» с одиноким столом в более протяженный сюжет, то мы сразу увидим человека-создателя, а наверное, и человека – разрушителя этого стола.

К тому же здесь появились уже как бы две проблемы: существует ли истина, не зависящая от человека, и существует ли реальность, не зависящая от человека? Но если «истина» – это определенные утверждения, тексты, то совершенно очевидно, что без человека они просто не появятся в природе. Если же под истиной понимать саму реальность, сюжетный поток, на который наши обозначения и формулы лишь указывают, то в силу приведенных выше соображений о его целостности, сюжетной, пространственно-временной связности в нем нет никаких предметов, абсолютно независимых друг от друга. Тогда оба вопроса сливаются в один, ответ на который всё же отрицательный: не существует реальности (целостного потока, содержащего и человеческое общество), не зависящей от самой себя, то есть от своей же части¹.

Как ни парадоксально, но хотя Эйнштейн стал автором идеи пространственно-временной целостности физического мира, он не распространил ее на Вселенную, содержащую человеческое общество. По старой «доброй» традиции европейской науки он просто выкинул общество как затемняющий суть мировой картины «субъективный» элемент. (Но, может, и суть-то в этом «выплеснутом ребенке».) Например, он пишет в письме к М. Соловину 1 января 1951 года [10, с. 565], что наука «преследует одну единственную цель: установление того, что существует на самом деле». Это, видимо, надо понимать как установление того, что существует всегда, «объективно», без нас, жалких, ничтожных «субъектов» (а замечать наше участие в мировом «спектакле» всегда было в науке «дурным тоном»). Далее: «Определение того, что *должно быть*, представляет собой задачу, в известной степени независимую от первой, если действовать последовательно, то вторая цель вообще недостижима».

Правильно в том смысле, что программировать будущее Вселенной трудно: мы в ней не одни, а если бы и стали одни, то вряд ли захотели

¹ Кроме, разве что, «Брахмо» или Запредельного некоего состояния, описанного, например, в текстах Махабхараты. По-видимому, с древнеиндийским пониманием независимости, необусловленности существования перекликаются идеалы дзен и суфизма. Поведение мастера спонтанно, непредсказуемо и вместе с тем своеобразно сливается с сюжетным потоком: суфийский учитель пришел читать проповедь – за окном пропела птичка – он сказал ученикам: «Проповедь окончена».

превратиться в детерминированный механизм. Но неправильно, что задачи познания и строительства и планирования, хотя бы и вероятностного, нашего будущего не связаны. Отсюда пассивное отношение Эйнштейна как ученого и к социальному строительству: «Наука может лишь устанавливать логическую взаимосвязь между моральными сентенциями и давать средства для достижения моральных целей, однако само указание цели – вне науки» [10, с. 565].

Таким образом, на основе сюжетно-игровой парадигмы понятие причинности расширяется до сюжетной связи, что можно применять как в естествознании, так и в гуманитарных науках. В этой модели коммунальной реальности снимается жесткое противопоставление науки и искусства. Так, если о произведении искусства спрашивалось, хорошо оно или плохо, а о продукте научного творчества – истинен он или нет, то теперь, когда плоды каждого из них мы рассматриваем как сценарии-проекты возможного будущего или их фрагмента, то более существенным оказывается синтез этих вопросов: реализуем ли соответствующий сценарий, и какими средствами, и каковы будут последствия для общества и всей окружающей среды? Ибо в науке, как и в искусстве, и в будничной жизни, мы не только что-то познаем, открываем, наблюдаем «со стороны», но – независимо от нашего осознания этого факта – непрерывно воспроизводим, создаем мир и себя в нем, а сюжетно-игровая картина Универсума и соответствующий ей подход дают возможность осознать зависимость «мирового сюжета» от наших «сценариев» и игры, прочувствовать ответственность за каждый наш шаг перед будущим.

Литература

1. Бор Н. Атомная физика и человеческое познание. – М.: Изда-во иностр. лит., 1961. – 151 с.
2. Чижевский А.А. Земное эхо солнечных бурь. – М.: Мысль, 1973. – 352 с.
3. Шимельфениг О.В. Живая Вселенная: сюжетно-игровая картина мира: XXI век: «Самозавет» или «Самоапокалипсис». – Саратов: Научная книга, 2005. – 688 с.
4. Шимельфениг О.В., Семёнычева А.П. Методологическое обобщение применения интенсивных технологий в обучении юристов // Вестник Балтийской педагогической академии. – 2006. – Вып. 72. – С. 136–139.
5. Шимельфениг О.В., Герасимов Б.Н. Формирование корпоративных отношений в организации на основе сюжетно-игрового подхода // Вестник Самарского института бизнеса и управления. – 2010. – Вып. 5, ч. 1. – С. 67–77.
6. Шимельфениг О.В., Солодовниченко А.Я. «Беседы о реальности» в восьми актах: интеллигенция Саратова в «Intellect game session» // Интеллигенция и мир. – 2009. – № 3. – С. 50–74.

7. Шимельфениг О.В. Введение в новую методологию поведенческого менеджмента, отражающую национальную ментальность // Вестник Самарского института бизнеса и управления. – 2010. – Вып. 6., ч. 1. – С. 88–99.
8. Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровой подход в обучении менеджменту // Креативная экономика и социальные инновации. – 2017. – Т. 7, № 1. – С. 75–91.
9. Эйнштейн С.М. Избранные произведения. В 6 т. Т. 2. – М.: Искусство, 1964.
10. Эйнштейн А. Собрание научных трудов. Т. 4. – М.: Наука, 1967.

Статья поступила в редакцию 10.07.2020.

Статья прошла рецензирование 01.09.2020.

DOI: 10.17212/2075-0862-2021-13.1.2-390-400

THE PLOT COHERENCE AS A GENERALIZATION OF THE CAUSALITY PRINCIPLE

Shimelfenig Oleg,

Cand. of Sc. (Physics and Mathematics),

Associate Professor at the Department of Geometry

N.G. Chernyshevsky Saratov National Research State University,

83 Astrakhanskaya Street, Saratov, 410012, Russian Federation

ORCID: 0000-0002-4011-0000

shim.ov@mail.ru

Abstract

In connection with the growing manifestations of the systemic crisis of civilization – ideological, ecological and socio-economic, there is an urgent need for a holistic spiritual and psychophysical picture of the world, called “the plot-game” by the author. The author investigates the concept of “causality” within the frame of this paradigm, and then shows the expediency of generalizing it to the concept of “plot coherence”, which opens up new possibilities for applying the plot-game methodology. The methodology and methodology of the research are based on the categorical apparatus of the story-game paradigm, the main feature of which, the novelty, is the proposal to add a third parameter to the space-time model of the world – the individual, who at each moment perceives the first two aspects – space and time – in his own way as a certain plot. Thus, the art-historical concepts of plot, scenario and game are generalized to the level of ideological universals and at the same time natural-scientific terms – ‘cross-cutting’ units of Being.

It is shown that we see each object under study as a participant in the flow of story cycles, and its essence is the roles that it “played”, can play and will play in them, and which are reflected in its genetic and acquired scenarios. The plot stream of events is formed as the resultant of the attempts of all its participants to implement their own behavior scenarios, generated mainly automatically with the help of programs for processing all incoming information, which are formed from the moment of birth in each individual. On the basis of the story-game paradigm, the concept of causality is expanded to plot coherence, and it can be applied both in natural science and in the humanities. In the proposed model of communal reality, the rigid opposition of science and art is removed, since both there and here, as in ordinary life, we not only learn, discover, and observe something “from the outside”, but continuously reproduce, create the world and ourselves in it, regardless of our awareness of this fact; and the story-game picture of the Universe and its corresponding approach make it possible to realize the dependence of the “world plot” on our “scenarios” and games, to feel the responsibility for the future in each of our steps.

Keywords: world picture, reality, story-game approach, causality, responsibility.

Bibliographic description for citation:

Shimelfenig O. The Plot Coherence as a Generalization of the Causality Principle. *Idey i idealy = Ideas and Ideals*, 2021, vol. 13, iss. 1, pt. 2, pp. 390–400. DOI: 10.17212/2075-0862-2021-13.1.2-390-400.

References

1. Bohr N. *Atomnaya fizika i chelovecheskoe poznanie* [Atomic Physics and Human Knowledge]. Moscow, Inostrannaya literatura Publ., 1961. 151 p. (In Russian).
2. Chizhevskii A.L. *Zemnoe ekho solnechnykh bur'* [The Terrestrial Echo of Solar Storms]. Moscow, Mysl' Publ., 1973. 352 p.
3. Shimel'fenig O.V. *Zhivaya Vselennaya: syuzhetno-igrovaya kartina mira: XXI vek: "Samozaвет" ili "Samoapokalipsis"* [The Living Universe. The meaningful worldview. The 21st century: "Self-testament" or "Selfapocalypse"]. Saratov, Nauchnaya kniga Publ., 2005. 688 p.
4. Shimel'fenig O.V., Semenycheva L.P. Metodologicheskoe obobshchenie primeniya intensivnykh tekhnologii v obuchenii yuristov [Methodological generalization of the using of intensive technologies in the education of lawyers]. *Vestnik Baltiiskoi pedagogicheskoi akademii*, 2006, iss. 72, pp. 136–139. (In Russian).
5. Shimel'fenig O.V., Gerasimov B.N. Formirovanie korporativnykh otnoshenii v organizatsii na osnove syuzhetno-igrovogo podkhoda [Formation of corporate relations in organizations based on the role-playing approach]. *Vestnik Samarskogo instituta biznesa i upravleniya = Bulletin of the Samara Institute of Business and Management*, 2010, iss. 5, pt. 1, pp. 67–77.
6. Shimel'fenig O.V., Solodovnichenko L.Ya. "Besedy o real'nosti" v vos'mi aktakh: intelligentsiya Saratova v "Intellect game session" ["Conversations about reality" in eight acts: the intelligentsia of Saratov in the "Intellect game session"]. *Intelligentsiya i mir = Intelligentsia and the World*, 2009, no. 3, pp. 50–74.
7. Shimel'fenig O.V. Vvedenie v novuyu metodologiyu povedencheskogo menedzhmenta, otrazhayushchuyu natsional'nyu mental'nost' [Introduction to the new methodology of behavioral management, reflecting the national mentality]. *Vestnik Samarskogo instituta biznesa i upravleniya = Bulletin of the Samara Institute of Business and Management*, 2010, iss. 6, pt. 1, pp. 88–99.
8. Shimel'fenig O.V. Syuzhetno-igrovoi podkhod v obuchenii menedzhmentu [The plot-game approach in management training]. *Kreativnaya ekonomika i sotsial'nye innovatsii = Creative Economics and Social Innovations*, 2017, vol. 7, no. 1, pp. 75–91.
9. Eizenshtein S.M. *Izbrannyye proizvedeniya*. V 6 t. T. 2 [Selected works. In 3 vol. Vol. 2]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964.
10. Einstein A. *Sobranie nauchnykh trudov*. T. 4 [Collection of scientific works. Vol. 4]. Moscow, Nauka Publ., 1967. (In Russian).

The article was received on 10.07.2020.

The article was reviewed on 01.09.2020.