

ИСКУССТВО
ИГРЫ
С МИРОМ

БРОНИСЛАВ
ВИНОГРОДСКИЙ



СМЫСЛ ПОБЕДЫ
В ПОБЕДЕ НАД СМЫСЛАМИ



МОСКВА
2017

УДК 1(091)(510)
ББК 87.3(5Кит)
В49

Виноградский, Бронислав Брониславович.
В49 Искусство игры с миром. Смысл победы в победе над смыслами / Бронислав Виноградский. — Москва : Издательство «Э», 2017. — 400 с. — (Искусство управления миром. Авторская серия Б. Виноградского).

ISBN 978-5-699-81480-0

Новая книга известного эксперта по Китаю, писателя, художника и переводчика Бронислава Виноградского посвящена одному из базовых инструментов управления миром — управлению смыслами. Каждый из читателей обладает и постоянно использует необходимые для этого орудия — части своей личности, своего сознания, свою творческую энергию. Но чтобы правильно ими пользоваться, надо или начать с ними играть, или начать свою ИГРУ С МИРОМ. Этой практике управления и посвящена книга, синтезированная из мозаики древней восточной и современной философии и психологии. Главные темы этой книги: почему мир будет играть в твою игру и по твоим правилам и как выиграть в игру, которую ты создал и навязал миру.

Впервые в значительном объеме публикуются переводы из трудов китайского мыслителя Вэй Дэханя, который жил и творил в первой половине III века нашей эры, во времена Троецарствия. Он был бродячим даосом и странствовал от одного правителя к другому, где иногда выполнял работу советника и придворного гадала. Цитаты из Вэй Дэханя созвучны видению мира, которое Бронислав Виноградский представляет в «Искусстве игры с миром».

УДК 1(091)(510)
ББК 87.3(5Кит)

ISBN 978-5-699-81480-0

© Виноградский Б.Б., текст,
иллюстрации, 2015
© Оформление.
ООО «Издательство «Э», 2017

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

ИСКУССТВО УПРАВЛЕНИЯ МИРОМ
АВТОРСКАЯ СЕРИЯ Б. ВИНОГРАДСКОГО

Виноградский Бронислав Брониславович

**ИСКУССТВО ИГРЫ С МИРОМ
СМЫСЛ ПОБЕДЫ В ПОБЕДЕ НАД СМЫСЛАМИ**

(орыс тілінде)

Директор редакции *Е. Капъёв*
Ответственный редактор *А. Серов*
Художественный редактор *С. Власов*
Координатор проекта *Н. Шефер*
Бренд-консультирование *Д. Курочкин*
Компьютерная верстка *Н. Зенков*
Корректор *И. Львова*

ООО «Издательство «Э»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Өндіруші: «Э» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Тауар белгісі: «Э»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Дембровский көш., 3-а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251-58-12 ы. 107.
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сертификация туралы ақпарат сайты Өндіруші «Э»

Оптовая торговля книгами Издательства «Э»:
142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел.: 411-50-74.
По вопросам приобретения книг Издательства «Э» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж
International Sales: International wholesale customers should contact Foreign Sales Department for their orders.

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформлении, обращаться по тел.:
+7(495) 411-68-59, доб. 2261.

Оптовая торговля бумажно-беловыми и канцелярскими товарами для школы и офиса:
142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7(495) 745-28-87 (многоканальный).

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Өндірген мемлекет: Ресей
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 17.04.2017. Формат 60x100¹/₁₆.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,78.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ



В электронном виде книги издательства вы можете купить на www.litres.ru

ЛитРес:
одна книга до книг



ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие 11

ВВЕДЕНИЕ

1. ТЕОРИЯ ОБЩЕГО УСТРОЙСТВА 15

1.1. Как нужно рассматривать игру 16

1.2. Внутреннее и внешнее 18

1.3. Пять движений игры 25

1.4. Применение исследовательского
движения духа 33

1.5. Смыслы 42

2. ПЯТЬ ШАГОВ —

ПОРОЖДЕНИЯ ПОРОЖДЕНИЙ 49

3. МИР ЧУВСТВ И МЫСЛЕЙ 61

ИГРА

1. ПРАВИЛА ИГРЫ 71

1.1. Правила игры 72

1.2. Про игру и игроков 77

1.3. О качествах игрока 78

1.4. Об игровом поле 79

1.5. О ценностях в игре 80

1.6. О выигрышах и наградах 82

1.7. О чем не думают в игре 84

1.8. Как вступить в игру 87

1.9. Случайное в игре 88





2. ЗАЧЕМ ИГРАЕМ	91
2.1. Проигрыш	92
2.2. Выигрыш	94
2.3. Обмен и обман	97
2.4. Виды игр	99
2.5. Время в игре	102
2.6. Мелочи в игре	104
2.7. Обо всем понемногу	106
2.8. Выход	107
3. О ЦЕЛЯХ И ПРЕДПОЧТЕНИЯХ	109
3.1. Что нужно для игры	110
3.2. Опасности в игре	113
3.3. О целях в игре	116
3.4. О важных вопросах в игре	120
3.5. Предпочтения в играх	123
4. ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ	125
4.1. Где происходит игра и что это вообще такое	126
4.2. Еще определения игры	130
4.3. Игровое настроение	133
4.4. Действие игры	135
5. КУДА ИДЕМ	139
5.1. О правилах в игре	140
5.2. Какими должны быть правила в игре	144
5.3. Правила последнего хода	148
5.4. Правила перехода хода	151



6. ДОВЕРИЕ И СТРАХ	157
6.1. Как начать игру	158
6.2. Искренность и доверие в играх	162
6.3. Мелодика игры	165
6.4. Между сожалением и страхом	168
6.5. Заметки об игре	172
7. ОДНИ ТОЛЬКО ПРИМЕРЫ	175
7.1. Снова под парусом	176
7.2. Открытие и закрытие.	180
7.3. Ответы и вопросы.	184
7.4. Знаки и значения	187
7.5. Игра и власть.	193
8. ИГРЫ ВЛАСТИ — ИГРЫ ВОЛИ	197
8.1. Власть и воля	198
8.2. Простое, как правда	204
9. ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ	207
9.1. Изменения обстоятельств и событий	208
9.2. Если...	211
9.3. Про должное и долг	213
9.4. Чего ты не должен	217
9.5. Уповай!	221
10. ЗАТЕЙНОЕ	225
10.1. Затеи и придумки	226
10.2. Говорят...	231



11. ОТНОШЕНИЯ	233
11.1. Отношение к отношениям в игре.	234
11.2. Вдруг	238
11.3. Кратко.	242
12. ПРОТИВОРЕЧИЯ	247
12.1. Что есть противоречия	248
12.2. Откуда противоречия в игре.	251
12.3. Применяй противоречие	254
12.4. А что еще?	256
13. РАЗНОЕ В ИГРЕ	259
13.1. Власть в игре и игра во власти.	260
13.2. Общение в игре	263
13.3. Творчество в общении.	266
13.4. Образы и лица	270
14. ИГРЫ ВЕЧЕРАМИ	273
14.1. Само собой	274
14.2. Разное.	277
14.3. Что происходит в стране с точки зрения игры	280
14.4. Столкновения с действительностью.	283
14.5. Еще...	285
14.6. Не скажу	288
15. ИГРЫ И СЛОВА	291
15.1. Слова и представления	292
15.2. Произвольно	295
15.3. Игры отраженных состояний.	299

15.4. Игра словами	302
15.5. Страхи игры	305

16. ИГРАЙ ШУТЯ 307

16.1. Про судьбу опять	308
16.2. Шутки в играх.	310
16.3. Игры в шутках.	312
16.4. Игровые шутки	315
16.5. Будь готов	317

17. КАЧЕСТВО ОЖИДАНИЙ 321

17.1. Не жди	322
17.2. Отношения между игроками	324

18. ИГРЫ И СОСТОЯНИЯ. 327

18.1. Состояние тела в игре	328
18.2. Знания в игре	332
18.3. Опять о том же	335
18.4. Иные миры.	338

19. ПРО МЕНЯ В ИГРЕ. 341

19.1. Ну и как?	342
19.2. Еще о...	345
19.3. По существу.	348
19.4. Ну и что?	351

20. ПЕРСОНАЖИ И ХАРАКТЕРЫ В ИГРАХ 355

20.1. Угадай, кто?	356
20.2. Кто как	358





20.3. А как удержаться?360
20.4. Узнаёшь?363
21. ИГРЫ ВСЕЛЕНСКОГО МАСШТАБА	367
21.1. Новые368
21.2. Вопрос номер...371
Иллюстрации в начале глав374
Об авторе376

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 отступать 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 добавить — 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, разберешься.

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 разобрался 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 личностного устройства, твоего сознания*, 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 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 гадателя, 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 вре-

* К слову, расклады Облавных шашек — вэйци — приводятся на шумцитулах 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 научившись состоянию игры в собственном сознании.

мена Троецарствия. Был он бродячим даосом и странствовал от одного правителя к другому, где иногда выполнял работу советника и придворного гадателя.

Цитаты*, которые я перевожу из книги, на самом деле представляют собой взятые из более широкого контекста мудрости, которые Вэй Дэхань использовал в своей работе гадателя. Они невероятно созвучны 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 технологию 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.

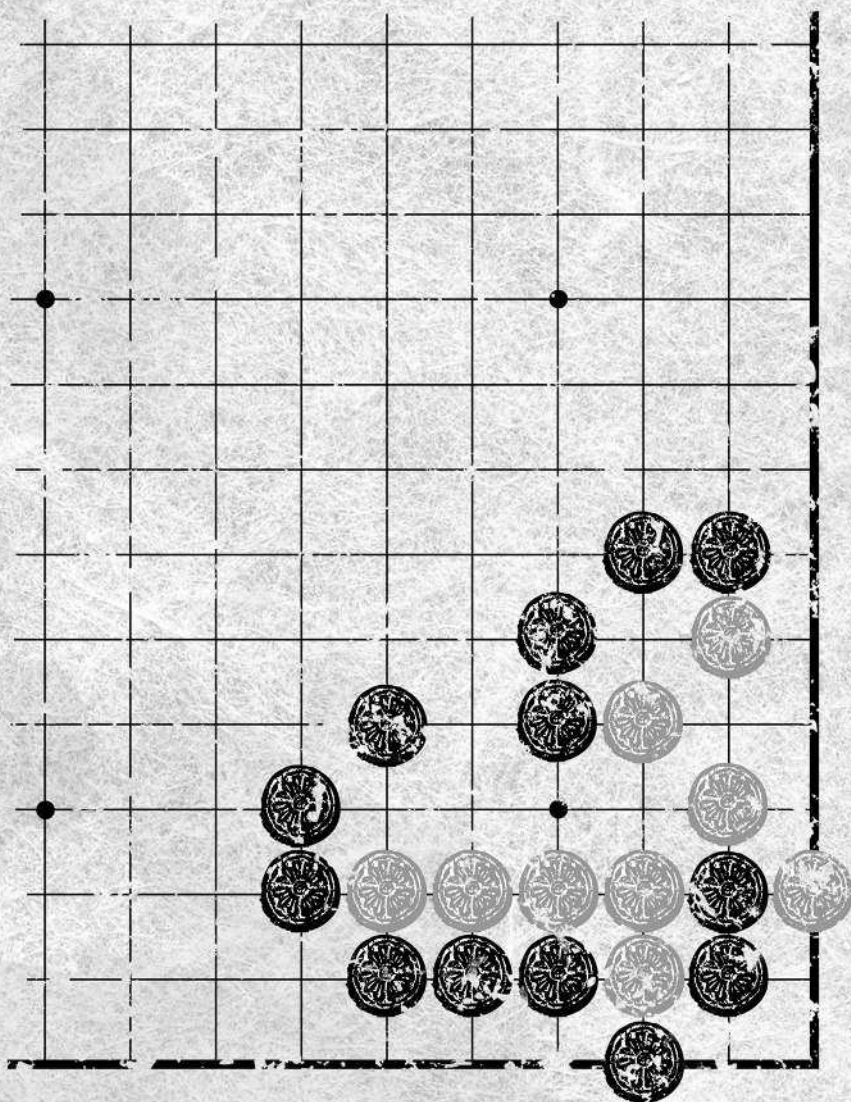
Подобное творчество позволяет научиться достигать соединения спонтанного состояния с разработкой целостности в выражении идей и замыслов. Эти иллюстрации предназначены для спокойного созерцания и порождения идей в сознании созерцающего.

* 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.



В В Е Д Е Н И Е

1. ТЕОРИЯ ОБЩЕГО УСТРОЙСТВА





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.