





О Г Л А В Л Е Н И Е

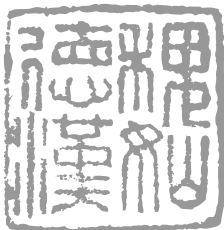
Предисловие	11
ВВЕДЕНИЕ	15
1. ТЕОРИЯ ОБЩЕГО УСТРОЙСТВА	17
1.1. Как нужно рассматривать игру	17
1.2. Внутреннее и внешнее	18
1.3. Пять движений игры	24
1.4. Применение исследовательского движения духа	29
1.5. Смыслы	35
2. ПЯТЬ ШАГОВ – ПОРОЖДЕНИЯ ПОРОЖДЕНИЙ	40
3. МИР ЧУВСТВ И МЫСЛЕЙ	47
ИГРА	53
1. ПРАВИЛА ИГРЫ	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

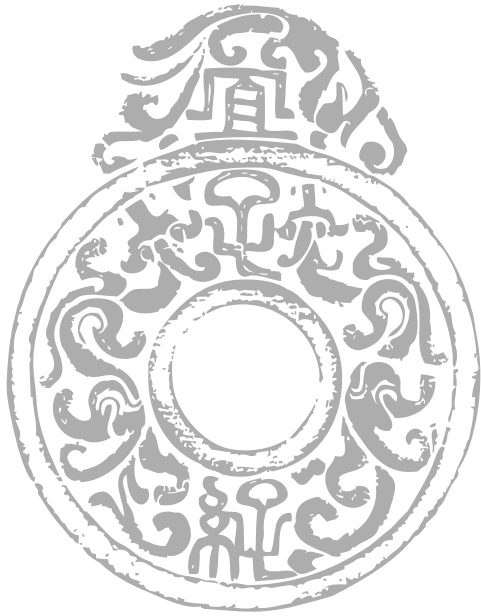
1.5. О ценностях в игре	61
1.6. О выигрышах и наградах	62
1.7. О чем не думают в игре	64
1.8. Как вступить в игру	65
1.9. Случайное в игре	65
2. ЗАЧЕМ ИГРАЕМ	67
2.1. Проигрыш	67
2.2. Выигрыш	69
2.3. Обмен и обман	70
2.4. Виды игр	72
2.5. Время в игре	74
2.6. Мелочи в игре	76
2.7. Обо всем понемногу	78
2.8. Выход	79
3. О ЦЕЛЯХ И ПРЕДПОЧТЕНИЯХ	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	
4. ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ	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
5. КУДА ИДЕМ	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
6. ДОВЕРИЕ И СТРАХ	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
7. ОДНИ ТОЛЬКО ПРИМЕРЫ	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
8. ИГРЫ ВЛАСТИ – ИГРЫ ВОЛИ	133
8.1. Власть и воля	133
8.2. Простое, как правда	137
9. ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ	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
10. ЗАТЕЙНОЕ	149
10.1. Затеи и придумки	149
10.2. Говорят.....	152
11. ОТНОШЕНИЯ	154
11.1. Отношение к отношениям в игре.....	154
11.2. Вдруг	154
11.3. Кратко	158
12. ПРОТИВОРЕЧИЯ	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

13. РАЗНОЕ В ИГРЕ	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
14. ИГРЫ ВЕЧЕРАМИ	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
15. ИГРЫ И СЛОВА	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
16. ИГРАЙ ШУТЯ	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
17. КАЧЕСТВО ОЖИДАНИЙ	207
17.1. Не жди	207
17.2. Отношения между игроками	208
18. ИГРЫ И СОСТОЯНИЯ	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

19. ПРО МЕНЯ В ИГРЕ	219
19.1. Ну и как?	219
19.2. Еще о	221
19.3. По существу	223
19.4. Ну и что?	225
20. ПЕРСОНАЖИ И ХАРАКТЕРЫ В ИГРАХ	227
20.1. Угадай кто?	227
20.2. Кто как	229
20.3. А как удержаться?	230
20.4. Узнаешь?	232
21. ИГРЫ ВСЕЛЕНСКОГО МАСШТАБА	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 сознания¹, 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

¹ 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.

Цитаты¹, 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 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

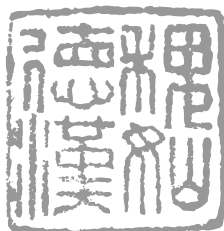
Рисунки на страницах книги — пример работы с творческим состоянием, так как каждый рисунок представляет собой игровую техноло-

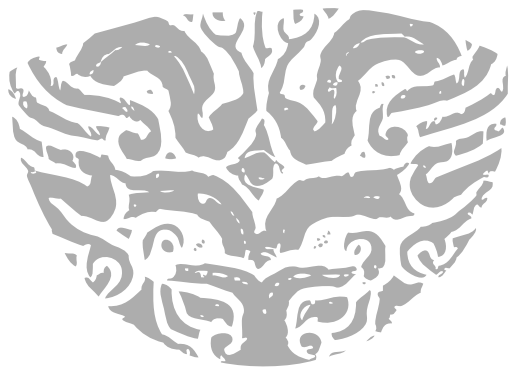
¹ Текст Вэй Дэханя в «Списке Ионичевского» представляет собой не цельное произведение, а хаотический набор разрозненных фрагментов из одного или нескольких (?) сочинений Вэй Дэханя. В книге принята следующая система атрибуции переводов цитат из рукописного списка текста Вэй Дэханя: перед цитатой стоит 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.