







Б В  
Р И  
О Н  
И Г  
С Р  
Л О  
А Д  
В С  
К  
И  
Й



МОСКВА

УДК 1(091)(510)  
ББК 87.3(5Кит)  
В49

**Виноградский, Бронислав Брониславович.**

В49 Искусство игры с миром : шедевры китайской мудрости / Бронислав Виноградский. — Москва : Эксмо, 2025. — 256 с.: ил. — (Искусство управления миром. Авторская серия Б. Виноградского).

ISBN 978-5-04-173443-5

Новое издание книги известного эксперта по Китаю, писателя, художника и переводчика Бронислава Виноградского посвящено главному инструменту управления миром – управлению смыслами. Чтобы правильно им пользоваться, надо начать свою ИГРУ С МИРОМ.

Почему мир будет играть в твою игру? Как выиграть в игру, которую ты создал и навязал миру? Этой практике управления и посвящена книга.

**УДК 1(091)(510)**  
**ББК 87.3(5Кит)**

**ISBN 978-5-04-173443-5**

© Виноградский Б.Б., текст, иллюстрации, 2023  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025



## О Г Л А В Л Е Н И Е

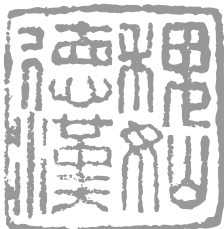
Предисловие .....	11
<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	15
<b>1. ТЕОРИЯ ОБЩЕГО УСТРОЙСТВА</b> .....	17
1.1. Как нужно рассматривать игру .....	17
1.2. Внутреннее и внешнее .....	18
1.3. Пять движений игры .....	24
1.4. Применение исследовательского движения духа .....	29
1.5. Смыслы .....	35
<b>2. ПЯТЬ ШАГОВ – ПОРОЖДЕНИЯ ПОРОЖДЕНИЙ</b> .....	40
<b>3. МИР ЧУВСТВ И МЫСЛЕЙ</b> .....	47
<b>ИГРА</b> .....	53
<b>1. ПРАВИЛА ИГРЫ</b> .....	55
1.1. Правила игры .....	55
1.2. Про игру и игроков .....	59
1.3. О качествах игрока .....	60
1.4. Об игровом поле .....	61

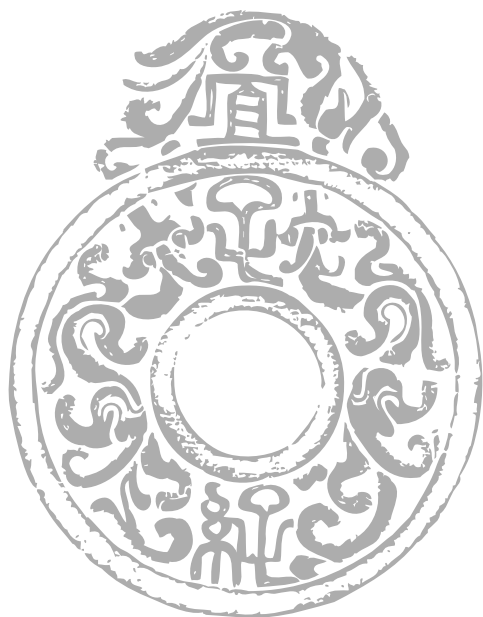
1.5. О ценностях в игре .....	61
1.6. О выигрышах и наградах .....	62
1.7. О чем не думают в игре .....	64
1.8. Как вступить в игру .....	65
1.9. Случайное в игре .....	65
<b>2. ЗАЧЕМ ИГРАЕМ</b> .....	67
2.1. Проигрыш .....	67
2.2. Выигрыш .....	69
2.3. Обмен и обман .....	70
2.4. Виды игр .....	72
2.5. Время в игре .....	74
2.6. Мелочи в игре .....	76
2.7. Обо всем понемногу .....	78
2.8. Выход .....	79
<b>3. О ЦЕЛЯХ И ПРЕДПОЧТЕНИЯХ</b> .....	80
3.1. Что нужно для игры .....	80
3.2. Опасности в игре .....	83
3.3. О целях в игре .....	85
3.4. О важных вопросах в игре .....	87
3.5. Предпочтения в играх .....	
<b>4. ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ</b> .....	90
4.1. Где происходит игра и что это вообще такое .....	90
4.2. Еще определения игры .....	93
4.3. Игровое настроение .....	95
4.4. Действие игры .....	96
<b>5. КУДА ИДЕМ</b> .....	99
5.1. О правилах в игре .....	
5.2. Какими должны быть правила в игре .....	102
5.3. Правила последнего хода .....	104
5.4. Правила перехода хода .....	106
<b>6. ДОВЕРИЕ И СТРАХ</b> .....	109
6.1. Как начать игру .....	

6.2. Искренность и доверие в играх .....	111
6.3. Мелодика игры .....	113
6.4. Между сожалением и страхом.....	115
6.5. Заметки об игре.....	118
<b>7. ОДНИ ТОЛЬКО ПРИМЕРЫ</b> .....	120
7.1. Снова под парусом .....	120
7.2. Открытие и закрытие.....	123
7.3. Ответы и вопросы.....	125
7.4. Знаки и значения.....	127
7.5. Игра и власть .....	130
<b>8. ИГРЫ ВЛАСТИ – ИГРЫ ВОЛИ</b> .....	133
8.1. Власть и воля .....	133
8.2. Простое, как правда .....	137
<b>9. ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ</b> .....	139
9.1. Изменения обстоятельств и событий .....	139
9.2. Если .....	141
9.3. Про должное и долг .....	142
9.4. Чего ты не должен .....	144
9.5. Уповай! .....	146
<b>10. ЗАТЕЙНОЕ</b> .....	149
10.1. Затеи и придумки .....	149
10.2. Говорят.....	152
<b>11. ОТНОШЕНИЯ</b> .....	154
11.1. Отношение к отношениям в игре.....	154
11.2. Вдруг .....	.....
11.3. Кратко .....	158
<b>12. ПРОТИВОРЕЧИЯ</b> .....	162
12.1. Что есть противоречия .....	162
12.2. Откуда противоречия в игре .....	164
12.3. Применяй противоречие .....	166
12.4. А что еще? .....	167

<b>13. РАЗНОЕ В ИГРЕ</b> .....	169
13.1. Власть в игре и игра во власти. ....	169
13.2. Общение в игре .....	171
13.3. Творчество в общении. ....	173
13.4. Образы и лица .....	175
<b>14. ИГРЫ ВЕЧЕРАМИ</b> .....	177
14.1. Само собой. ....	177
14.2. Разное .....	
14.3. Что происходит в стране сточки зрения игры .....	
14.4. Столкновения с действительностью .....	182
14.5. Еще .....	183
14.6. Не скажу .....	185
<b>15. ИГРЫ И СЛОВА</b> .....	187
15.1. Слова и представления .....	187
15.2. Произвольно .....	189
15.3. Игры отраженных состояний .....	191
15.4. Игра словами .....	193
15.5. Страхи игры .....	195
<b>16. ИГРАЙ ШУТЯ</b> .....	197
16.1. Про судьбу опять .....	197
16.2. Шутки в играх .....	199
16.3. Игры в шутках .....	200
16.4. Игровые шутки .....	203
16.5. Будь готов .....	204
<b>17. КАЧЕСТВО ОЖИДАНИЙ</b> .....	207
17.1. Не жди .....	207
17.2. Отношения между игроками .....	208
<b>18. ИГРЫ И СОСТОЯНИЯ</b> .....	210
18.1. Состояние тела в игре .....	210
18.2. Знания в игре .....	213
18.3. Опять о том же .....	215
18.4. Иные миры .....	217

<b>19. ПРО МЕНЯ В ИГРЕ</b> .....	219
19.1. Ну и как? .....	219
19.2. Еще о .....	221
19.3. По существу .....	223
19.4. Ну и что? .....	225
<b>20. ПЕРСОНАЖИ И ХАРАКТЕРЫ В ИГРАХ</b> .....	227
20.1. Угадай кто? .....	227
20.2. Кто как .....	229
20.3. А как удержаться? .....	230
20.4. Узнаешь? .....	232
<b>21. ИГРЫ ВСЕЛЕНСКОГО МАСШТАБА</b> .....	234
21.1. Новые .....	234
21.2. Вопрос номер .....	236
Иллюстрации в начале глав .....	239
Об авторе .....	241







## ПРЕДИСЛОВИЕ

О чем все это?

Если бы все было просто, то не о чем было бы и говорить. Однако хотя где-то оно и просто, где-то и сложно. Лабиринт в чистом виде. Ты видишь какие-то простые вещи, думая, что вот, мол, как оно все просто и что здесь усложнять. И тут же в следующем шаге сталкиваешься с трудностями, которые громоздятся друг на друга в хаосе, не позволяя двигаться, и наступают на тебя со всех сторон — а отступить некуда. Так тоже бывает.

И иногда приходится упрощать, а иногда усложнять.

Я предпочитаю чередовать подходы, и где просто, немного усложнить, а сложное лучше упростить и разбавить — смехом, парадоксом, нелепицей. Тогда получается сложить картинку, в которой может произойти все что угодно и которая может превращаться в зависимости от точки зрения смотрящего в любые образы.

Так что нужно научиться менять угол зрения при рассмотрении происходящего.

Книжка эта — про способы изменения угла зрения.

Правильно сыграть! Как это?

И с самим собой-то не получается, а уж со зрителями и участниками одной и той же игры постоянно выходит какая-то ерунда.

Я убежден, что с тем, что сейчас наворотилось хаотического в отношениях людей и сообществ на этой планете, кроме как с помощью какой-то тотальной и глобальной игры не разобраться.

Я никого в игру не приглашаю и никого не уговариваю сыграть. Мол, надо только начать, попробовать, а потом втянешься, разрешишься.

Но я, конечно же, в игру заманиваю. Игра должна происходить естественно, складываться сама собой. Нарочитость в игре присутствует именно в понимании того, что все это неправда. Но правду можно выразить только с помощью неправды.

Вот так вот.

Все это написано, чтобы увлечь и запутать читающего, чтобы он, то есть ты, читатель, сам разбирался с помощью предлагаемых тебе способов обращения с орудиями, которыми ты, по моему мнению, как и я, обладаешь, да и пользуешься постоянно. Ибо все эти орудия — не что иное, как части твоего личного устройства, твоего сознания<sup>1</sup>, твоей личности. Они действуют в тебе постоянно, не могут не работать, не помещать тебя в обстоятельства, не продвигать тебя в этих обстоятельствах.

Но по большей части они приводят тебя в движение, а чтобы начать ими пользоваться, применять их, как я думаю, по назначению, нужно начать с ними или ими играть. И так и эдак — попробуй, читатель.

### ПРИМЕЧАНИЕ О ЦИТАТАХ ИЗ ВЭЙ ДЭХАНЯ

Удивительная судьба бывает у рукописей, которые, как известно, не горят. Трудно сейчас сказать, где бродили эти тексты, написанные рукой мудреца, через какие времена и судьбы прошли они за те приблизительно семнадцать веков, что пролетели, как один миг, со времени жизни бродячего даоса Вэй Дэханя.

Сам текст пришел ко мне тоже более тридцати лет назад, и понадобилось немало сил и времени, чтобы разобраться в его структуре

---

<sup>1</sup> К слову, расклады облавных шашек — вэйци — приводятся на шмуцтитулах в начале глав потому, что эта игра на протяжении многих веков применялась в Китае для развития качеств игрового мышления, ибо правильно играть в шашки можно, только наувившись состоянию игры в собственном сознании.

и понять, что за удивительная сущность подарила эти строки, а заодно и китайское имя, которое я взял и которым называю себя в китайской среде уже около тридцати лет.

Книга, точнее рукопись, которая, конечно же, неоднократно переписывалась за время своего существования, пришла ко мне из рук ныне покойного Виктора Ионичевского, врача и исследователя традиционной китайской медицины. А к нему она, по его словам, попала из рук корейского гадалея, который жил в Хабаровском крае и который оставил ее своим детям. Дети его уже ничего не понимали в древнем языке и потому отдали книгу Виктору, который попросил меня разобраться в том, что это за знаки и какие смыслы они несут. Вот я и разбираюсь.

Список, который был у меня в руках, относится ко второй половине XIX века, а сам Вэй Дэхань жил и творил в первой половине III века нашей эры, во времена Троецарствия. Был он бродячим даосом и странствовал от одного правителя к другому, где иногда выполнял работу советника и придворного гадалея.

Цитаты<sup>1</sup>, которые я перевожу из книги, на самом деле представляют собой взятые из более широкого контекста мудрости, которые Вэй Дэхань использовал в своей работе гадалея. Они невероятно звучны моему видению мира, которое я представляю в книге «Игры с миром», и потому я проиллюстрировал, или, точнее, дополнил ими свои тексты, которые в значительной степени появились под влиянием текстов Вэй Дэханя.

Инкрустирование цитатами из Вэй Дэханя основного текста книги вполне двусмысленно, потому что трудно точно сказать, что иллюстрирует и что объясняет каждое слово в этой книге.

## **ТВОРЧЕСТВО КАК ОСНОВНОЙ ЭЛЕМЕНТ ОБУЧЕНИЯ ИГРОВЫМ ПОДХОДАМ УПРАВЛЕНИЯ МИРОМ**

Рисунки на страницах книги — пример работы с творческим состоянием, так как каждый рисунок представляет собой игровую техноло-

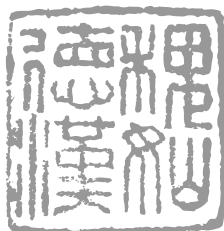
---

<sup>1</sup> Текст Вэй Дэханя в «Списке Ионичевского» представляет собой не цельное произведение, а хаотический набор разрозненных фрагментов из одного или нескольких (?) сочинений Вэй Дэханя. В книге принята следующая система атрибуции переводов цитат из рукописного списка текста Вэй Дэханя: перед цитатой стоит аббревиатура имени автора — ВДХ, после вертикальной черты — номер строки из текста.

гию создания творческих объектов. Для того чтобы создавать подобные работы, необходимо быть в игровом состоянии сознания.

Каждая работа выполнена с применением нескольких традиционных подходов к творчеству. Это, во-первых, спонтанная каллиграфия, а во-вторых, последующая семиотическая проработка с целью создания законченных композиций, в которых помимо поля значений должна быть целостность идеи и состояния.

Подобное творчество позволяет научиться достигать соединения спонтанного состояния с разработкой целостности в выражении идей и замыслов. Эти иллюстрации предназначены для спокойного созерцания и порождения идей в сознании созерцающего.





# ВВЕДЕНИЕ





# 1

## ТЕОРИЯ ОБЩЕГО УСТРОЙСТВА

17

---

### 1.1. КАК НУЖНО РАССМАТРИВАТЬ ИГРУ

#### 1.1.1

Речь пойдет об устройстве законов изменений переживаемого пространства ощущений времени мира.

Я говорю о том, что мир – это ладно скроенное пространство ощущений. Но что же мы ощущаем в мире перед тем, как обозначить его теми или иными понятиями, придать ценность и стоимость этим понятиям, начать ими обмениваться, начать их менять?

Ощущаем мы время.

**ВДХ | 0613**

Жизнь сама по себе не повод для беспокойства, а вот твое беспокойство по поводу жизни — это настоящий повод для беспокойства.

**ВДХ | 0231**

Страх своего бояться не нужно. Есть и другие поводы переживать, если уже не можешь удержаться.

**ВДХ | 0963**

Уверенность — чувство основательное, но всего лишь чувство.

Чувства легко приходят и уходят. Не пытайся на них построить что-то вечное.

## 1.1.2

Все случайности случаются во времени.

Время — это поток ощущений в пространстве сознания. Проще говоря, в пространстве души, а еще проще — в сердце как центре средоточия пульсации сущего, движения Вселенной в тебе.

Переживаемое пространство ощущений времени — это и есть твой мир, то есть это твое сознание, которое делится для удобства на две части, внутреннюю и внешнюю.

**ВДХ | 0364**

Раздражаешься?

Печально.

Печалишься?

Раздражает.

**ВДХ | 0636**

Даже если все это что-то значит, это ничего не значит.

**ВДХ | 0372**

Глубина мысли обратно пропорциональна глубине чувств.

Или наоборот, то есть прямо.

Скорее наоборот, то есть обратно.

## 1.2. ВНУТРЕННЕЕ И ВНЕШНЕЕ

### 1.2.1

Это состояния дела и обстоятельства изнутри вовне, пронизанные движением духа, и наоборот, обстоятельства дела и состояния, когда дух возвращается обратно к точке своего исхода.

Движение, направленное вовне, и возвратное движение внутрь происходят постоянно, это и есть пульсация движения времени, вызывающая все переживания, доступные человеческому существу.

#### ВДХ | 1115

Мудрые мысли нужны, но это всего лишь мысли.

А вот смех!

А что смех?

А смех – это смех.

А при чем здесь мысли?

#### ВДХ | 1387

Так уж ты устроен.

Прими мои соболезнования.

Никакого сочувствия, просто по воле Неба.

#### ВДХ | 0535

Переживай чувства, если ничего больше с ними делать не умеешь.

Но учиться надо.

### 1.2.2

Все движения происходят в трех разделах пространства.

Пространство тела. Пространство души. Пространство духа.

#### ВДХ | 1877

Хочется, чтобы умно.

Бывает.

Бывает и не такое.

**ВДХ | 0328**

Жизнь ты и без просветления проживешь, а вот просветление без жизни — это никак.

**ВДХ | 1238**

Придет время, умрем не хуже других.

**1.2.3**

Пространство тела — это ощущения.

Пространство души — это переживания.

Пространство духа — это сознание.

**ВДХ | 0999**

Если хочешь, чтобы случилось что-то страшное, начинай его бояться.

Очень помогает.

**ВДХ | 1390**

Душа не мнется.

**ВДХ | 1398**

Когда нейметя, неймись.

**1.2.4**

Тело — это всегда движение ощущений, и каждое ощущение находится или в области предощущения, или в области проявленного движения.

Ты всегда предощущаешь движение. Любое ощущение указывает на направление дальнейшего движения.

А все это происходит в пространстве тела.

**ВДХ | 0572**

Наблюдай проигравших.

Пригодится.