

*на стол отечественному Стратегу*

# **Правда о развитии России с помощью Стратегического Го**

© Школа воинского искусства и стратегической игры  
"Восхождение"

Москва, 2007



## От составителей

В наш сборник вошли школьные тексты<sup>1</sup>, объединенные общей идеей — попыткой дать представление о путях "развития России с помощью игры Го"<sup>2</sup>.

Открывающим текстом поставлены "Семь тезисов о значении Го для современной России" Александра Родина.

Сборник продолжает серию публикаций внутришкольных текстов, освещающих разные вопросы и области, которые можно охарактеризовать как исследовательские на тему **стратегии**. Таких текстов сейчас накопилось на достаточно объемную книгу, но они пока не издавались в России.

В сборник вошли также авторские тексты и обсуждения путей использования игры Го<sup>3</sup> для развития России, выдержки из книг, разработанных "Восхождением" и выдержки из федерационных проектов.

---

<sup>1</sup> Школа воинского искусства и стратегической игры "Восхождение" была основана в 1996 г. в Москве Игорем Гришиным.

<sup>2</sup> Девиз, взятый в кавычки, был предложен Вице-президентом Федерации Го Дмитрием Донсковым в 2005 году.

<sup>3</sup> Под игрой Го имеется в виду стратегическое искусство, относящееся к наследию индоевропейской цивилизации. Это искусство известно под несколькими именами: русское *И*, китайское *Вейцзы*, японское *Го* и корейское *Бадук*. В текстах мы используем разные названия и разные виды этого искусства для того, чтобы дать о нем целостное представление. Говоря *школьным* языком — представление *в четырех углах*.

В сборнике собраны обсуждения, размещенные в русском Интернет, касающиеся деятельности Федерации<sup>1</sup> и Школы<sup>2</sup>.

*Школа "Восхождение", весна 2007 г.*

---

<sup>1</sup> Региональная Общественная Организация "Федерация Го" была образована командой энтузиастов в 2004 году в Москве. Данный шаг был ответом на вызов реальности, навязывавшей образ неудачи в деле развития стратегических искусств в России. Федерация возглавляется Игорем Гришиным и объединяет ведущих спортсменов России по игре Го, представителей делового, политического и культурного сообщества.

<sup>2</sup> Мы намеренно пишем слово Школа с большой буквы, чтобы избежать неуместных параллелей с общеобразовательной школой.

## Семь тезисов о значении Го для современной России

Попробую изложить свои мысли по поводу значения *Го* для современной России.

Я начал с того, что предложил экстраполировать модели *Го* на политическую и экономическую карты<sup>1</sup>. Эти карты, как сферы общественной жизни, конечно же важны, поскольку именно на политическом и экономическом уровне решаются вопросы, затрагивающие жизнь нас с вами, жизнь простых граждан России. Именно в этих сферах ведется самая ожесточенная борьба за "жизнь и смерть"<sup>2</sup>, именно здесь конкуренция особо остра, а принятые решения определяют векторы развития страны.

Представим ситуацию, когда некто "неадекватный" придет к власти и установит тоталитарный политический режим! Тогда все общественные, "инакомыслящие" институты, начнут погибать, а вместе с ними и Федерация *Го*, как явление сугубо индивидуальное, объединяющие людей с независимым мышлением. Вот и придется для того, чтобы сохранить организацию "прятаться по подвалам" и назначать явки на конспиративных квартирах. В условиях современной России, данные рассуждения относятся скорее к области фантазии, чем к области реалий. Но исторически, мы проходили через эту фазу общественного развития и знаем об этом периоде почти все.

Я за то, чтобы у власти (под этим словом я понимаю все уровни власти: федеральный, региональный, местный, а также бизнес-элиту) находились "адекватные" люди,

---

<sup>1</sup> См. раздел "Как эти темы обсуждаются в русском Интернет".

<sup>2</sup> В теории игры *Го* — специальный раздел, посвященный вопросам обеспечения жизни *камней* на игровой *доске*.

патриоты страны, с самостоятельным мышлением. И было бы совсем "чудесно", если бы это были люди, понимающие как само понятие *стратегии*, так и использующие в практической деятельности арсенал стратегических инструментов, в том числе принципы, стратагемы, философию *Го*.

Кто-то может возразить и сказать: "Что же это за патриоты такие, которые ставят японские шашки?" Суть даже не в том, что кто-то ставит шашки и даже японские, суть в том, что есть некая "миролюбивая" модель, центром которой является идея баланса и мирного разделения территории, сфер влияния<sup>1</sup>. Если кто-то из нас сможет предложить что-то лучшее, то флаг ему в руки. По мне, это то же самое, что переписать "Библию" или "Трактат о военном искусстве" Сунь-Цзы.

А вообще сущность *Го* в масштабе страны проявляет себя в следующих аспектах:

Во-первых, в *историко-культурном*. Игра имеет давнюю историю и многолетние традиции. *Го* — ни много, ни мало, цивилизационная игра, с развитием которой рука об руку идет становление государственности во многих странах, укрепление духовности и нравственных основ общества.

Во-вторых, в *социальном*. *Го* способствует объединению людей, установлению между ними прочных доброжелательных и нередко дружеских отношений. Через *Го* человек проявляется быстро, через *Го* можно увидеть свое зеркальное отражение. Благодаря "откровенной духовной

---

<sup>1</sup> Речь идет об игре *Го*, в основе которой лежит древнее стратегическое искусство *И*. Целью и в *И*, и в *Го* является раздел сфер влияния в виде образованных владений (территорий) с наибольшей взаимной эффективностью. В пределе предполагается, что раздел пространства должен произойти в полном равновесии, то есть пополам.

борьбе", твой соперник может стать твоим лучшим другом, не проронив во время партии ни одного слова.

В-третьих, в *педагогическом*. Через *Го* происходит воспитание подрастающих поколений, формирование у них активной гражданской позиции. *Го*, как и шахматы, закрепляет и формирует динамические стереотипы, проявляющиеся в последующих поведенческих установках человека. Проникновение и закрепление происходит незаметно, во время фазы долгого сна, во время соединения сознательного с бессознательным.

В-четвертых, в *экономическом*. Почему деловым людям интересно *Го*? Потому как через игровую модель человек учится эффективно распоряжаться ресурсами: материальными и нематериальными. Через игру происходит осознание экономических и управленческих понятий: рынок (территория), экономическая интеграция, SWOT-анализ (анализ сильных и слабых сторон) и т.д. Менеджеры начинают осознавать важность обеспечения взаимосвязей и взаимодействия структурных подразделений (бизнес-единиц), которые не должны быть изолированы друг от друга, а должны работать такт в такт, подобно хорошо настроенному камертону.

В-пятых, в *политическом*. Идея единства в политике так же актуальна, как и идея целостности *группы камней*<sup>1</sup>. Когда *группа* слабая, то всегда существует возможность ее разрезать и разъединить, и это сигнал для всей *группы* в целом. Когда наша страна как федеративное объединение равноправных субъектов проходила через стадию своего становления, у целого ряда субъектов возник соблазн воспользоваться слабостью цепочки. Так в 1992 — 1994

---

<sup>1</sup> Речь идет об игровых фишках, которые в игре *Го* называются — *камни*. Обычно их изготавливают из полудрагоценных камней (агат, оникс, яшма и пр.).

годах, в России впервые после распада Советского союза проявились первые сепаратистские тенденции: о возможности создания уральской республики заявили губернатор Свердловской области Э.Россель, губернатор ХМАО А. Филипенко. Эмиссар чеченских сепаратистов Джохар Дудаев вообще провозгласил независимость Чечено-Ингушской республики. Разъединения не произошло, но страна заплатила за это кровью. В настоящее время мы также наблюдаем за проявлениями политической интеграции и обособления на современной политической карте мира: возьмем крепкое объединение Евросоюза и страны изгой: КНДР и Иран.

В условиях сохраняющегося стремления США к установлению мировой гегемонии (из выступления В.В. Путина на недавней Мюнхенской конференции<sup>1</sup>), России необходимы процессы интеграции и консолидации с иными странами, направленные на ее усиление. Объединившиеся страны обладают большим количеством свободных *дам*<sup>2</sup>. Сейчас мы наблюдаем усилившийся раскол в СНГ — как следствие энергетической и территориальной политики России, использующей экономические рычаги давления на "недружественные и сопротивляющиеся" страны. Хорошо это или нет? Наверное, все-таки, плохо. Но есть и положительные тенденции: возрастает роль ЕврАзЭС, как сообщества, строящегося не на основе "непонятого братства", и роль России в нем. *Го* — это идейно-духовная база, роднящая нас со странами азиатско-тихоокеанского бассейна. *Го* учит видеть и различать созидательные и разрушительные процессы.

---

<sup>1</sup> Выступление Президента России В.В. Путина на Мюнхенской конференции по вопросам политики и безопасности, 10 февраля 2007 г.

<sup>2</sup> Термин японского языка *Го*. Означает свободные "дыхания" или свободные узлы (степени свободы) у подразделения или *группы*, к которым могут быть прикреплены новые подразделения, части, проекты (в игре *Го* — это *камни*).

В-шестых, в *психологическом*: с помощью игры происходит развитие мышления, в частности таких его процессов как: анализ и синтез. Способность видеть всю *доску* в целом и ее детали, развивает способность видеть процессы, протекающие на глобальном и локальном уровнях.

В-седьмых, в *вербально-лексическом* или даже *философском*: через изучение теории игры происходит осознание таких категорий как: жизнь и смерть, территория и влияние, надежность, стабильность, целое и часть и т.д.

Так каково же значение *Го* в масштабе страны? Мое мнение таково: ***Го как философия (идейно-духовная база) — важный инструмент воспитания стратегических лидеров — личностей принимающих решения на высоком политическом и экономическом уровне, от которых зависит судьба страны в целом.***

Потому что, нигде как в *Го* идея "мирного сосуществования" показывает путь к гармонии. И самое приятное то, что на "пути *Го*" не видно конца, и на этом пути нет предела совершенству.

*А. Родин, март, 2007 год.  
Опубликовано на Интернет-ресурсах Федерации Го.*

## Историко-культурный взгляд

Игра имеет давнюю историю и многолетние традиции. Го — ни много, ни мало, цивилизационная игра, с развитием которой рука об руку идет становление государственности во многих странах, укрепление духовности и нравственных основ общества.

*А. Родин*

### **Выступление И.А. Гришина на открытии V Конференции "Форум Будущего" 11-го Конгресса фантастов России "СТРАННИК"**

*(Санкт-Петербург, 23 ноября 2006 года)*

**Николай Ютанов:** Церемонию вручения российской литературной премии "Странник" мы по традиции начинаем с небольшой, но чрезвычайно емкой конференции "Форум будущего", на которой обсуждается то, как сплетаются разные аспекты ожидаемого будущего, и то сообщество, с которым мы это обсуждаем, имеет к этому прямое профессиональное отношение.

<...>Сегодня наше обсуждение пройдет именно в этом ключе. Мы начнем с вопроса. Сегодня у нас на "Страннике" присутствует Школа Го "Восхождение", школа древней игры, которая сейчас возвращается в Россию. Я приглашаю президента Федерации Го, руководителя Школы Го "Восхождение" Игоря Гришина.

*(Аплодисменты)*

**Игорь Гришин:** Я здесь сегодня как читатель. В моем "Списке из десяти пунктов, которые нельзя упустить", первым пунктом значится "Читатель как чудовище". Вряд ли этот пункт требует пояснения. Читатель — это нечто, что порой бывает страшно ощущать. Единственное мое алиби, как читателя — это то, что я "чего-то читал". В том числе и замечательное стихотворение, написанное одним из вас:

Стояли звери  
Около двери.  
В них стреляли,  
Они умирали.

Но я появился здесь не только как читатель. Дело в том, что произошел некий туннельный обмен: на прошлом "Страннике" была сыграна *партия* "Россия против Японии". И кто-то на "Страннике" постучался, пусть тихонечко, в некую мембрану. Для нас этот стук оказался слышимым. Образовалась некая "годовая линза", и вот, спустя год, мы — здесь. Следующий шаг нам неизвестен, однако известно, что в субботу двое писателей будут играть ритуальную *партию Го*, а меня попросили комментировать эту *партию*. Я принял это предложение, причем буду комментировать партию языком, более приближенным к нашему реальному миру, поэтому сейчас я стараюсь сблизить наши языки.

Дело в том, что наши языки не совпадают. Оставаясь в каком-то понятном языке, я скажу, что с нашей точки зрения существует два типа читателей. Для одних фэнтези и фантастика — это интеллектуальный сон. Есть люди, которые могут получать сон от телевизора, а есть такие, которые могут получать этот тип интеллектуального сна только через книги, потому что они центрированы не в эмоциональном, а в интеллектуальном. Они берут книгу, начинают читать, и те минуты свободы от суеты, которые у них есть, они тратят, в том числе, и на такое чтение.

Есть и другой тип читателей. Это люди, которые используют ваши произведения как стратегические хроники, читая их немного другими глазами. Кто эти читатели? Это очень сложный вопрос. Тот вопрос и тот запрос, который я сегодня попытаюсь сформулировать, практически не формулируется. Не стоит обольщаться тем, что я говорю с вами на русском языке. На самом деле я использую встроенный переводчик, расположенный между моей верхней и нижней челюстью, который установили наши ученые, и некоторые слова нашего мира с помощью русского языка я могу переводить в ваш мир. Ведь у нас совершенно другая цивилизация, о которой вы не имеете ни малейшего представления. Мы знаем о вашей цивилизации, потому что мы покупаем ваши книги. Несколько последних десятилетий мы покупаем ваши книги контейнерами; вы наши книги не покупаете и ничего о нас не знаете, хотя говорят, что нас — около полумиллиарда. У нас есть горы, реки, моря, океаны, много всего; мы в этом мире полны. Этот мир, в общем-то, ничем не отличается от других гуманоидных и окологуманоидных миров, и есть общее зерно, которое и составляет суть нашего запроса к вам.

К сожалению, я пока не могу предстать перед вами в своем истинном облике. Вот этот костюм, который на мне, тоже спроектирован нашими учеными, и он спроектирован специально, чтобы выглядеть как костюм, который (как мы думаем) носят на Земле. Мы здесь всего на три дня, нас — шесть человек. В своем мире я — боевой генерал, господин, меня называют Мастером. Здесь со мной два офицера, двое воинов и одна Измененная. Через три дня мы уносимся обратно. В свой мир. Там очень интересно. Как и в любом другом реальном мире, у нас идет жестокая война. Собственно говоря, книги фэнтези и фантастики нам важны именно с этой точки зрения. Мы находим в этих книгах отражения реальных миров, реально происходящих событий, и это чрезвычайно "читательно". Поскольку мы не надеемся, что в ближайшие десятилетия выберемся из охватившего наш

мир конфликта, то в ближайшие десять-двадцать лет мы будем продолжать покупать ваши книги контейнерами, потому что все ваши находки очень интересуют нашу цивилизацию.

Теперь немного о конфликте. Помните, в одном известном фильме человека спросили: "Какие женщины в вашем мире?", и он ответил: "Хорошие бойцы". Видимо, есть цивилизации, где конфликта не существует. Был ли конфликт в цивилизации Странников? Возможно, кто-то знает ответ на этот вопрос; но с чем мы сталкиваемся у себя? С тем, что в нашей цивилизации потеряны исторические фланги этого конфликта. Обращая свой взор в прошлое, мы не смогли найти момент, в который он начался; а обращая свой взор в будущее, мы не смогли понять, когда он закончится или куда ведут его струны. Исторические фланги для нас остались неясны, также как и сама причина конфликта. В одной из ваших книг я прочел о сражении двух домов, один из которых называется Дом Порядка, а другой — Дом Хаоса. Эта условная модель может показать нам, как соотносятся некоторые реальные события нашего мира с теми, которые описаны в этой книге. Хаос и Порядок — всего лишь переводы неких слов, которые в нашем языке называются по-другому. Если бы я переводил эти слова, я бы, скорее, остановился на терминах "Дом Порядка" и "Дом Суеты", осознавая, что они также приблизительны.

В нашем мире ситуация немного сложнее, чем описана в книге. Каждый Дом, который участвует в конфликте, считает себя Домом Порядка. Это первая особенность реалий нашего мира. Скажем сразу, мы — не за Суету; но если вы спросите противоборствующую сторону, вам ответят, что они тоже — точно не за Суету. Что интересно, в этой борьбе уже давно перемешались детали носимых бойцами доспехов — часть снаряжения может быть изготовлена в мастерских Дома Порядка, а часть — в мастерских Дома Суеты. Естественно,

что за несколько тысячелетий конфликта мы не могли не научиться использовать оружие друг друга. Честно говоря, мы и внешне стали чем-то похожи друг на друга. Но *мы, наш Дом* — точно не за Суету.

С этой проблемой мы очень много работаем. И поэтому мы достаточно внимательно читаем ваши книги. И вот к чему мы пришли — здесь я подхожу собственно к запросу. Мы дошли до того, что где-то и когда-то возможно существовала некая область, "точка до разделения", в которой конфликта еще не существовало. Представьте, мы смотрим в окна и видим там какие-то элементы порядка — например, машины остановились, прохожие пошли; прохожие остановились, машины поехали. Но вы, конечно, понимаете, что это — видимость порядка, на самом деле где-то там — глубокий беспорядок. И он существует везде, в каждой ситуации. Но есть предположение, что где-то существует "точка до разделения". Мой "ретранслятор" переводит ее на русский язык как "*И*".

Существует некая точка "*И*". *И* — это соединительный союз русского языка. Достаточно емкий сам по себе. Эта точка, или область, или зона, находится где-то в другом пространстве или в другом времени. И есть надежда, что если бы мы смогли найти ее и вернуться туда, в эту точку, в тот *Дом И*, то, возможно, мы нашли бы там ответ на то, как могут прекращаться конфликты. Так вот, я хочу сформулировать запрос: каков образ этого "*И*"? Ведь невозможно искать, не имея образа.

Интеллектом можно дойти до того, что эта "точка до разделения" существует. Но каков ее образ? Возможно это то, что мы ищем, покупая серии ваших книг. Собственно говоря, здесь и сейчас мы находимся в преддверии премии "Странник". Почему мы не можем находиться также в преддверии другой премии? Наша цивилизация может выставить Золотые доспехи Дома Порядка на "премию *И*".

Нам это по силам. Золотые доспехи за образ. За один маленький образ.

*(Аплодисменты)*

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го;*

*речь записана А.С. Степановым.*

## Чин и Сан

**Вопрос.** Соответствуют ли кю-даны<sup>1</sup> чинам-санам Школы "Восхождение" с точки зрения силы игрока?

Традиционная японская система имеет 20 разрядов-кю. Это значит, что некая область была разделена на 20 частей. Эта область ученическая.

Чины Школы "Восхождение" также разделяют ученическую область на 20 частей. Конечно, я не возьмусь утверждать, что пограничная точка этих областей, проходящая где-то между первым чином и Первым саном по системе "Восхождение", и точка между первым кю и Первым даном по традиционной японской системе — это совершенно одна и та же точка.

Также как создатели японской системы совершенно точно чувствовали различие между первым кю и Первым даном (иначе они просто не смогли бы построить систему), также и мы понимаем и чтим разницу между первым чином и Первым саном.

Разница между Первым саном и Первым даном, безусловно, существует. Иначе бы мы не стали вводить свою систему, а приняли бы за основу японскую.

Итак, короткий ответ на ваш вопрос следующий: разделение на 20 частей ученической области и на 9 частей мастерской области, является *похожей* в обеих системах.

**Вопрос.** Какие еще критерии, кроме силы игрока вкладываются в систему чин-сан?

---

<sup>1</sup> Японская система уровней в боевых искусствах, в настоящее время выродилась в обычную спортивную рейтинг-систему.

Слова **чин** и **сан** могут открыть многое человеку, владеющему русским языком. Они имеют глубину и множество смысловых оттенков. Давайте вспомним такие слова русского языка как:

**ПОЧИН, ЗАЧИН, НАЧИНАНИЕ, ЧИНИТЬ, СОЧИНЕНИЕ, ОСАНКА, САНОВНИК, САНОВНОСТЬ, ОСАНИСТОСТЬ.**

И это я только начал перечислять слова, задающие контекст!

Интересно, что слово САН есть и в японском языке. Видимо, это слово очень древнего происхождения.

В словаре Даля находим о слове САН следующее: "САН — 1. высокий чин или звание, знатная должность, жалованное достоинство, почет. Сан государя, министра, воеводы, архиерея. 2. *Стар.* стан, осанка, рост. 3. Сановность, состоянье, качество, иногда свойство".

*На вопросы отвечал руководитель Школы воинского искусства и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го И.А. Гришин, март, 2007 г.*

# **Костюм Мастера Стратегии**

*(проект Школы "Восхождение")*

Школа "Восхождение" в конце 2005 года взялась за разработку костюма ученика Школы. После изысканий на предмет примеров ученических костюмов в странах Азии, России и Европы, было принято решение взять за образец однотонный френч из сукна с воротником — простая стойка (закругленные края воротника). Такой костюм использовали в русских гимназиях и до сих пор используют в качестве школьной формы в Японии и Южной Корее (в обеих странах только для учеников средней и старшей школы).

Ученический френч шьется из однотонного сукна темно-синего, темно-зеленого, темно-коричневого или черного цвета.



**Ученические френчи Школы "Восхождение"**

На фотографии видно, что *полы* у френча прямые, а не скошенные, как у обычного костюма. При проектировании френча и выборе их вида Игорь Гришин сказал, что у ученика, мастера или полководца "нет пола", поэтому *полы* должны быть прямыми и закрывать собой пах.

Число пуговиц — пять, а на рукаве пять или четыре. Пуговицы подбираются в тон ткани.

Через год Школой "Восхождение" была начата разработка *сановного костюма* Мастера Стратегии. Разработка костюма ведется совместно с дизайнерами известной английской компании "The Imperial Tailoring Co".

В основу дизайна *сановного костюма* были положены костюмы сановников Российской империи конца XIX века, начала XX века.

Принципиальным отличием *сановного костюма* от *костюма чиновного* является отсутствие в первом идеи галстука. *Чиновный костюм* трудно представить себе без галстука.

Первые варианты *сановного костюма* (материал: шелк) были изготовлены в январе 2007 года.

Важными сторонами стиля костюмов мы полагаем скромность, простоту, строгость и державность.



### **Сановный костюм Мастера Стратегии (проект)**

Поиски Школой образца костюма русского Стратега продолжаются.

Почему Школа приняла решение разработать школьную униформу? Перед нами не стояло задачи просто "выделиться из толпы". В первую очередь мы намеревались поднять статус Мастера Го и Мастера Стратегии в современной России. Ведь пошив мундира или формы — это дело недешевое. Однако неспроста во всех уважающих себя учебных заведениях

и образовательных традициях вопросу формы во все времена уделялось значительное внимание.

Униформа — это в первую очередь культура и уважение к самому себе. Униформа — это элемент "доспехов" Дома Порядка, как об этом было сказано И.А. Гришиным на Конференции "Странника".

Возрождение традиции школьной формы в такой важной области государства как стратегические и боевые искусства мы считаем одной из ключевых задач. Её решение позволит вывести эти искусства на новый рубеж развития.

*М.Г. Емельянов, ведущий инструктор  
Школы "Восхождение",  
Вице-президент Федерации Го, апрель, 2007 год.*

# 10 правил как играть в Го (или Вейцы) на доске:

1. Сначала на *поле* ничего нет.
2. Первыми ходят *черные*, а потом — по очереди.
3. *Камень* ставится на свободное *пересечение* и не передвигается.
4. Играя, надо поделить *поле* между собой, огораживая участки *поля* своими *камнями*. Соревнуйтесь, кто огородит больше.
5. Если *камень* окружен чужими *камнями* и не осталось связи с пустыми *пересечениями*, то он должен быть снят. Снятые *камни* сохраняются до конца игры.
6. Есть места, куда *камень* ставить нельзя. Это там, где рядом нет пустых *пересечений* или своих *камней*, а только чужие *камни*.
7. Можно ставить *камень* посреди чужих *камней*, если при этом у "чужаков" не осталось свободных *пересечений*. Тогда они снимаются с *поля*.
8. Снимать друг у друга *камень* на одном и том же *пересечении* можно только через ход.
9. Игра заканчивается, когда на *поле* не осталось свободных участков, которые можно еще огородить и сделать своими.
10. Победил тот, у кого оказалось больше огороженных *пересечений* в сумме с пленными и снятыми *камнями*.

## 10 правил как играть в Го в жизни:

1. Сначала идей нет, *камней* тоже нет.
2. Первой *ходит* жизнь.
3. *Камень* — это поступок, его почти невозможно изменить.
4. Играя с жизнью, надо построить область, в которой Ваш контроль также реален, как реальна жизнь.
5. Ваши *камни*-поступки могут быть окружены жизнью и сняты ею с *доски*, особенно, если они ценны для Вас. Жизнь не окружает малоценных *камней*.
6. Есть случаи, когда поступки невозможны. Вы сумеете это понять сами.
7. Можно окружить *камни* реальности, если это получилось, то это серьезное достижение. Главное суметь определить — была ли это жертва или Вы захватили действительно ценные *камни*.
8. *Ко-борьба*<sup>1</sup> с реальностью такая же реальность, как и все остальное.
9. Легко проверить, когда заканчивается игра. Если Вы еще живы — игра продолжается.
10. Обычно побеждает жизнь, но по теории должны быть и исключения.

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, апрель, 2006 год.*

---

<sup>1</sup> *Ко-борьба* — это японское название правила №8: Снимать друг у друга камень на одном и том же пересечении можно только через ход. *Ко* — это сокращенное санскритское слово *кальпа*, означающее очень длинный промежуток времени, вечность.

## **Третья макушка планеты,** *или в чём секрет привлекательности Го, и какое отношение имеет Го к исторической судьбе и процветанию России?*

"Хотелось, как лучше, а вышло — как всегда..." Эта крылатая фраза бывшего Премьера России, подобно математической формуле зафиксировала существующие реалии. Неужели это правило, и лучше никогда не будет? Так сказать, "Закон Черномырдина"? Или всё же — уравнение состояния системы, которую можно изменить?

Римский философ Квинтиман предложил особый метод поиска решения задач с помощью эвристических вопросов. Попробуем применить его, но только "наоборот". Пойдем от братного. Не формулируя задачи, начнем задавать вопросы:

- Почему русские, не являясь самым многочисленным народом на Земле, заняли самую большую территорию?

- Почему за всю историю наши предки, неоднократно побеждая противника в войнах, и даже занимая его столицу, не присваивали себе территорию побежденного народа и не порабощали его?

- Почему мы редко "ходили на Вы", а чаще шли на Нас?

- Почему Российская корона отказалась от Гавайских островов и Новой Гвиней?

- Как объяснить, что Сахалин (а также Курилы и Камчатку) заселили мы, а не японцы? (И это в условиях хронической для них нехватки земель)

- Почему Амурский край заселили русские, а не китайцы, отгородившиеся от него циклопической стеной?

- Почему арии пришли в Индию, а не индусы в Европу?

- Почему у славян никогда не было рабовладения?

- Почему, наконец, российская экспансия оказалась направленной на освоение огромных и суровых просторов малозаселенных земель, а не на завоевание Европы?

• Почему в период колониальных войн Россия удовлетворилась весьма скромными результатами в средней Азии и на Кавказе, в отличие от других колониальных держав?

Пожалуй, для начала, достаточно. Попробуем найти ответы. Или ответ?

Не угадывается ли за сотнями возможных объяснений, что-то цельное, единое, системное, если рассматривать заданные вопросы в связи? И не лежит ли это цельное в области духовной культуры индоевропейцев и славян в частности, как потомков и наследников ариев?

Очевидно — да. Лежит. Причем в наиболее фундаментальной и незыблемой её части — в области базисных морально-этических аксиом. В основе жизненной философии и ценностных категорий. И что бы не рассказывали нам историки, политологи, социологи и экономисты, каждый из нас, кто глубоко задумывался о нашей общей исторической судьбе, какой-то другой, нелогической частью своего рассудка, отчётливо понимает, что дело здесь не в разуме и логике, и не в экономике, но в духе и душе.

Миролюбие, вольномыслие, щедрость, широта — вот те основные черты национального характера, составляющие культурально-психологическую основу для реализации событий и сценариев указанных выше.

Россию, а в её лице весь славянский мир, часто сравнивают с Востоком и Западом, находя попеременно то восточные черты или качества, то западные. Длится бесконечные споры о том, кто мы? Те или Иные? А может быть нечто Среднее? Гибрид? Смесь? Евразия? Азеопа, как выразился популярный артист и известный писатель?

Прежде, чем ответить на этот вопрос, закончим с предыдущими.

Рассмотрев их в связи друг с другом, мы смогли сформулировать задачу, а именно: "Определить область, в которой следует искать наиболее значимые факторы, определяющие судьбу нашего народа". Область определена — культура и психология нации. Попробуем пойти дальше.

Итак, кто мы, Азеопа? Среднее?

Нет. Не среднее, а Равновеликое. Мы иная, не Европейская и не Азиатская цивилизация. Цивилизация, в которой, в отличие от поименованных выше, на первом месте по шкале ценностей стоят духовные, моральные и этические факторы. И наше национальное: "Ты меня уважаешь?", — оценивается нами выше, чем былинное золото-серебро. Цивилизация, в которой Любовь (в широком смысле слова) — является наивысшей ценностью, а полцарства тянут всего лишь на "в придачу". Цивилизация, в которой долг и служение отечеству — это наивысшая доблесть, а честь и совесть — категории, по которым в первую голову оценивают человека. Материальная же наша культура всегда носила и носит до сих пор подчиненный и второстепенный характер.

Скудность и простота материальных находок раннего средневековья привела западных историков и археологов к заблуждениям о бедности и невысоком уровне развития славянских культур, и, как следствие, об их исторической молодости. Дескать, где-то там, в 6-7-м веке Нашей Эры (!) в середине Европы, откуда ни возмись, вдруг, появляется многомиллионный народ, говорящий на самом богатом языке мира, выращивающий одному ему известные культурные растения, обладающий оригинальными технологиями, да ещё и чуть ли не наиболее близкий, судя по данным лингвистического анализа, к многомудрым ариям, но, при этом, не обладающий высокой культурой! По ходу дела, найденные остатки оригинальной письменности не берутся во внимание или объявляются фальшивкой.

Рунические тексты — игнорируются. Записи "крюками" — первое в мире нотное письмо — остаются без внимания. А изобразительное искусство только сейчас начинает находить понимание.

А между тем, традиционная рядовая крестьянская усадьба, утонувшая в торфяниках Волыни и ныне откопанная, по сравнению с обиталищем грека эллинистической эпохи, *с нашей точки зрения*, даёт последнему 100 очков форы. И места поболее, и потолки повыше, и скотина не на морозе, и экология получше. Да и баня... Как же это они горемычные без бани?

*С нашей точки зрения*, сравнение явно не в пользу "светоча Европейской культуры" А с их, — наоборот. Ведь греки статуи рубили из мрамора, а мы — посуду топором делали. Как им объяснить, европейцам, что две бадьи и коромысло, это проще, практичнее и удобнее, чем медные или глиняные кувшины. А ковш — сподручней чашки, если конечно черпать им из бочки или ведра, а не цедить из кувшина или склянки. Размах не тот. *С нашей точки зрения...*

Это и есть ключ к пониманию. Не вписывается наша культура в "ихние" мерки. На вид и на ощупь простая, а на деле — ой какая непростая, наша культура гораздо крепче, глубже и древнее, чем её понимают и пытаются представить многие историки, сводя всё к материальным находкам. Для неё, как раз и характерна функциональная рациональность и даже аскетичность материального мира, и огромное богатство и сложность мира духовного и интеллектуального, ярким свидетельством чего является Русский Язык и устная традиция. Вот его-то, как раз, они-то и не знают. Да и не нужно это им, *с их точки зрения*.

Попробуйте-ка, для примера, объяснить европейцу или китайцу, что такое *Широта характера*! Придется попотеть.

И когда они, наконец, закивают головами в знак понимания и расскажут своими словами всё то, что уразумели, тут уже держись! Не в коня корм.

- Почему нас так привлекает размах и широта?
- Почему мы летаем во сне?
- Почему нас тянет на вершины гор?
- Почему нам всё время хочется узнать, что там, за лесом или рекой? Или хотя бы за углом?
- Почему нам так дорога Воля-Вольная?
- Почему мы, издревле сухопутный земледельческий народ, живущий в центре материка, во все времена ходили в моря?
- Почему нас влекут чужие страны, но мы сразу хотим домой?
- Почему китайцы, придумав порох, тысячу лет запускали фейерверки, а мы (индоевропейцы) едва узнав его, создали пушки и полетели в космос?
- Почему нас вообще интересует космос?
- Какое нам дело, сколько спутников у Нептуна?
- Почему у них дорога это — сооружение, а у нас, прежде всего, — направление?

И снова вопросы "в связи" дают подсказку к осмыслению. Подобно тому, как наше физическое тело требует пищи и заботы, наше тонкое тело, назовем его психикой, душой, менталитетом или чем-то ещё, тоже жаждет соответствующей пищи и адекватной заботы. Помните, — "Ни хлебом единым сыт человек!" Пища души — информация, но не всякая, а информация в виде образов и в виде чувств. Мы с Вами — вечные охотники за образами.

Психологически названные выше вопросы и душевные порывы, укладываются на единый вектор, направленный на "расширение субъективного пространства". Пространства во всех смыслах этого слова, внутреннего психологического и внешнего физического.

Говоря другими словами, это — жадность. Но жадность не материальная, не в смысле стяжательства или скупости (хотя если смотреть шире, то и это тоже), а в смысле "...он с жадностью поглощал страницу за страницей...", "... он жадно слушал...". Жадность на впечатления (образы). Наше тонкое тело жадно впитывает всё новые и новые образы, становясь всё крупнее и крупнее, расширяя просторы внутренней субъективной Ойкумены, и параллельно увеличивая аппетит. Одно из проявлений этой жадности — любопытство. Очень характерная, между прочим, для нас черта.

Русский язык, как, впрочем, и любой другой, содержит в себе подробную информацию о своем носителе. Это похоже на программное обеспечение компьютера. Оценим таковое, и мы уверенно скажем, на что тот способен. Понятийный аппарат Русского языка уникален. Устная традиция: пословицы, поговорки, анекдоты, былины, частушки, сказки и т.д.. Это огромный аккумулятор мудрости, морали и этики, и своеобразная база алгоритмов и фундаментальных ценностей. Русский язык — это то, что делает нас тем, чем мы есть — Русским народом, и он же, язык, в значительной степени предопределяет нашу историческую судьбу. С его помощью мы обладаем нашими основными ценностями, храним их и передаём дальше. С его же помощью формируется психика у новых членов сообщества.

Наше стремление к расширению пространства тоже формируется и отражается языком. Мы легко создаём новые слова, совсем легко — словосочетания, и уж вообще свободно — сложные многоступенчатые конструкции для описания всё более сложных образов, до которых так охочи наши души.

А теперь вернёмся к методу Квинтимана, но уже не с конца, а с начала. Сформулируем проблему: *Мы хотим процветания для себя и России*, и уточним значение слов:

- *Процветание* — это душевное и материальное благополучие. Это когда люди счастливы и сыты. (Сыты в широком смысле слова, т.е. одеты, обуты и т.д. Счастливы, — тоже в широком... Здоровы, веселы, радостны... То есть — такие, какими мы, обычно, желаем им быть, произнося тост или здравицу, не забывая при этом любовь, материнство, дружбу и т.п.)

- *Для себя* — это себе лично, детям, брату, сестре, отцу, матери обязательно... Другим, приятелям, коллегам, соседям и всем добрым людям малой Родины.

- *Для России* — для всех хороших людей нашего народа, для земли (в широком смысле), на которой он живет, для будущих поколений.

- *Мы* — то есть большинство из тех, кто составляет наш народ.

- *Хотим* — понимаем, что так будет лучше для нас, и готовы приложить какие-то (пусть малые) усилия, чтобы так стало.

Взглянем на это в категориях "пространства", и в итоге получим, что души наши и тела требуют адекватной пищи: чувств, образов и хлеба, т.е. иными словами — расширения внутреннего субъективного пространства, и физического пространства в части материальных ресурсов. Причём второе — соподчинено первому.

Следуя далее, огласим оставшиеся пока без ответов Квинтимановы вопросы: 1) Зачем? 2) Где? 3) Как? 4) Когда? 5) Чем?

И отвечаем: 1) Зачем? Затем, что это является свойственной нам потребностью; 2) Где? Да здесь. В пределах обитания нашего народа и в местах будущего расширения (Космос, Антарктика...); 3) Как? Постепенно, через освоение методов управления пространством (во всех смыслах этого слова); 4) Когда? Возможно быстрее, сейчас, и в будущих поколениях; 5) Чем? Да. В данной проблеме — это вопрос вопросов. Метод! Где его взять?

Относительно "физического" пространства, т.е. энергии, тела, хлеба... Тут-то, как раз, более менее понятно. Методов много, но работают они слабо, спотыкаясь о наше внутреннее субъективное пространство и его аппетиты. А оно устроено сложно и многослойно. Культура, Искусство, Духовность, Душевность, Ментальность, и ещё множество слоёв, один Бог знает в какой последовательности. Всё это опирается на основные духовные и морально-этические ценности. Они являются фундаментом, центром нашего внутреннего мира. Изменись они, и личность наша станет другой. Но ведь и они тоже постепенно меняются. С возрастом у индивида и со временем в обществе. Ведь наша жизнь, это и есть постоянное сравнение всего, что нас окружает с внутренним эталоном, для оценки хорошо/плохо. Но эталоны-то мы ведь тоже приобретаем и совершенствуем всю жизнь?

Получается, что, освоив метод управления этой системой, мы имеем возможность изменить саму свою личность. Остаётся найти точку опоры, как говорил Архимед, или ту незыблемую основу своего "Я", которая вообще не подлежит ревизии и изменению.

И ещё. Необходимо сделать так, чтобы даже малые изменения внутреннего пространства накапливались поколениями.

В принципе, все эти процессы идут сами по себе. Всё это имеет место. Но можно ли ускорить?

Прогрессивное развитие человечества — это, прежде всего, процесс усовершенствования и усложнения людской морали и этики. Из поколения в поколение. Из века в век. Не нужно путать его с научно-техническим прогрессом. Безусловно, они связаны. Однако, рабовладение рухнуло не потому, что экономически свободный труд оказался производительнее, а потому, что доля носителей

новой изменённой морали в популяции рабовладельцев превысила критический уровень системы.

Развитие науки и техники стимулирует рост интеллекта среднего члена общества, что в свою очередь ведет к увеличению потоков информации внутри системы и ускоренному расширению внутреннего субъективного пространства каждой её единицы. А это, в свою очередь, ускоряет эволюцию морали. Не так давно мы, люди, ещё ели друг друга, отнимали у ближнего всё до последнего, пили кровь врага из его же черепа и т.д. Сейчас стало помягче. В итоге, стало полегче, да и нас стало побольше.

Процесс смены общественной морали не простой и очень медленный, на тысячелетия. Но нам-то нужно "сейчас"! Пусть хоть по чуть-чуть, но ускорить! Возможно ли? Да. Возможно.

Для этого, прежде всего, необходимо:

- Понять, что наша *Цивилизация* не сможет успешно развиваться по искусственно привнесённым схемам и принципам, без осознания собственной самобытности (аутентичности). Выработать новые, соответствующие. И, прежде всего, изменить внутреннее законодательство и всю систему судебной власти в сторону утверждения морально-этических ценностей народа, 100% которого, в настоящее время нарушает его в той или иной мере.

- Необходимо возвысить значимость духовности, а на уровне государственного регулирования — роль Православия, как основного хранителя и защитника общественной морали и этики.

- Укреплять Русский язык. Поднимать его значимость и престижность. Обесценить слэнг и блатной жаргон.

- На уровне государственного управления и на уровне каждого желающего применить какую-либо из методик по улучшению внутреннего субъективного пространства или по управлению последним, что более привлекательно.

Речь идет не о том, чтобы заменить управленцев на лучших. Где их взять? Речь о том, чтобы изменить их. Как? Через интенсификацию информационного потока, рост интеллекта и управление с его помощью внутренним пространством. И здесь наиболее привлекательным методом представляется *Стратегическое Го* или *Вейцзы*<sup>1</sup>, как, пожалуй, самая сложная и изощрённая интеллектуальная практика, известная человечеству. При этом *Го* ошеломляет простотой правил, изяществом решений и глубиной аналогий.

В современном западном мире, да и в массовой культуре Востока, *Го* оказалась выхолощенной до уровня спортивных состязаний, а ведь создавалось она изначально не как спорт или игра, а как сакральный и философский инструмент и прибор для медитации. И ныне, в среде обитания "Восточных Драконов", нелегко найти президента или вице-президента какой-нибудь крупной компании, не обладающего высоким *даном* (мастерским рангом) по *Го*. Справедливости ради следует отметить, что это не афишируется, и, тем более, не рекламируется. А поэтому, обычно, остаётся вне поля зрения и недооценивается европейцами. Подумаешь — хобби?

А между тем, *Го* — это тот самый инструмент, который позволяет успешно управлять внутренним, да и внешним пространством. Если хотите, *Го*, как явление — это искусство управления пространством, равно, как и искусство делать выбор.

*Го* позволяет моделировать образы и испытывать на практике алгоритмы, и, как результат, многократно ускорять процессы самоорганизации, анализа, синтеза, определения вероятности и принятия решений. *Го* многомерно увеличивает внутреннее субъективное пространство личности уже сама по себе, и может служить

---

<sup>1</sup> Китайское название *Го*

прекрасным инструментом для его дальнейшего расширения и усовершенствования.

Хорошо известно высказывание Конфуция: "*Вейцы* совершенствует человека". Однако, источник умалчивает о том, как и в каком направлении это происходит. Познакомившись поближе с учением великого философа, становится понятным, что он имел в виду именно нравственно-этическое совершенство, а не простую тренировку памяти, развитие сообразительности и счётных способностей, что, хотя само по себе, конечно же, и прекрасно, но вполне очевидно и без посторонней помощи.

Любой начинающий *вейчист* (любитель *Го*) скажет вам, что, ознакомившись с азами, почувствовал глубину, многоплановость игры, а также увидел перспективу для развития творчества и т.п. Прислушайтесь! Слышите? Для описания даже *первичных* образов *Го* русский язык использует систему понятий и характеристик, применяемых к пространству! Да и сама *Го*, как игра, — это, по сути, стратегическая задача по освоению пространства в условиях конкуренции. При этом, собственно, территория — это одно из ключевых понятий в теории и практике игры. *Го* — это лёгкий путь к себе. Путь — через игру.

Попробуем ещё один ряд вопросов:

- В чем секрет привлекательности *Го*?
- Почему *Го* всё шире распространяется по планете, несмотря на несвободность ниши, которая занята другими интеллектуальными практиками?
- Почему Россия, которая почти со 100-летним опозданием присоединилась к *Го*-сообществу, за какие-то 30 лет, прошедшие со дня первых публикаций в открытой печати, уже обогнала Европу, как по количественным, так и по качественным показателям? И это несмотря на "железный занавес" советского периода и нынешнюю бедность населения.

Ответ на первые два вопроса — один, и он прост. Чувство расширения субъективного пространства, которое мы испытываем. Это — аналог приятных чувств аппетита и насыщения в физическом мире. А ответ на последний — напрашивается сам собой. Именно направленность Русского (славянского) менталитета на расширение субъективного пространства является той благодатной почвой, на которой проросли семена *Го*, занесённые в наше Отечество ветром глобализации.

Именно поэтому, в отличие от западных европейцев, для которых *Го* — это практически исключительно состязание и развлечение, мы в большей степени тяготеем к освоению его философского и духовного содержания. Для большинства из наших посвященных *Го* — это не просто спорт, но и направление мысли.

Вот почему можно смело утверждать, что идея *Го* абсолютно близка Русской ментальности и совершенно не требует какой-либо адаптации. Вот почему *Го* обретает в России новую, уже 4-ю по счёту родину, и в недалёком будущем станет национальным достоянием, как это уже произошло в Китае и Японии. Теперь — наш черёд. Черёд взаимного обогащения *Го* и нашей могучей Философской школы. Черёд обогащения нашей духовности. Черёд нашей находчивости, изобретательности и непредсказуемости. Результатом этого взаимодействия смогут воспользоваться не только наши потомки, но и современники, вступившие на путь *Го* уже при своей жизни.

*К.Э. Возников, Почетный президент  
Крымской Федерации Го,  
декабрь, 2005 год.*

## Главное в Го — это комплект!<sup>1</sup>

*Доска, камни и чаши должны быть сбалансированы по цене и качеству — тогда Ваш комплект игры Го будет стильным. Детские, домашние, подарочные, представительские или коллекционные комплекты... Что выбрать? Все зависит от того, в каком сообществе Вы хотите пользоваться Го-комплектom и как позиционировать себя. Появиться в изысканном обществе в тренировочном костюме, купленном на рынке, невозможно. Поэтому не все и не всегда стремятся покупать комплекты игры Го, ориентируясь на минимальную или даже среднюю цену. Следовательно, лучше не торопиться с выбором! Если есть ограничение по средствам, то иногда лучше купить хорошие камни без доски, чем какие-то камни с какой-то доской.*

Наша коллекция предлагает Вам комплекты игры Го<sup>2</sup>, сбалансированные по стилю и качеству — современные, старинные комплекты Го, комплект студента, комплект политика, комплект чайного мастера, комплект для клуба. Что нужно именно Вам? Вы пока не знаете этого? Все камни, представленные в галерее Гоама и галерее И — турнирного класса, а не декоративные. Покупать камни лучше у ценителей Го-инвентаря. Упрощенные камни не позволят ни правильно ставить их на доску, ни созерцать позицию.

**Купить комплект Го — это революция для человека**  
(частное мнение ценителя комплектов):

"Я часто отвечаю на вопросы о пластиковых камнях. Да, пластиковые камни занимают умы российских людей. Также как и жители Украины и Белоруссии, россияне тянутся к "пластиковому и недорогому", это по-человечески понятно. Но не каждая фабрика в России способна сделать пластиковые камни. Ведь технологии нет. Поэтому и фабрики такой нет.

Вопросы приобретения пластиковых *камней* для игры *Го* должны занимать наш ум в меньшей степени, ведь мы, россияне, научились зарабатывать. В России можно и нужно зарабатывать. Любой россиянин, у которого "есть голова и четыре конечности", уже способен заработать и купить японский комплект *камней*, "сделанных человеком".

Да, эти *камни*, как и всё, сделанное человеком, стоят денег. Но тогда Вы сможете использовать приобретенный комплект игры, а не только "купить его". Ответьте себе на вопрос — кому Вы понесете пластиковые *камни* и с кем будете играть, используя их? Вы покажете их на работе, друзьям? Вы серьезно собираетесь удивить кого-то "загадочными пластиковыми" *каменьями* от загадочной восточной игры?

За свою жизнь в искусстве игры я лично приобрел много разных комплектов *Го*. Мы покупали их по всему миру. Часто не стояли за ценой. Но никогда не разочаровались ни в одном из таких приобретений. Человечество пока не подозревает, какой ценностью является *Го*-комплект. Пока это так — успеете его приобрести. Он наполнит Ваш отдых смыслом, а Ваш дом — тайной. Это — добрая тайна. С помощью ее Вы сможете понимать язык *камней*, жестов, эмоций. Вы сможете читать мысли людей, которые уже ушли в бесконечность времени.

Само же время перестанет представляться потоком, несущимся по узкой железной трубе. Оно примет вид океана, на берегу которого Вы, сидя за *доской* для *Го*, будете любоваться отливом и приливом настоящего и прошлого.

<sup>1</sup> Статья написана специально для магазина *Го*-оборудования, как памятка российскому покупателю комплектов по игре *Го*.

<sup>2</sup> Посмотреть комплекты *Го* в Интернет можно по адресу: [www.way-of-go.com/shop.htm](http://www.way-of-go.com/shop.htm).

Будущее же станет мягко спрашивать Вашего разрешения войти, аккуратно касаясь Вашего плеча своей мягкой лапкой..."

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, январь, 2007 год.*

# Почему болгары пишут название игры Го с большой буквы?

(Соображения о написании названия игры Го,  
с большой буквы)

Популяризация игры *Го* в Болгарии тесно связана с ее особым и необычно коротким названием. С самого начала (1998 год) мы приняли решение писать название игры *Го* с заглавной буквы. В болгарском языке уже существует такая языковая единица, как *го*. В болгарской лексике "го" является личным местоимением в винительном падеже, происходящим от местоимений "той" (на рус. — "он") и "то" (на рус. — "оно"), короткой формы местоимения "него" (на рус. — "его").

Чтобы русским читателям стало понятней, обратимся к примерам. На болгарском языке фраза "*Его вижу*" звучит как "*Виждам го*" или "*Него го виждам*".

Популяризация игры *Го* в Болгарии началась с названия игры, которое само по себе является чужим словом. Намечается уже устойчивая тенденция интегрирования этого слова в болгарский язык, которая обусловлена растущей известностью игры *Го*. Но недостаточно воспринимать это чужое слово только фонетически, поскольку оно совпадает в буквенном составе с местоимением "го". Болгарская Ассоциация *Го* настаивает на том, что название игры *Го* нужно писать с большой буквы, чтобы название стало общепринятым именно в таком виде в болгарском языке.

В китайском языке слово "держава" пишется иероглифом, который можно прочесть как "го" (буквально: "гуо"), но есть и другой иероглиф, который является названием одного древнокитайского царства — Го (буквально: "Гао"), которое в стратегической науке

упоминается в стратегеме №24 — "Потребовать прохода, чтобы напасть на Го".

Сообразно правилам болгарского языка с большой буквы пишутся личные имена (поэт Го Пу), названия географических объектов (царство Го, пустыня Гоби), коммерческие марки. И разумеется, с большой буквы начинается любое изречение.

Имея ввиду первоначальные соображения о популяризации *Го*, можно допустить как исключение написание названия игры с большой буквы, независимо от того, что оно относится к классу игр, таких как "шахматы", "шашки" или "нарды" и не попадает в класс названий игр, как Отелло, Халма или Монополия, которые являются коммерческими марками.

В действительности "продуктом" Болгарской Ассоциации *Го* является *Го*, и это дает основание ассоциации популяризировать его с большой буквы, используя это как стилистический прием, имея ввиду необычную краткость этого слова. Так, например, слово "шахматы" не оправдано писать с большой буквы по общепринятым правилам языка. Однако допустимо писать выражение "*Я играю в шахматы и Го*". Нет ничего плохого в том, что в этом случае эти слова пишутся по-разному, вопреки тому, что они относятся к одному и тому же классу и на лексикальном уровне равнопоставлены.

Нужно честно согласиться, что когда пишется название "*Го*" с большой буквы, тогда другие игры оказываются в неравноправном положении, но это обуславливается пониманием сущности означаемого объекта, то есть выражает высокий престиж игры *Го* среди остальных логических игр. Другие возможные написания названия игры, например, с использованием апострофа ["го"] тоже является предпосылкой поставить его в неравноправное положение

с названиями других игр, ведь к ним, как известно, не применяется апострофирование.

Необходимость специфического написания и произношения названия становится понятным из анекдотического примера с одной презентации игры *Го*, на которой один ученик спрашивает второго, в какую игру он играет. Он получил ответ, что это "го" и не понял слова. Тогда второй ученик повторил его, но произнося четко и отдельно эти две буквы — "Г-О".

Можно писать две большие буквы, но это только хорошая альтернатива. Здесь надо учитывать два момента. Во-первых, в современной чат-культуре большие буквы выражают эмоциональное состояние, характеризующееся повышенным тоном в общении. Для публикации в прессе это имеет смысл, поскольку мы хотим, чтобы читатели "услышали" об игре *Го*. Второй момент: неудобно всегда использовать такое написание, поскольку оно может быть спутано с аббревиатурами, например, "Гражданская Оборона", "Гражданское Общество" и др. Чтобы была разница рекомендуем писать хотя бы курсивом [*ГО*]. Но это все-таки остается альтернативным вариантом, который не нужно применять широко, а только в некоторых случаях. По крайней мере, "ГО" не является аббревиатурой как, например, "ХО" — игра "крестики и нулики", которая известна в Болгарии как "икс-нуль".

В изречении "*Аз го научих да играе го*" ("*Я научил его играть в го*") эти два слова являются омографами, то есть пишутся одинаково, но имеют разные значения. Если слова пишутся по-разному, тогда это подсказывает и разное произношение. Тогда местоимение "го" будет отличаться от существительного "Го" и в этом случае уже эти два слова будут классифицироваться не как омонимы.

Несколько лет назад, когда в болгарской прессе изредка упоминалась игра *Го* и деятельность игроков, название игры

писалось невзрачно с маленькой буквы и даже в кавычках. При таком написании читатели вообще не понимали, что эта лексема имеет особый смысл. Даже они воспринимали ее как опечатку, а это приводило к тому, что сама статья о *Го* становилась неясным посланием.

Эту проблему принципиально могут решить лингвисты. Но в целом, её решение зависит в основном от Болгарской Ассоциации *Го*, которая имеет право предложить свои правила, в том числе и по терминологии игры *Го*. Поскольку она является "держателем" специализированного языка, который используется среди игроков. Термины в *Го* тоже являются чужими словами, они должны адаптироваться аккуратно (в произношении и в написании) к болгарской лексике и практике речи. Сегодня пресса уже широко использует прием писать с большой буквы название "*Го*", и это убедительно утверждается как правописное правило.

Можно аргументировать введение этого правила с помощью семиотической схемы Чарльза Пирса (1839-1914), которая используется для анализа любой лингвистической ситуации. Схема известна как "треугольник Пирса", в углах которого располагаются *знак, человек и предмет*. Связи между знаками (т.е. понятиями или словами) являются *синтаксическими* и изучаются в *синтаксисе*. Связи между знаком и предметом (означаемый объект) являются *семантическими*, изучаются в *семантике*. Место человека в лингвистической ситуации изучается в *прагматике*. Синтактика, семантика и прагматика являются тремя подразделениями *семиотики* — науки о знаках и знаковых системах.

Важно подчеркнуть, что случай с названием игры *Го* рассматривается не на семантическом уровне, а на прагматическом, т.е. решающая роль зависит от места человека в лингвистической ситуации, которое связано с отношением человека к предмету, откуда происходит и само

его означение. Пример можно извлечь из религиозных текстов, где местоимения, которые относятся к Богу тоже пишутся с большой буквы, включая и "го" — "*Учениците Го обкръжиха*" (на рус. "*Ученики Его окружили*").

Надо отметить, что тексты, в которых речь идет о *Го*, разумеется, отличаются от религиозных в содержательном плане и потому здесь неуместно выводить правомерность написания названия игры *Го* с большой буквы, ведь традиционно это применяется к местоимению "го" в религиозных текстах.

Если мы обратим внимание на англоязычные источники, то увидим, что там одни авторы пишут "Go", а другие "go".

Написание с малой буквы первоначально обнаруживается в конце XIX века, когда игра становится известна в Европе с коротким названием "го", происходящего от японского слова "и-го". Но факт в том, что в первых руководствах по *Го* с начала XX века термин встречается с большой буквы (Smith, *The game of Go*). В мировой литературе все еще никто не изложил аргументированные соображения о применении большой буквы. Но проблема уже осознается, потому что есть мнения, что писать этот термин с малой буквы некрасиво.

Англоязычные авторы имеют основание писать *Го* с большой буквы потому что надо различать в тексте существительное (Go) и сказуемое (go). При этом на смысловом уровне уже разумеется, что выражения "*Play Go*" и "*Play go*" различаются. В первом случае выражение имеет смысл "*Играй в Го*", а во втором — смысла нет, если не исправить пунктуацию — "*Play, go!*" (*Играй, начни!*). В болгарском языке, как уже говорилось, тоже обнаруживается схожая языковая ситуация.

В русском языке правила о применении большой буквы те же самые как и в болгарском, только с той разницей, что

в русском отсутствует слово "го" в самостоятельном значении. Название игры пишется с большой буквы, когда игра *Го* в частности воспринимается как искусство. В остальных случаях русские пишут с малой буквы. Такое поведение в лингвистической ситуации тоже отражает отношение человека к предмету, но возникает новая проблема в различении между *Го* и *го*.

Мы считаем, что как феномен международный термин "*Го*" нужно писать на всех языках только с большой буквы. Языки разные, и не все позволяют игрокам легко принять такое решение в своей практике. Но например, в немецком языке такой проблемы не существует, потому что все существительные имена пишутся с большой буквы.

С эстетической точки зрения написание с большой буквы на кириллице можно интерпретировать на субкультурном уровне в фольклоре игроков как графический знак (графема), который можно толковать как иероглиф. То есть "*Го*" можно понимать не только как слово с двумя буквами, но и как стилизованный абстрактный образ.

В графеме "*Го*" есть два компонента — буква "*Г*" символизирует один из углов *доски*, а буква "*о*" — поставленный *камень*. Вместе эти два компонента изображают первый ход в одном из углов *доски*, являясь "эмблемой" игры. Такое понимание слова "*Го*" как графемы доступно представителям всех народов, которые используют кирилло-мефодиевский алфавит.

*Константин Байрактаров и Йони Лазаров,  
Болгарская Ассоциация Го, 2006 год.*

## Социальный взгляд

*Го* способствует объединению людей, установлению между ними прочных доброжелательных и нередко дружеских отношений. Через *Го* человек проявляется быстро, через *Го* можно увидеть свое зеркальное отражение. Благодаря "откровенной духовной борьбе", твой соперник может стать твоим лучшим другом, не проронив во время партии ни одного слова.

*А.Родин*

## **В чем основной ресурс Федерации Го?**

С нашей точки зрения, сейчас основной ресурс Федерации *Го* состоит в том, что мы нашли очень интересное соотношение между игровым и не игровым *Го*.

Игровое *Го* хорошо для детей, любого массового потребителя. Для любых международных программ.

Неигровое *Го* хорошо для пенсионеров, философов, мечтателей. Для людей настроенных необщественно, отшельнически.

Интересны ли перечисленные выше категории людей? Что делать, такие люди часто составляют "тело" общественной организации. С этим приходится считаться. Научиться считаться, чтобы глубоко проникать в общество.

Наш приоритет, *Стратегическое Го*, подключает игровое и неигровое *Го* к сообществу креативных и деятельных людей. В том числе владельцев, предпринимателей, госслужащих.

Наши максимальные федерационные инвестиции сейчас вложены в идею. Вообще, что касается общественных организаций, то нужно заметить, что, скорее всего, успешная общественная организация будет создана в том случае, когда креативная группа, являющаяся на первоначальном этапе основным эпицентром такой организации, очень хорошо и мощно поработает над идеей. Торопиться исполнять организацию не обязательно. Более того, возможно, даже вредно. Почему? Потому что общественная организация — это дело народное, а крупная организация — всенародное. **Поэтому время для проращивания идейного зерна — очень важный фактор.**

Между первоначальным порывом креативной группы и подключением людей всегда существует разрыв. Этот разрыв может составлять не только несколько месяцев, но и несколько лет, а порой и несколько десятилетий. Поэтому такой разрыв между первоначальной идейностью и исполнением общественной организации правильно закладывать на этапе проектирования. Тогда не будет излишних вопросов к себе: почему люди нас не поддержали.

**Вывод такой: людям надо давать время.**

У нас в Федерации есть порядка двенадцати отделений — идейных банкротов. Что такое отделение-банкрот? Это когда нашелся креативный человек, который всех всколыхнул, но жизнь унесла его сразу вверх или в сторону. Люди остались без креативного лидера и не знают что делать.

Другой вариант. Люди общались на серьезные темы, ничего не поняли кроме игрового (детского) *Го*, всё на нем строили. Поддержки от бизнеса и госструктур у себя в регионе не получили. В итоге, они сначала остались "под лестницей", потом — "на кухне".

Поначалу нам о таких отделениях было больно думать. Потом, когда мы начали рассуждать с более высокой точки, о которой сказано выше, у нас изменилось к этому отношение.

Как мы сейчас понимаем, предприятие-банкрот — это предприятие, которое должно совершить некую *трансформу*. Это то, из чего может вырасти что-то новое. Эта точка, возможно, лучше точки, в которой "как бы всё хорошо", но движения никакого нет.

Вот, например, в городе "С" у нас "непроблемное" отделение. Его руководитель работает на какой-то *го*-работе условно за 300 \$, отделением как таковым не занимается, вопросы не задает. Но у них "всё хорошо", они играют, ездят в город "Г" соревноваться... Такое болотце. У проблемщиков хотя бы есть вопросы, чем они и ценны.

Что мы понимаем под стратегическим? *Стратегическое* — это то, что имеет отношение к управлению большими потоками: материальными, нематериальными, человеческими. Люди, управляющие такими потоками, с нашей точки зрения, находятся в *поле стратегии*. То есть стратегическое, это не то, что "лучше, чем не стратегическое". Это слово для нас несет конкретный смысл.

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, март, 2007 год;*

*часть закрытого документа,  
адресованного региональным лидерам Федерации.*

## Впечатления от EYGC<sup>1</sup> 2007 глазами русского преподавателя игры Го<sup>2</sup>

Впервые отправившись в Европу на турнир по игре *Го*, я ожидал увидеть много нового и интересного для себя. В итоге мои ожидания полностью оправдались.

Узнав, что Европейское детское первенство 2007 будет проходить в Голландии, Школа "Восхождение" решила направить туда свою детскую команду. Однако нам не удалось "взять на борт" всех детей, на которых мы рассчитывали. Почему так вышло? Дети, проходящие обучение в нашей Школе, обучаются не только настольной игре. Коротко говоря, образование в Школе "Восхождение" развивает в ребенке внимание, восприятие, мышление, воспитывая юного человека. К примеру, Школа уделяет большое внимание записи партий ребенком, анализу партий и записи этого анализа. И победа, и поражение в Школе считаются результатами, говорящими о разном. Школа учит воспитанников работать и с победой, и с поражением.

Школа "Восхождение" не является клубом игры *Го*, поэтому ученики Школы учатся не только играть и выигрывать. Дети учатся мыслить и принимать решения, записывать свои партии, анализировать и осмысливать их. Конечно, мы уделяем внимание не только технике игры.

В итоге мы не решились брать самых юных учеников Школы на спортивный турнир, и в школьной команде поехал один ученик — Артем Васенин (11 лет). Артем учится в школе с лета 2006 года. Он побывал четыре раза в Китае, изучая там *Вейцы* в профессиональной китайской школе *Вейцы* (Харбин)

---

1 European Youth Goe Championship.

2 Статья адресована европейским подписчикам международной Интернет-рассылки по игре *Го* "Goama" и также опубликована в журнале Голландской Ассоциации *Го*.

у друга "Восхождения" г-на У Гуонси. Для Артема это был первый турнир в жизни. Он волновался, испытывая ответственность за Школу и Россию, которую ему предстояло представлять на Первенстве.

Артем играл в нижней группе до 12 лет с рейтингом 18 *кю*<sup>1</sup> и выиграл шесть побед из шести. Начав турнир с трудом, он под конец одолел игрока из Украины с рейтингом 14 *кю*, что для всех нас было приятной неожиданностью.

В нашей Школе у детей нет рейтингов, мы используем другую систему оценки эффективности обучения. Что можно сказать про мальчика с рейтингом 18 *кю*? На мой взгляд, можно лишь сказать, что он играет с рейтингом 18 *кю*. Сильно это или слабо? Если сравнивать с 10 *кю*, то слабо, а если сравнивать с 35 *кю*, то сильно. Не кажется ли вам такая оценка узкой и не очень понятной? Где еще может быть применена эта оценка, кроме игры *Го*?

Для меня *кю* — это скорее, уровень сознания, а не рейтинг. Поднявшись, ступенька за ступенькой, Артем за турнир вырос с 18 *кю* до 14 *кю*. Что это означает для Школы и для Артема? Означает ли это, что он просто стал играть на рейтинг 14 *кю*, или же мы были свидетелями развития сознания и способностей ребенка?

Что можно сказать с уверенностью, Артем записал все *партии*, в то время как ни один из его партнеров не вел запись *партии*. Артем записывал *партии* не очень хорошо и это есть один из предметов школьного разбора. Почему ребенок, играя с равным соперником не в состоянии внимательно осматривать *доску*, фиксировать результат в бланке записи, допускает ошибки и помарки? Всё это требует осмысления. На мой взгляд, научить ребенка

---

<sup>1</sup> Ученический игровой уровень, аналогичный поясам в боевых искусствах.

записывать *партию* аккуратно и до конца, при этом не забывая себя в этом записывании — это достижение. Ведь без записи невозможно разобрать и саму игру, ход мысли ребенка. Смею предположить, что *Го* — это в том числе поиск, не только игра в *камни*.

Что я увидел в Европе. Я увидел много открытых людей, детей, для которых игра *Го* интересна и увлекательна. Им нравится заниматься *Го*. У них горят глаза. Хотя, похоже, в Европе относятся к *Го* как к восточной экзотике. Не мешает ли такое отношение к *Го* действительному использованию этого достояния всего человечества, а не только Азии?

Организация турнира была на высоте. Замечательное место — курортный город Зандвурт на берегу Северного моря, маленькие домики отеля с камином, чистейший воздух. Я действительно смог отдохнуть от Москвы, наполниться силами. Голландская ассоциация потрудились на славу, это нужно признать!

Что меня удивило в Европе? Меня удивил подход к *Го* преимущественно с позиции спорта и настольной игры. В нашей Школе и в нашей Федерации мы разделяем *Го* на игровое, неигровое и *Стратегическое Го*. Спорт, на наш взгляд — это игровое *Го*, то есть часть чего-то большего. Предположение "Восхождения" в том, что есть еще другая часть *Го*, результат которого лежит и вне *доски*. Например, он лежит в развитии сознания и мышления человека. Можем ли мы так думать, и дает ли нам что-то такой ход мысли?

Можно ли успешно изучать *Го*, видя только *доску* и *камни*? Где здесь может быть рост и развитие? И главное в чем развитие и куда этот рост? Быть может, стоит взглянуть на *Го* не только как на экзотическую настольную игру из далекой Азии, но и как на метод развития мышления? Тогда в чем этот метод, каковы его сильные и слабые стороны? Об этом я размышлял, видя открытые души

и восприимчивость европейских детей. Я благодарен Европейскому Го-сообществу за то, что в этой среде у меня появились такие важные, на мой взгляд, вопросы.

Другим волнующим меня вопросом было то, почему в России небывалый рост и развитие идей Школы "Восхождение", а в Европе, похоже, идет медленное угасание Го-движения. Я не мог объяснить себе, почему всё меньше детей ездит на такие замечательные события как EYGC 2007. Ведь были же такие времена, когда европейские первенства собирали по 500 и 700 человек?

Размышляя над этими вопросами, я вспоминал идею турнира, которую предложил Константин Возников, Почетный президент Крымской Федерации Го, один из основоположников Го в СССР.

Константин Возников говорил, что турнир — это показательное выступление, не только спортивное, но и соревновательное (competition). Здесь уместно использовать слово competition — "совместная молитва" вместо concurrence — "совместный забег". В чем идея competition? Думаю, в том, чтобы стремиться быть первым в совершенстве, но не быть первым ценой поражения других. Здесь вспоминаются средневековые рыцарские турниры в Европе. Европа обладает удивительной и богатой традицией таких турниров. Быть может, стоит что-то поискать в этой традиции?

Не мог бы формат турнира как показательного выступления стать новым прорывным форматом? Школа "Восхождение" уже имеет небольшой, но интересный опыт проведения таких турниров в России.

Если пофантазировать, то можно представить себе турнир как межшкольную встречу, на которой наши дети могли бы играть друг с другом не только ради рейтинга, а еще ради

совместного общения и развития. Руководители Школ делятся своим опытом, не только спортивным, но и образовательным. Есть те, кто смотрит и те, кто участвует в турнире. Ведь важная идея показательного выступления в том, что есть те, кто участвует в турнире, то есть показывает своё мастерство, и есть те, кто смотрит.

Не бывает ли так, что иногда смотреть — полезнее и глубже, чем участвовать в самом процессе? Наблюдение дает место осмыслению. По-русски мы говорим — *созерцанию*, то есть *со-отражению*. Ближайшим иностранным аналогом тут является слово "рефлексия".

Такие образы приходили мне в голову, когда мы вечерами гуляли по безлюдным, тихим улочкам Зандвурта.

Не станет ли вывод *Го* из области спортивного результата в область развития человека прорывом в первую очередь для нас самих? Не стоит ли взять девиз: "*Развивай человека с помощью Го*", вдобавок к уже имеющемуся: "*Развивай игру Го среди людей*"?

*М.Г. Емельянов, ведущий инструктор Школы  
"Восхождение", организатор выезда сборной Школы на EYGC  
2007, март, 2007 год.*

## Триптих о мастерстве

(беседа с Игорем Гришиным, руководителем Школы  
воинского искусства и стратегической игры  
"Восхождение")

- Игорь! Можно я сразу спрошу: что такое **правильный и неправильный ход**?

*Смеётся.*

- Хорошо, спросите. Давайте начнем с игры. *Правильный и неправильный ход* — это словосочетание в нашем школьном языке. *Правильный ход* — это ход, с помощью которого мы усиливаем свои слабые *камни*. Не все подряд, а те, которые являются стратегически важными. Усиление стратегически важных *камней* — это *правильный ход* мысли.

Столь же правильным будет ослабление важнейших *камней* противника. Сила и слабость *камней* — это первый показатель. Второй — эффективность или действенность *камней*. Мы можем повышать действенность своих *камней* и уменьшать действенность *камней* противника. Например, помогая противнику сделать свои усилия (*камни*, стратегические операции) на некоем участке избыточными. Это второй важнейший показатель.

Третий показатель *правильного хода* мысли связан с понятием "*стратегическая трещина*", с поиском таких трещин и их преодолением — либо порождением, если мы кому-либо противодействуем.

С первым же вопросом мы погрузились в глубины *Стратегического Го*!

- Почему ваш выбор пал именно на *Го*? Насколько я знаю, в России, в то время, когда вы начали своё "восхождение", были очень популярны шахматы.

- Тогда, более десяти лет назад, мне было бы трудно ответить на такой вопрос. Но сейчас, когда прошло время и появилась некоторая отстранённость, я могу ответить, созерцая свои глубинные побуждения. На вопросы всегда интересно отвечать правдиво, раскрывая себя, иначе какой смысл вообще отвечать?

Мой выбор пал на *Го* только потому, что игра *Го* в то время была очень непопулярна. Это были самые тяжелые годы перестройки, когда люди были ошеломлены. В Москве в то время постоянно учились *Го* от силы три-четыре человека. Может быть, пять... допускаю, что кто-то мне неизвестен, тогда может, и немного больше. Но думаю, что не больше двух десятков человек в Москве в то время как-то думали о *Го*, ставили *камни* на *доску*... Книг по *Го* на русском языке было не достать вообще, ни за какие деньги, не говоря уж о том, чтобы отобрать какие-то наилучшие книги. То есть, выбрать книги по *технике*, по *стратегии*, разобраться в этом вопросе. Об этом разговор вообще не стоял. Не было книг и на английском языке. Не было Интернета, и информация была очень, очень ограниченной.

Было большое количество литературы по шахматам, были шахматисты, было с кем сыграть в шахматы, но мой выбор пал на *Го*. Потому, что в *Го* содержалась какая-то необъяснимая тайна. *Го* в то время уже никак не была народной игрой. Мы играли на окраине Москвы, в маленькой однокомнатной квартире, на кухне, и атмосфера этих встреч была очень мощной. Мы играли на маленькой кухне, но мыслили о великом. У нас была старая японская *доска*, старые японские *камни*, и это создавало неповторимую обстановку...

**- Ваша жена Татьяна тоже играет в *Го*. Играете ли вы между собой?**

- Мне трудно ответить на этот вопрос, потому что он содержит в себе очень сильное упрощение. Упрощение

для меня лично. Наверное, так это и выглядит глазами человека, который никогда не слышал о том, что существует философия *Го*, история такой философии. Конечно, если Татьяна, моя жена, играет в *Го*, то возникает естественный вопрос: играем ли мы между собой? Это вопрос низводит меня вместе с моей женой, вместе с ее волшебным *Го* на *доску* для игры *Го* — то есть на *доску* для настольной игры. Заданный вопрос лежит исключительно в плоскости настольной игры. Поэтому мне достаточно сложно ответить на него. Он очень сильно упрощает те переживания, в которых мы находимся с моей женой, если рассматривать такой срез наших с ней отношений, как *Го*.

Да, мы очень часто говорим о *Го* — гораздо чаще, чем играем. Если же мы играем, то со стороны это меньше всего похоже на игру в настольную игру *го*.

**- Как бы вы чувствовали себя, если бы Татьяна стала играть в *Го* сильнее вас?**

- Этот вопрос требует от меня достаточно узкой проекции на игру, на те чувства, те энергии, которыми питается или может питаться Мастер *Го*. Если бы я жил только подобными эмоциями и энергиями, то, конечно, ни о каком мастерстве для себя я, наверное, не мог бы помышлять. Конечно, если бы Татьяна стала играть в *Го* сильнее меня, то я только порадовался бы этому. Но к счастью, у нас обоих есть гораздо более глубокие темы в *Го*, чем "играть сильнее кого-то".

99% любителей *Го* в Азии, в Европе, в России обременены именно подобными идеями: как играть сильнее кого-то, проецировать свою игру на чью-то игру, стремиться к усилению своей игры... Стремление к усилению своей игры — для многих это единственная идея *Го*, которая вообще существует. Единственная! Однако если разобраться в вопросе глубже, то в *Го* присутствует огромное множество других идей. Чтобы почувствовать их, нужно прожить

в искусстве достаточно долгую жизнь. Или общаться с теми, кто носит эти идеи в себе.

Нужно много читать, много путешествовать. Надо общаться с Мастерами. Но у людей не всегда есть на это силы и время, и не всегда есть идея, что это надо делать. Поэтому их смысловое поле в *Го* и в игре *Го* в настоящее время весьма ограничено. Если это не просто мое наблюдение, и если допустить, что так было всегда, то, что же отсюда следует? Может, неслучайно Конфуций называл *Го* "неудачным" времяпрепровождением? Ведь даже в те времена, несмотря на то, что у людей было время и были очень глубокие идеи, большинство любителей *Го* предавались этой игре как пустому или азартному занятию.

**- У многих из нас есть жёны, не знающие правил *Го*. Советуете ли вы учить их играть в *Го*, или же не стоит этого делать?**

- Если есть жёны, то, конечно, невозможно их не учить. Учить играть в *Го* и учить — серьезная разница. Учить человека тяжело и, можно сказать, опасно. Учить человека прямо — вообще невозможно. Человек учится только исподтишка, только косвенно. Хуже нет, чем прямо учить человека чему-либо.

Я думаю, что не надо никого учить играть в *Го*. Зачем? Я лично давно перестал видеть в этом какую-либо цель.

**- Сколько человек, по вашим оценкам, играет в *Го* в России?**

- Это очень важный вопрос в том смысле, что вообще нас не должно интересовать, сколько человек играет в *Го* в России. Не имело бы никакого значения, даже если в России играло бы в *Го* всего "полтора человека". Пусть даже один человек, и этот человек — ты. Тогда было бы ещё лучше, ты просто бы играл в *Го* сам с собой. Но в таком случае была

бы нужна какая-то опора, с помощью которой можно удержаться. Такой человек должен быть Мастером. Иначе и он погаснет.

В любом случае, сколько бы людей не играло в *Го* в России, надо точно осознавать, что 99% из этого количества будет играть в *Го* как в настольную игру. И в этом смысле обмен между тобой — если ты поддерживаешь мастерскую идею, идею, которая содержалась в *Го* как в древнем *эволюционном искусстве*, и между этими 99% людей будет всегда крайне затруднен. Люди будут тянуть тебя на свою территорию, на территорию настольной игры, на территорию соревнований по настольной игре... Если разбираться по-честному, то такое *Го* ничем не важнее, чем игра в домино. Домино — такая же настольная игра, ничем не лучше и не хуже *Го*. Шашки — такая же настольная игра, если говорить о *Го* как о настольной игре.

Если же мы говорим, что *Го* — это не просто настольная игра, то в этом случае гораздо важнее оказывается вопрос: "сколько человек в России относится к игре *Го* не только как к настольной игре?" В данном случае мы говорим о более важном — одном оставшемся проценте. Это один процент из играющих в *Го* людей, которые относятся к ней не только как к настольной игре, видящих в ней нечто большее — то большее, что связывает *Го* с человеком, с жизнью, с серьёзными вопросами, имеющими важное отношение к человеческой жизни, к эволюции человека. Тогда важный вопрос — сколько таких людей в России, сколько человек составляет этот "один процент"? К счастью, в настоящее время — уже несколько десятков.

**- Планируете ли вы увеличивать это число? И какими методами?**

- Этот вопрос важен, если поставить его перед собой чуть-чуть иначе. Скажем так: если увеличить число

"настольщиков" вдвое, то это также увеличит размер нашего "одного процента". Это один способ думать.

Второй способ думать заключается в том, чтобы увеличить количество "стратегов", к примеру, с одного процента до полутора процентов. Это даст нам примерно ту же самую прибавку. Что легче — увеличить вдвое количество всех любителей игры *Го* или же увеличить один процент "стратегов", например, до полутора процентов? В каком случае мы затратим меньше ресурсов, и в каком случае получим больше отдачи — душевной, эмоциональной, интеллектуальной, эволюционной? Это серьёзный вопрос, это вопрос о том, на что направить усилия при популяризации игры. Этот вопрос задает себе Школа *Стратегического Го*, этот вопрос задает себе Федерация *Го*, развивающая *Го* в России. Если высказывать своё личное мнение, то я за то, чтобы из одного процента людей, которые видят в *Го* нечто большее, чем настольную игру, попытаться сделать хотя бы полтора процента.

- Я знаю, что под вашим руководством на русском языке была издана книга Ясуюки Миура "*Го и восточная бизнес-стратегия*"<sup>1</sup>. Сколько книг было продано и ощущаете ли вы результаты этого проекта?

- Книга господина Миура "*Го и восточная бизнес-стратегия*" — особая книга. Это книга, не только объясняющая человеку настольную игру *Го*, но и её место в историко-экономическом пространстве и культуре двух цивилизаций — западной и восточной.

Работая над изданием книги в течение года, мы приняли решения, которые направили наш замысел в правильное русло. Первый вопрос, который мы себе задали тогда: на кого должна быть рассчитана эта книга в случае её издания?

---

<sup>1</sup> М.: София, 2005

На какого потребителя? На массового потребителя или на элитарного читателя? Ответ получился не в пользу массового потребителя, и поэтому книга была издана тиражом всего 2500 экземпляров. Поэтому она издана дорого, поэтому она сделана действительно необычно, и приятно, что практически весь тираж этой книги в России уже продан. И мы действительно ощущаем результаты от издания этой книги. Они в том, что мы сумели увеличить количество людей в России, которые относятся к *Го* не только как к настольной игре. Эта книга помогла нам усилить такое отношение к *Го* в современном российском обществе. Для тех, кто не читал эту книгу (кстати, советую приобрести её, пока она ещё продается), скажу, что автор подает *Го* очень бытийно. Миура Ясуюки — человек с огромным жизненным опытом, человек, передающий читателю глубокое осмысление происходящего. Мы читаем главы книги, которые, хотя и несут в себе диаграммы и технические описания хода, но не переносят тебя "только на доску". Не превращают тебя в *камень Го*. Вместе с автором мы находимся в Тихом океане во время войны, участвуем в построении сети дорогих японских отелей в США, участвуем в инвестировании, в строительстве. Вместе с Миура Ясуюки мы сидим в чайных домах.

Играя в *Го*, мы сопричастны судьбе мира. Мы наслаждаемся достоинством Мастера, его внутренней тишиной. Эта книга сразу выносит нас на очень интересный уровень — на уровень человека, от которого действительно что-то зависит. На уровень человека, который живёт так, что находится в потоке мировой истории, который может делать, а может и не делать. Человека, ведающего *деяние* и *недеяние*. Такой человек может думать, сопоставлять, стоять над суетой людей, над суетой бизнеса, над суетой *камней*, над суетой *доски*.

Если говорить коротко — проект издания книги "*Го* и восточная бизнес-стратегия" оказался успешным, и результаты его видны мне.

**- Не так давно вы издали книгу по Го для массового читателя и серию методических пособий. Можно ли ожидать их перевода на другие языки?**

- Вряд ли, хотя одно пособие переведено на английский язык Самарским отделением Федерации Го. Мы не ставим перед собой задачи перевода именно этой серии, поскольку она является для нас промежуточной. Настоящие книги, которая Русская Школа Стратегии будет готова предложить русскому, восточному и западному читателю, ещё не открыты для мира.

**- Долгое время вы вели Школу Го одновременно со Школой Ушу. Сейчас вы преподаете только Го. С чем было связано ваше решение переключиться полностью на Го?**

- Этот вопрос отражает только видимый срез происходящего. Действительно, мы прекратили приём детей и взрослых в нашу Школу Ушу, и это вызвало некоторый резонанс. Однажды мне было очень тяжело приехать в клуб, где мы отказали сразу ста детям в занятиях Ушу. Но в любой Школе есть внутренние и внешние процессы. Любая Школа в ходе своей деятельности может останавливать на какое-то время внешние процессы. Мы приостановили ряд внешних процессов, чтобы получить силу для внутреннего преобразования. Мы не останавливали наше внутреннее Ушу и не разрывали связь между нашим Го и Ушу, просто попасть в нашу Школу Ушу сейчас стало невозможно. Поэтому нельзя сказать, что я отказался от преподавания Ушу; я лишь перестал принимать людей для обучения.

**- Почему вы решили создать международную рассылку "Goama"?**

- Это рассылка сайта [www.gogame.info](http://www.gogame.info), в которой на данный момент более 1300 подписчиков, рассылка, популярная в Европе и Америке. У нас около 150 русских

подписчиков, но рассылка делается на английском языке. Как директор рассылки скажу следующее: не всегда, чтобы быть понятным русской аудитории, нужно делать рассылку на русском языке; а может быть, вообще на русском её делать не нужно. Но разговаривать, вообще-то, надо; в том числе — и не только с соотечественниками. И среди европейцев, и американцев, как оказалось, мы неожиданно нашли очень мощную и красивую среду для общения. Это открытие последнего года. Также мы не ожидали, что наша рассылка может выйти на второе место в мире по количеству подписчиков. Впереди нас сейчас только рассылка Американской Ассоциации *Го*, которая существует уже очень много лет и от которой мы отстаём сейчас всего на несколько сотен подписчиков. О чём это говорит? О том, что люди интересуются этими вопросами, интересуются общением и ещё, наверное, о том, что идея создания мировой рассылки "Goama" была своевременной. Пользуясь случаем, благодарю тех меценатов, которые помогли нам в этом проекте, вложив свои деньги. Благодарю главного редактора — Александра Динерштейна, редакторов и корреспондентов рассылки, переводчиков, весь творческий коллектив.

**- Одна из статей, которую вы написали для мировой рассылки, была посвящена уходу из жизни Чо Намчоль — основателя корейского *Го*, мастера 9-го *Дана*. Можно ли ожидать от вас новых статей, и если да, то на какие темы?**

- Лично меня больше всего волнует мастерское отношение к *Го*, мастерское отношение к жизни. Поэтому я так болезненно откликнулся на уход из жизни основателя корейского *Го*. Господин Чо Намчоль интересен для меня не тем, что он имеет девятый *Дан*, а тем, что является основателем корейского *Бадук*, как называют *Го* в Корее. Это великий человек удивительной судьбы, и мне искренне очень жаль, что мы не успели получить права на издание его книги, иначе мы обязательно издали бы её в России.

Статья имела очень сильный повод для написания. Мы сидели на верхней террасе квартиры Ефима Островского и разговаривали о *Го*, о Мастерах, о стратегии. В беседе участвовали я, Ефим Викторович и гость из Кореи, имеющий 8-ой *дан* по боевым искусствам. Я поведал собеседникам об уходе из жизни господина Чо, и буквально в этот момент начали бить колокола соседнего храма, и они били так долго, как я давно не слышал в центре Москвы. Это был несомненный знак того, что происходит нечто необычное. Корейский мастер признал, что это вряд ли случайность, и небо приветствует переход господина Чо из нашего мира в другой мир. После этого события, я и написал вышеупомянутую статью. Приятно, что статью перевели на корейский язык, и она получила некоторый резонанс.

Что же касается того, можно ли ожидать новых статей и на какие темы, я скажу, что задумок много. Темы же, которые интересуют меня прежде всего — это те, что связаны с Мастерами, с их отношением к *Го*, как к искусству...

Поясню. Для меня Мастера и чемпионы — это разные люди. Меня меньше всего волнует тема чемпионства, тема "кто у кого выиграл", "кто кого победил", "кто кому проиграл". Меня интересуют Мастера, то есть люди, стоящие выше слоя побед и поражений, выше переживаний по поводу побед и поражений, выше слоя суеты, связанной с победами и поражениями. Это люди, которые пережили этот этап в себе, пережили либо духовно, либо физически, либо и духовно, и физически, либо изначально не ощущали его, поскольку были не совсем от этого мира, от другой материи, другого вещества.

**- Вы основали Школу *Го* — или Школу *И*, как правильно?**

- Вряд ли этот вопрос может относиться ко мне. Я основал Школу *Го* "Восхождение", а название "Восхождение" принадлежит кисти моей супруги. Название

"Школа *И*" — тоже не моего авторства; оно принадлежит кисти Ефима Островского. Итак, в этом вопросе слишком много смещений, и не в моей компетенции все эти смещения упорядочить.

Я действительно руковожу Школой *Го* "Восхождение", и меня, скорее всего, можно назвать её основателем, а также основателем такого словосочетания, как "Мастер *Го*". До нас об этом никто не говорил. В СССР, в России существовало только звание "мастер спорта по *го*". Это звание никого не интересовало, потому что оно было ниже звания гроссмейстера. Кроме того, оба этих звания отражают только уровень спортивных достижений человека — поэтому для нас они лежат в слое побед и поражений, и мастерского значения как такового не несут. Поэтому "мастер спорта" — это одна смысловая величина, а Мастер *Го* — совершенно другая.

**- Вы также являетесь президентом Федерации *Го*?**

- Да, я совмещаю оба поста: руководителя Школы *Го* "Восхождение" и президента Федерации *Го*. Это совершенно разные институции, Федерация *Го* имеет более выраженное социальное лицо по сравнению со Школой. Школа — такая организация, которая в нашей стране, на мой взгляд, вообще недостаточно проявлена как идея, потому что "школа" для нас означает чаще всего общеобразовательную школу со всеми её воспоминаниями. Это место, где в человека вбивается некая информация, потом она асфальтируется, и все это называется "школой". Когда мы говорим "Школа *Го*", мы говорим совершенно о другой школе. Школа в моём представлении должна нести ярко выраженную эволюционную составляющую. Если в школе нет идеи *эволюции человека*, то непонятно, для чего она вообще существует.

**- Что такое *И*? Как *И* соотносится с *Го*?**

- Я бы подошёл к этой теме со стороны истории вопроса... Существует ряд названий. Есть название "игра го", где каждое слово пишется с маленькой буквы. Это то, что относится именно к настольной игре, к покупке "недорогого оборудования для игры го", каким-то соревнованиям, чемпионатам по "настольной игре го" и прочему.

Второй уровень — это "игра Го", где Го — с большой буквы. В этом словосочетании меньше настольной игры го и уже появляется Го как искусство. Это тот уровень, который уже можно предлагать любителям, он уже способен заинтересовать людей, этот уровень можно презентовать, его можно преподавать в чайных клубах. Этот уровень уже по-другому связан с предметами для игры Го. Если инвентарь для го должен быть как можно более дешёвым, чтобы свести к минимуму амортизацию на турнирах по настольной игре, то уровень наборов для игры Го уже совершенно другой. Такие наборы могут стоить и несколько тысяч долларов. И людям приятно пользоваться этими наборами.

"Го", где "Го" — с большой буквы, а слова "игра" нет вообще — это следующий этап. В нём ещё меньше настольной и спортивной составляющих, в нём больше искусства. Здесь ещё менее важен результат партии, здесь можно говорить о людях, которые способны не "доигрывать партии" — а это уже очень высокий уровень. На этом уровне уже появляются напольные комплекты, на красивых резных ножках. Играющие сидят на татами, они одеты в особые одежды, держат веера. Такие игроки понимают, что веер — не кураж, не дань "восточному орнаменту". Здесь веер понятен, потому что он историчен, он показывает на доску, потому что веер — это жесты, это особый язык. Веер можно сложить, а можно разложить; потому что веер — это свежий эфир, который нужен тебе во время серьёзного размышления о сложном... Веер — это очень серьёзный инструмент. Он был разработан в глубокой древности

и целиком лежит на территории мастерства. Владение и обращение с веером — очень глубокий пласт культуры и искусства.

И, наконец, "*И*" (с большой буквы). В "*И*" ещё больше загадочного древнего вещества, ещё больше необъяснимого. То, как эта игра попала в человеческую цивилизацию — до сих пор необъяснимый феномен, корни её происхождения никем не выявлены. "*И*" по сравнению с предыдущими словосочетаниями имеет более широкую протяжённость, *И* соотносится с *Го*, как вышестоящее с нижестоящим.

**- Почему вы называете *И* боевым искусством?**

- Потому что *И* — это то, чего люди, играющие в *го* (где все буквы маленькие), вам никогда не простят. Люди вообще очень тяжело прощают тех, кто не погружён вместе с ними в суету, в азарт, в цепкие мелкие эмоции, тех, кто пытается подняться над этим и помочь своим ближайшим друзьям и соратникам осуществить такой подъём. Поэтому любой Мастер *И* будет вынужден защищать свое искусство от любителей настольной игры *го*. Поэтому *И* — всегда боевое искусство.

**- Много ли учеников в вашей Школе?**

- Что можно прочесть в этом вопросе? Если я скажу, что мало, означает ли это, что моя Школа плоха? А если скажу, что много, значит ли это, что моя Школа хороша?

Если Школа настоящая, учеников в ней столько, сколько надо. Потому что ученики прикрепляются не на стулья, а на свободные дыхания. Если ученики стоят своей соли, то, находясь в Школе, они увеличивают количество свободных дыханий. Тогда через какое-то время учеников может стать больше.

**- Что значит "создать школу" и что нужно, чтобы школа была создана?**

- Нельзя поставить перед собой задачу "создать Школу", поскольку эта задача лежит не только на нашем человеческом уровне. Что нужно для того, чтобы Школа была создана? Да неизвестно. Быть может — взаимодействие в триаде "Небо — Земля — Человек", потому что Школа создается человеком между небом и землей для других людей?

Школа невозможна без особого смысла. Где брать смысл? Невозможно создать Школу настольной игры го. В этом послые нет особой идеи. Будут в такой школе настоящие ученики, настоящий учитель? Суэта. Если люди будут относиться друг к другу по поводу настольной игры, то будет наращиваться настольная игра. Что же будет происходить с самими людьми? Неизвестно. Неужели человеческая жизнь, её смысл и цель — в том, чтобы наращивать какую-то настольную игру? Например, игру го? Ради чего создавать школу настольной игры го? Тогда в основе этого должны лежать хотя бы практические цели, например: некто основывает школу настольной игры го только потому, что хорошо играет в го. Он создаёт школу для того, чтобы познакомить других людей с тем, как он хорошо играет. За деньги или бесплатно, но познакомить. Люди познакомились. Что дальше? Кто-то познакомился хорошо, а кто-то — плохо. Кто-то очень хорошо, и стал знаком с игрой го лучше, чем его учитель. Что делать такому ученику дальше? Уйти из школы или встать на место учителя, продолжая развивать "настольную игру го"? Все это достаточно поверхностно, и у меня лично не вызывает глубокого побуждения.

Вывод: чтобы создать Школу, нужна очень глубокая и сильная идея. Но где и как её обрести?

**- Существуют ли в мире другие Школы И? Вы общаетесь с ними?**

- Мы занимаемся такими поисками более десяти лет, можно сказать — поисками во Вселенной своих собратьев по разуму. Мы нашли только еще одну Школу. Много это или мало? Как вы считаете?

**- Скажите, зачем современной России нужны боевые искусства? Действительно ли учат в боевых искусствах убивать?**

- России нужны боевые искусства, но в современных боевых искусствах не учат убивать. Я могу взять на себя смелость рассказать, чему способны научить боевые искусства современного россиянина. Первое: они учат платить за себя, учат разным формам оплаты — таким, как абонементная оплата, оплата за несколько месяцев, за год занятий, учат платить за экзамен, за диплом, за пояс. Боевые искусства учат платить, и в этом их большая миссия. Они также учат деятельному постоянству, приучая человека чем-то регулярно заниматься, например, ходить в зал, тренироваться. До тех пор, пока население России не освоит эти два этапа — умение платить за себя и умение более-менее регулярно тренироваться, оно не продвинется по пути боевых искусств.

Искусство убивать — это совершенно другое искусство, которое не имеет никакого отношения к тому, чему учат в секциях России. Скажите, в какой секции *каратэ* могут учить убивать? Да ни в какой. В каком клубе рукопашного боя могут учить убивать? Тоже ни в каком. Убивать — совершенно другое, это связано с другими идеями, методиками, временами и учителями.

**- Вы успешно занимались боевыми искусствами. Что заставило вас оставить *Ушу* и заняться *Го*?**

- Я занимаюсь боевыми искусствами с 1988 года, и создал собственную Школу *Ушу*. И мы никогда не оставляли искусства *Ушу*. Согласен, что это может выглядеть со стороны

так, как звучит в вопросе, но в нашем собственном представлении — всё совершенно по-другому.

С течением жизни и времени боевые искусства должны проходить вместе с тобой определённые *трансформы*. Если *трансформы* не происходит, то это должно заставлять тебя задуматься. Задуматься — развиваешься ли ты?

Существуют разные ступени нашего развития. Скажем, если чтобы "включить" ноги, тебе надо делать определённые по форме упражнения — это один уровень. Если же чтобы "включить" ноги, достаточно просто идти по улице, и через какое-то время ноги сами собой включатся — это другой уровень. Что такое "включить ноги"? Сделать ноги живыми, дающими энергию органам, способными нести нас, самостоятельно думать о дороге, о постановке стоп, о препятствиях. Ноги, которые не мешают ходьбе — не устают. Они, наоборот, дают силу. Чем дольше ты идёшь — тем больше силы получаешь. Хорошие ноги? Разве такие ноги — не боевое искусство? Стоит стараться достичь такой ступени?

Вообще, я считаю, что если человек находится в хорошей физической форме, если он быстр, если он не устаёт, то он уже находится в состоянии, в котором применение боевых искусств возможно. Я знаю массу примеров, когда люди ходят в спортивный зал, но не находятся в форме, достаточной для того, чтобы говорить о возможности применения (использования) боевых искусств. Действительно, человек может даже регулярно заниматься боевыми искусствами, но не находится в подходящей для этих боевых искусств форме. Порой он может не находиться "в форме" даже в течение того времени, которое он проводит в спортивном зале. Например, его состояние в зале не отличается от состояния "повседневности". Не "приподнимается" энергетически. Представьте, человек вошёл в зал и... начал разговаривать

с друзьями, показывать фотографии, делиться новостями, шутить... Это тренировка боевых искусств? Конечно, нет. Это клуб по интересам.

**- Как было в самом начале, с какими трудностями вы столкнулись?**

- С теми же, с которыми сталкивается любой человек. С теми, что идут от тебя самого и от окружающих. С теми, что идут с уровня судьбы. С трудностями со стороны здоровья, со стороны общества, со стороны близких... С этими трудностями мы сталкиваемся, не только занимаясь *Го* или боевыми искусствами. Мы постоянно сталкиваемся, и будем сталкиваться с ними в любой нашей деятельности. Если коротко, то мне было также трудно, как и вам.

**- Чего не хватало в *Го* до вас? Как вам удалось возродить интерес к этому древнему стратегическому искусству?**

- До нас в *го* было всё понятно. Не хватало непонятности. Мы сделали *Го* непонятым. Я считаю, что в этом деле мы достигли больших успехов.

*Смеётся.*

*Го* было очень понятной игрой. До нас было так: *го* — это игра, которая играется на *доске*. Нужно как можно больше играть и решать задачи. Кто выиграл — тот молодец. Кто проиграл — тот сам знает, кто он. За выигрышем должен следовать приз. Если ты много выигрываешь — перестань играть бесплатно. Ты должен постоянно расти, повышать свой рейтинг. Всё было понятным и проторённым.

**- Наверное, любители *Го* с энтузиазмом восприняли ваши новые идеи?**

- Конечно, поначалу было так. Люди вообще любят новые идеи. Потом наши идеи стали восприниматься с меньшим энтузиазмом, потому что в них содержалось много сложного. Кому могут понравиться сложные идеи? Если идеи новые, они должны быть понятны "всем людям". Поскольку игра *го* до нас развивалась в понятную сторону, то нам и пришлось говорить о непонятном. Возможно, если бы *Го* было до нас непонятным, то в таком случае мы могли бы заговорить о понятном, и ... упростить *Го*. Например, свести его к настольной игре.

*Смеётся.*

### **- Что значит быть Мастером *Го*?**

- Если слово "мастер" написано с маленькой буквы, то оно соотносится для меня с видом ремесла или видом спорта. В спортивной игре *го* мастер — это тот, кто более-менее стабильно обыгрывает других. Если же словосочетание "Мастер *Го*" написано с прописных букв, то об этом лучше всего говорят анекдоты Мастера *Го*. Это новый жанр рассказов о том, как быть по своему усмотрению понятным или непонятным. А не только по требованию ситуации или людей. Мастер *Го* — это тот, кто живой.

Мастер *Го* шутит, он полагает свои достижения в *Го* не только в результате *партии*.

К примеру, мастер настольной игры *го* полагает свои достижения только на *доске* для игры *го*. Если он проиграл какое-то количество *партий*, то он, например, перестаёт быть мастером спорта по настольной игре *го*.

Мастер *Го* — совершенно на другой вершине. Он может проиграть столько *партий*, сколько нужно для того, чтобы завоевать свою свободу. Мастер — свободен!

Если приобретение не может подтолкнуть в правильное русло, давайте потренируемся с утратами. Утраты — это очень хорошее поле для любого Мастерства. Если после какого-то количества утрат ты ещё жив и ты ещё Мастер — вот это уже интересно! Кому интересно? Да, тебе и интересно. Людям это совершенно не интересно. Людей всегда интересовали и интересуют только победы. В этом смысле — с ними даже легко.

Где же оно, это Мастерство — наше Мастерство? На стене, в дипломе? В изданной книге? На могильном камне? В рейтинге Федерации? Где расположен наш личный "центр Мастерства"?

**- Скажите, каким вы видите своё будущее и будущее Школы? К чему вы стремитесь?**

- Я вижу будущее очень светлым. Будущее Школы — это огромное светлое здание. Если это не огромный дом, окруженный парком, то это огромный куб из стекла и бетона. Очень большие окна, в них проникает очень много света.

Но наша Школа не должна быть сосредоточена только в здании. Она должна быть сосредоточена в лесу, в горах, она должна купаться в океане, над ней должны летать чайки, пчёлы, бабочки, мотыльки. Мы должны достигать далеких озёр, туманных ущелий... Мы должны ехать на невиданных машинах, нестись куда-то с какой-то загадочной целью. Мы должны играть необыкновенные *партии* в необыкновенных одеждах. Эти *партии* должны будоражить умы и сердца. Люди должны петь и плакать, глядя на нас. Мы же должны падать в пучины поражений и подниматься над вершинами побед. Мы должны жить и быть живыми.

**- Расскажите, что означает ваша формула "Го учит видеть"?**

- О, это длинная тема!  
*Смеётся.*

Не могу сегодня длинно. Коротко. Можно? Смотреть, зрить, видеть... ведь это не совсем синонимы, а? Есть оттенки, о которых приятно поговорить с тонкими людьми.

Зрение стрелка отличается от видения полководца. Видеть — значит воспринимать не только то, что может быть названо. Видеть — это воспринимать и то, что имеет название и то, что ещё не имеет названия в мире людей. И даже никогда может так и не получить названия. Или не иметь названия.

*Го* учит видеть — это означает, что *Го* учит сложному. Учит не бояться быть сложным для себя и людей.

**- В средневековой Европе искусство стратегии изучали при помощи шахмат. Нужна ли нам китайская или японская игра? Кстати, чья она?**

- *Го* — это игра, которую спустили на Землю инопланетяне. В этом случае имеет ли значение, китайская она или японская?

В современных нам шахматах стало невозможно изучать стратегию. В шахматах очень много людей, но очень низок процент тех, кто относится к шахматам не только как к настольной игре. Может ли трёхлетний малыш один купаться в открытом океане? Как вы считаете? Если настольную шахматную ситуацию рассматривать как открытый океан настольной игры, а себя — как трёхлетнего малыша искусства стратегии, то эта аналогия многое проясняет.

*Смеётся.*

**- Что такое война? Я знаю, что вы получили определённый боевой опыт идейной войны, когда создавали свою Школу. Чему научила вас эта война?**

- Действительно, у нас имеется серьёзный боевой опыт идейной войны. Война — это тотальная мобилизация всех своих моральных, этических, духовных, душевных, эмоциональных сил. Бездумно на войну можно идти только в юном возрасте. В зрелом возрасте к войне нужно тщательно готовиться. И... лучше всего ограничиться только подготовкой к войне. Если есть возможность не начинать войну, её лучше не начинать. Потому что всегда есть возможность найти устраивающее решение любой сложной ситуации. Такие возможности как раз способны открыть нам искусство высокой стратегии.

Даже если ты имеешь дело с абсолютно противным тебе идейным врагом — всегда есть способы, стратегические приёмы, позволяющие не воевать с ним прямо. Боевой опыт — это очень хорошо, но повезло тем, кто его не имеет, потому что за него надо платить своим здоровьем. И своим временем. Война — это когда ты много лет не спишь.

**- Скажите, зачем могут быть нужны боевые искусства современному преуспевающему человеку, владельцу крупного бизнеса? Что они могут ему дать?**

- Если он не получает достаточно физических нагрузок, боевые искусства могут дать ему физические нагрузки. Он станет лучше спать, и только благодаря одному этому улучшит свой бизнес. Если же заниматься серьёзно, то боевые искусства даже могут сделать нас людьми здорового образа жизни. Если заниматься очень серьёзно, они могут направить на путь Мастерства. Тогда у преуспевающего человека, владельца появится возможность трансформы своего "крупного бизнеса" в свою "крупную эволюцию".

Мастерство — это способ преобразования своего состояния в себя, в свою эволюцию.

Откуда мы знаем это?

Об этом нам говорит Вечность.

*Беседовал Андрей Степанов, декабрь, 2006 год.*

## Миф об И<sup>1</sup>

Великий Хуан-ди — совершенномудрый государь, Владыка Центра.

Как известно всем в Поднебесной, Владыка прибыл из созвездия Сюаньюань.

Он научил нас делать лодки, запрягать волов в телеги, копать колодцы, создавать музыкальные инструменты, отливать колокола, возводить крепостные стены, лечиться иглами, вести астрономические измерения, составлять календарь, прокладывать дороги и добывать металлы. Владыка объяснил нам как изготовить игру *И*, и мы смогли постичь эту игру.

Владыка, постигший *Дао* способен преодолевать любые расстояния и странствовать в беспредельности. С горных вершин Куэнь-луня, из своего Дворца, он направил это послание.

Послание состоит из двух частей, которые называются "Су-вэнь" или "Вопросы о простейшем" и "Лин-шу" или "Ось духа". Сначала следует выполнить первую часть, и только тогда станет известно, что написано во второй части.

### Су-вэнь

"В глубокой древности люди знали истинный путь, соизмерялись во всем с субстанциями *инь* и *ян*, находили гармонию искусства и вычисления, был упорядочен ритм приема пищи и питья, соблюдалось постоянство ритма движения и покоя. Люди без глупостей и суеты делали свою

---

<sup>1</sup> Миф об *И* был составлен Игорем Гришиным специально для Первого Чемпионата России по Стратегии, который проходил в декабре 2005 года.

работу. В результате телесная форма и духовное начало действовали в гармонии, а люди проживали здоровыми все годы, отпущенные им от природы. Достигали почтенного возраста, и лишь тогда покидали мир.

В нынешние времена дела обстоят не так, как раньше. Вино пьют вместо молока, суета стала проявленной. Избыточные желания истощают запас семени-*цзин*. В результате растрачивается-рассеивается истинное устремление. Люди стремятся к наполнению и удержанию; не сообразуясь со временем, расходуют дух-*шень*.

Я повелел изготовить игру *И* для того, чтобы собирать и упражнять дух-*шень*. Мой сын смог научиться управлять Поднебесной, благодаря *И*. Но в ваши времена цель и принципы *И* оказались искажены. Вместо пустоты, которую я повелел заложить в игру, вы накапливаете суету. Желание победить и страх проиграть рассеивают истинное устремление. Игроки, не обладая знанием, стремятся к удержанию, своей игрой ускоряют движение сердца, нарушают законы радости. Их победы и поражения не связаны с истинным ритмом. Высокие и низкие в игре завидуют и боятся друг друга. Поэтому хаос царит на всех трех уровнях.

Я вижу в ваших сердцах желание вернуться к первоначальным истинным принципам. Но дело зашло столь далеко, что к истинному не вернуться сразу. Сначала мы вернемся к простому. Пусть воин играет с воином, советник играет с советником, мудрец с мудрецом, учитель с учителем, полководец играет с полководцем, а начальник провинции играет с подобным себе. Сердце князя радуется, когда воин играет в *И*. Такой воин не будет пьянствовать и предаваться дурному, а собрав свой дух-*шень*, сможет стать командиром отряда. Сердце князя радуется, когда учитель играет с учителем. Учитель отдает другим свое *ци*. Мудрец же отдает другим свой *шень*. Поэтому, мудрец не соревнуется

с учителем. Так исправляется несоразмерность. Так налаживается истинный путь мужей государства.

Научившись делать то, что описано здесь, вы достигнете состояния, когда ни победа, ни поражение не будут нарушать ритма вашего сердца. Потому как они перестанут быть вашими истинными целями. В таком случае можно достигнуть возраста ста лет, а продолжать двигаться и работать, как прежде легко. Государь же будет жаловать вас за соответствие Высшему. Проявления Высшего — суть гармония государства.

Пусть все играют в одном дворце. Ведь *цзинь*, *ци* и *шень* также обретаются в одном едином теле".

# Первый чемпионат России по Стратегии

(краткая информация)

Чемпионат России по Стратегии (Го, *Вейцы*, Бадук) проходил в один день 17 декабря 2005 года в ресторане "Джунго" (Москва). Спонсором чемпионата выступил клуб "Го и Стратегии".

В чемпионате была применена уникальная турнирная система, не имевшая до этого аналогов в мире. В чемпионате участвовали любители игры *Го* из разных регионов России и стран СНГ, профессиональные спортсмены по игре *Го*, ученики и преподаватели Школы "Восхождение", известные предприниматели и политики.

В чемпионате приняли участие ведущие спортсмены по игре *Го* России и ближнего зарубежья: Александр Динерштейн — шестикратный чемпион Европы по *Го*, 1 профессиональный *дан* Корейской Ассоциации *Бадук*; Дмитрий Богацкий — шестикратный чемпион Украины по *Го*, 6 *дан*; Руслан Дмитриев — двукратный чемпион России по *Го*, 6 *дан* Японской Ассоциации *Го* "Кансай Ки-ин"; Александр Попов — двукратный чемпион России по *Го*, 6 *дан* Японской Ассоциации *Го* "Нихон Ки-ин".

Проведение чемпионата освещалось в международных *Го*-СМИ. Проведение чемпионата получило широкий резонанс как в России, так и зарубежом.

# Впечатления о Чемпионате по Стратегии с Го-ресурсов Интернет

**Игорь Гришин (оргкомитет):**

Спасибо всем — участникам, организаторам, помощникам, спонсорам Первого в истории России Чемпионата по Стратегии (Го, Вейцы, Бадук), пишите отзывы! Ваше мнение очень интересно организаторам турнира.

Пишите предложения на будущее! Чем активнее будете Вы — тем больше мы все вместе сделаем для нас и России. А мы еще многое сделаем вместе. Верите в это? Я тоже верю вместе с вами!

**Руслан Дмитриев (Чемпион России среди любителей 2005 года):**

Для меня это было событие далеко выходящее за рамки *Го*. Событие, где *Го* — только внешняя канва происходящего. Несомненно — знаковое событие в нашем *Го*.

Ритуал — это то, что отличает цивилизованное, культурное общество от общества современных дикарей. Гришин сделал шаг к сакральной мистерии, шаг к воссозданию ритуала в современном его виде.

Оказалось, что мистерия очень близко от нас, достаточно протянуть руку, сделать шаг, выставить *камень* на *доску* — и ты уже в ней. Немного другой интерьер, другие люди вокруг, еле заметный привкус иного, чуть-чуть другие взгляды участников, нетипичная атмосфера праздника... И ты включаешься в поток, текущий неизвестно откуда и неведомо куда, поток реальности, живущий своей жизнью. Можно

почувствовать себя меткой на этом потоке, если теряешь ощущение значимости своей персоны, если разрешаешь себе окунуться в эту реку, изведать ее структуру всем своим существом. Имя этому потоку — жизнь, и *Го* — одна из его струй.

Это был турнир нового времени, турнир для новой эпохи. Впервые за долгое время я почувствовал себя не объектом или ресурсом для турнира, а соучастником происходящего, творящим его вместе со всеми.

То, ЧТО говорил Островский, а главное, то КАК он это говорил, сильно укрепило меня во мнении, что не все настолько безнадежно в нашей стране, как это может показаться на первый взгляд. И речь не только о *Го*.

Признаюсь честно, до этого события, я все еще не верил по-настоящему в реальность сильного нового *Го*. И совсем не по причине недооценки силы Игоря и его команды, а потому, что не верил в востребованность искусства *Го* обществом. Теперь сомнений нет — искусство *Го* нужно России.

Хочу пожелать всем нам — в добрый путь.

**Дмитрий Малютин (участник):**

Турнир выдающийся и знаковый не говоря уже о том, что по бюджету крупнейший за последние годы. Ношу нагрудный значок Мастера *Го* с гордостью, не стал вынимать его из пиджака...

Стратегически важным было разделение участников на залы по принадлежности к различным *Го*-стратам. Это, я считаю, прорывом в турнирных технологиях и большим заделом на будущее.

В *Го* должно быть свое пространство у любителей,

профессионалов, преподавателей и инструкторов, попечителей и т.д... Это важно и не следует их смешивать. Возможно, эта практика введена впервые в мире, по крайней мере, я не слышал о делении более строгом, чем профессионалы и любители.

Из прочих плюсов хочу отметить:

1) эстетическое удовольствие от зала и обитающей поблизости сладкоголосой живности, которая просто не унималась...

2) практическое удовольствие от качественной кухни и такого кулинарного шедевра как "утка по-пекински";

3) интеллектуальное удовольствие от игры с противниками превосходящей силы. Этот Дмитриев,.. этот чемпион России по Го,.. — это просто монстр какой-то. Уже на третьем ходу я понял, что мне как-то трудно против него белыми. В общем, фишка мне в тот день не шла..;

4) наконец, удовольствие от общения с интересными и достойными людьми — это, наверное, одно из главных удовольствий для умных людей. Тост Островского плавно перешедший в речь, а потом и в монолог впечатлил, наверное, всех..;

5) не на последнем месте удовольствие от качественной организации, спасибо оргкомитету и волонтерам. Все продумано и быстро. У игроков не было никакой головной боли;

6) понравилось сопровождение турнира в плане буклетов, приглашений и других "мелочей".

Чего мне не хватило: пожалуй, только одна мелочь, которая как иньский глаз зияет в янском поле, — это отсутствие дипломов или кубков за вторые и третьи места... Все же призерам есть чем гордиться, и деньги, пусть и не малые, не компенсируют морального удовольствия, а предъявить-то и нечего, кроме нагрудного знака отличия. Хотя последнее — тоже не мало...

**Евгений Ливенцев (волонтер):**

Можно сказать, что я почувствовал грандиозность события еще утром, когда одевался, откинув привычные джинсы и рубашку, решив, что это не подходит к случаю. Настроение сразу улучшилось — почувствовал себя как-то солиднее, серьезнее. Что ж, я не ошибся. Когда увидел вход в ресторан — понял: если бы я был одет по-другому, ох, как мне тяжело было бы просто зайти внутрь.

Я в таких ресторанах раньше не бывал, вход меня поразил, а сам ресторан поддержал состояние восхищения. Очень красивый зал, столы, люди, все заняты подготовкой, меня поначалу и не заметили. Атмосфера общей занятости подстегивает, уже через несколько минут получил ЦУ от Михаила и помогал остальным. Первые приятные впечатления от самого турнира (пока даже не начавшегося) — только что распакованные китайские *камни* постарались помыть и выбрать битые, и еще *доски* — очень хорошие: толстые, новые. Как показала практика, не все битые *камни* вытащили. Жаль, конечно, но то, что об этом подумали — приятно. Интересно, что покололись только белые *камни*, по крайней мере, я не заметил ни одного сколотого черного. Небольшой фуршет (о еде вообще надо писать отдельно, но если говорить предельно коротко — все было восхитительно) и вскоре начался сам турнир.

Между залами растянули прозрачные перегородки — очень красиво. Вроде как залы отдельно и вроде как все вместе — здорово получилось. О том, как проходили *партии* писать, наверное, не так интересно. Но напряжение чувствовалось — постепенно появлялась усталость. Второй фуршет после первого тура был приятной (и что самое главное своевременной!) передышкой для всех. Но вскоре *партии* возобновились. Когда, наконец, турнир закончился, трудно было не заметить, как все устали. Всем участникам достались памятные значки, о которых уже говорили.

Отличные значки! Красивая идея, плюс хорошее исполнение. На банкете, которым заканчивалось мероприятие, прозвучало несколько замечательных тостов.

А вообще, было здорово. Для меня это все, скорее, походило на приятный сон. Я очень рад, что попал на этот турнир, и конечно хотел бы принять участие в подобном, если он будет проводиться! Надеюсь, дорасту к следующему году. И еще, надеюсь, что это знаковое событие. Планка на 2006 год. Высокая планка. Спасибо за такой замечательный турнир!

**Александр Динерштейн (участник в зале профессионалов):**

И я скажу пару слов.

Турнир понравился, несмотря на поражение и довольно длинную прерванную серию первых мест.

Особенно впечатлила система. Никогда не встречал ее аналогов, хотя многое видел на своем веку. Играл в ресторанах, клубах, стадионах...

Такого нет нигде в мире. Всегда считалось, что турнирное *Го* — это для сильных, тех, кто борется за призы. За пределами Европы, к примеру, в Корее, игроки слабее 1-го *дана* вообще никогда в турнирах не играли и мечтать об этом не могли.

В Москве же мы могли видеть равные возможности. Очень приятно играть с равными соперниками по силе игры и по статусу.

Сильные мастера в России в большинстве своем не участвуют в турнирах, так что, играя в обычном турнире две-три *партии* из шести, ты бываешь вынужден играть с заведомо слабыми соперниками.

Так что я был крайне обрадован системе и буду рад, если она станет общепринятой. Группы были выбраны идеально, и я не считаю, что надо добавлять к ним какие-то еще. Расширять — да. Но добавлять детскую — вряд ли.

Еще одна ссылка — E-Journal Американской *Го* Ассоциации. Публиковать его материалы не разрешается, но возьму на себя смелость выложить фрагмент статьи, которая была посвящена нашему турниру:

RUSSIANS PIONEER NEW TOURNEY SYSTEM: The first Russian Go & Strategy Championship was held on Saturday, December 17 in Moscow. The Championship employed a new system in which five separate tournaments were held in one room, reports Alexandre Dinerchstein 1P. "With a small number of players, this system is much better than the usual McMahon," says Dinerchstein. Each participant played from 1 to 3 games against opponents of about the same strength, instead of the handicaps found in McMahon. The Russian Pro Championship pitted two players, a pro 1d against an amateur 6d, with a big prize fund. Finally, two players participated in the Strategist's Room, for the Russian business, with an unknown prize fund. The action took place in a banquet room in Moscow Chinese restaurant, beginning at noon, running until 11P and including lunch and a dinner banquet. Dinerchstein's game in the Russian Pro Championship was broadcast on KGS and is included, with his commentaries.

## Педагогический взгляд

Через *Го* происходит воспитание подрастающих поколений, формирование у них активной гражданской позиции. *Го*, как и шахматы, закрепляют и формируют динамические стереотипы, проявляющиеся в последующих поведенческих установках человека. Проникновение и закрепление происходит незаметно, во время фазы долгого сна, во время соединения сознательного с бессознательным.

*А. Родин*

## Мастер и игрок, учитель и мастер

### Мастер и игрок

Это разный строй. Конечно, они могут пересекаться при прохождении одного сквозь другой. И даже "ломаться" при взаимном столкновении. Но вообще — разный строй. Некоторые выдающиеся личности могут совмещать свое участие в этих построениях. В этом смысле становится более понятным слово *выдающиеся*.

*Пример.* Школа "Восхождение" имеет два "места" — *ученика* и *слушателя* (игрок, игрок в *Го* и т.д.). Слушатель волен самоопределяться. Самоопределение слушателя уважается и охраняется уставом Школы. Ученик же конечной целью полагает в себе обретение мастерства. Поэтому его азбука — другая. Вообще другая. Мастерство может преподаваться, но не может быть преподано. Обретается, но не обеспечено только одной Школой или только одним им в таком обретении.

## **Учитель и мастер.**

Слитность этих понятий преодолевалась Школой очень долго. До тех пор, пока мы не стали "назначать" учителей.

Выяснилось любопытное:

1. назначить учителем не так легко;
2. надо назначать, иначе ученик может долго считать себя "не готовым";
3. это место может быть назначено;
4. место Мастера не может быть назначено (например, Школой). Поскольку Мастер — это господин. Господин, прежде всего, над собой;
5. Мастер легко занимает место ученика, когда ему это надо, или может занять место учителя, когда это надо другим;

Можно даже не добавлять, что "преодоленная" нами слитность породила для нас задачу новой связности.

Это не окончательные выводы. В Школе воинского искусства и стратегической игры "Восхождение" мы все пытаемся быть учениками.

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, январь, 2007 год.*

## Невидимые линии существуют

(о том, как попасть в Школу "Восхождение")

**Вопрос.** Третья мысль не относится прямо к турниру, но мне сильно захотелось закрыть Школу "Восхождение" не только на неделю, а на год. Пусть год никто не сможет к нам попасть. Как говорится, кто хотел — тот успел. Нет, Школа не закрывается, просто сделаем ее закрытой Школой Го. Какие мнения?

**Вопрос.** А как же привлечение новых игроков и развитие движения Го? Не думаю, что закрытие Школы этому поспособствует.

**Вопрос.** А кто не узнал — тот опоздал? Странно, г-н Гришин. То вы всегда твердите о "популяризации стратегической игры Го, развитии и углублении мастерства Го", а теперь просто так хотите обрезать доступ всем желающим.

**Вопрос.** Идея закрытия Школы "Восхождение" — очень правильная. Школа-то не закрывается, она работает внутрь себя. Можно ввести подготовительную группу и готовить "семена будущего сева" с помощью Инсэев<sup>1</sup>. Право называться учеником Мастера Го нужно заслужить.

Да, друзья!

Попасть в Школу "Восхождение" можно. Ступайте через ВХОД, и Вы пройдете. Дверь детского клуба "Восхождение" — не совсем вход, ведь ее можно закрыть. Причем, закрыть ее может не только Гришин. "Есть много тех, кто может закрыть эту дверь". Истинную дверь, ВХОД, так просто не закрыть. В этом Вы правы, друзья.

---

<sup>1</sup> Японское название для "профессиональных учеников" в Японской академии Го.

Наш форум<sup>1</sup> — это одна из таких дверей. Напишите, зачем Вам нужно в "Восхождение". Есть еще несколько дверей, придется подсказать, в наше время ведь люди ленятся искать сами. Есть дверь, которая называется "Галерея образов Го", там можно оставлять комментарии к своим собственным фотографиям, задавать вопросы.

Есть блоги на портале [www.weiqi.ru](http://www.weiqi.ru)<sup>2</sup>, например "ГО УЧИТ ВИДЕТЬ"<sup>3</sup> или "ГО В ИСТОРИЯХ И АНЕКДОТАХ"<sup>4</sup>. Если у Вас нет вопросов, то зачем Вам в Школу? Поиграть? Не смешите меня, для игр есть клуб. Есть клубы — хорошие и не очень хорошие, теплые и не очень. Клуб — для игры, Школа — для обучения.

Пример. На турнире "Мастер Го"<sup>5</sup> играли два моих ученика. Один учится у меня шесть месяцев, другой — шесть лет. Первый — учится правильно, с моей точки зрения. Другой — неправильно, но вопросов мне не задает. У него их нет, так как он "просто" играет по Интернет, и ему кажется, что лучше сыграть пару *партий*, чем задавать какие-то непонятные, а главное не нужные ему вопросы.

В дверь клуба, описанную мной выше, могут войти оба. Любой из них имеет прямой выход на меня.

На турнире *партия* между ними была очень острой, *доска* переходила из рук в руки. Первый выиграл у второго на два *очка*. Это повлияло и на настроение обоих и на место в турнире.

---

<sup>1</sup> Диалог идет на форуме Ценителей восточной стратегии [www.rugo.ru](http://www.rugo.ru).

<sup>2</sup> Один из известнейших интернет проектов по игре *Го*.

<sup>3</sup> Интернет-дневник И.А. Гришина.

<sup>4</sup> Интернет-проект анекдотов "про и от" Мастера *Го*.

<sup>5</sup> Имеется в виду турнир по игровому *Го* системы "Мастер *Го*".

Шесть месяцев и шесть лет — не просто сравнялись. Если вопросов не будет и дальше, то второй никогда не перейдет ту *невидимую линию*, которую первому уже удалось перейти. Перейти с помощью Школы.

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, июль, 2006 год.*

## Что собой представляет комментарий партии, зачем он нужен, есть ли смысл в собственном комментировании?

*Вопрос. Расскажите, если это возможно, что собой представляет комментарий партии<sup>1</sup>, зачем он нужен, есть ли смысл в собственном комментировании?*

**Игорь Гришин:**

Если партии не записывать, то и комментарий не нужен, верно? Предлагаю рассмотреть комментарий как попытку результата в практике *Го*. Но тогда нам придется допустить, что результат партии *Го* представляет предмет поиска. Тот, кто ничего не ищет, а полагает, что "все уже известно", может, конечно, ответить нам, что результат партии в *Го* — это победа одной стороны и поражение другой. Я тоже слышал о такой точке зрения, и даже пытаюсь ее понять. Когда нет намерения что-либо искать в своей практике, то годится любой штамп. А если есть потребность поиска? И что получается, если искать? Мне кажется, что запись партии можно уподобить пересказу (изложению), а комментарий — сочинению на предложенную тему (конкретная партия). Высокое *Го* с моей точки зрения — всегда искусство сочинения. В этом направлении ищет, например, моя Школа *Го*<sup>2</sup>.

Что лучше, что выше — ответ или вопрос? Вопрос — это поиск, ответ — скорее, прекращение поиска. Мой ответ будет хуже, чем заданный вопрос.

Если показывать только ошибки, которые привели к поражению, то как тогда показывать те ходы мысли, которые

<sup>1</sup> Имеется в виду партия в игру *Го*.

<sup>2</sup> Имеется в виду Школа "Восхождение".

важны как этапы для роста, но все равно в данной конкретной *партии* привели к поражению? Если комментатор разбирает мои ошибки, то это — хорошо. Но где тогда найти целостного комментатора? Комментатора, который разбирает не только мои ошибки, но и мои открытия, мои попытки открытий? Мои сильные стороны, сильные *ходы*? Как мне узнать свои сильные стороны, если я их не вижу изнутри? Ведь, наверное, не вижу. Также как я не вижу изнутри своих ошибок?

Если комментатор нацеливает меня только на избегание поражения, то, как мне найти такого комментатора, который объяснит мне, что война — это не одно единственное сражение? Или это все не так? И никакой стратегии не существует? Она невозможна в принципе? Как называется тот человек, который способен показать мне, что победа в войне — это череда побед-поражений, где поражение занимает важное место цепочки. Показать мне место и значение данного конкретного моего поражения? Место, без которого победа в войне невозможна в принципе?

Зададимся еще одним вопросом: война с чем или против кого? Ни с чем и не против кого. Война за собственную *обучаемость*. Эта война проста и явна? Определенные силы внутри меня участвуют в этой войне не на моей стороне. Эта война ведется, пока я учусь, и в ней, говорят, даже можно победить. Победой в этой войне является способность человека учиться. Неспособность учиться — это поражение в войне за *обучаемость*. Если я буду учить себя только как избегать поражений, то тогда возникает вопрос: может это уже другая война? С какими целями, и с кем тогда она ведется?

Поэтому, может быть, есть зерно, когда говорят, что комментарий *партии* — это *сочинение* на сложную тему? На тему моего обучения. Не так ли, как порой бессмысленно объяснять угловой розыгрыш без связи его с общим строем

*камней на доске, бессмыслен один единственный разбор без всякой связи с моим обучением? Но каждый ли из нас может написать такое сочинение? Не потому ли оно тогда стоит дорого, если его заказывать специалисту? А заказывать неспециалисту — может, тогда лучше и не заказывать вовсе?*

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, январь, 2007 год.*

## Как подружить детей с Вашей учебной программой?

Еще раз о теории, учебной программе и пустоте. **Пустота под ногами!** Схема первая.



Слева — большой человек, сильный, умный, высокий, учитель. А справа — меньшие по возрасту и по росту. Над ними, сверху находится учебная программа. Где на этой схеме пустота? Внизу. Заметьте, свойство этой "бетонной плиты" в том, что на правую группу она давит меньше, они ее чувствуют по другому. Но ее чувствует человек, который сильнее, и она его давит, не дает развиваться. И этому человеку некогда, он не помещается в занятия, он загнан, задавлен этой важной штуковиной — учебной программой.



**Пустота — над головой!** На этой схеме пустота наверху. Учебная программа внизу, учитель и ученики на ней стоят. Ногами. Но только тогда, когда мы крепко стоим на учебной программе, мы говорим, что у нас действительно есть основа, базис, Школа. Не школа, которая программирует или зомбирует, давит. А Школу, которую ты всегда можешь чувствовать под собой как основу, как свой фундамент.

*И.А. Гришин, руководитель Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Президент Федерации Го, май, 2006 год.*

# Воспитание vs наказание

(об эффективности образования)

В Школе "Восхождение" считается, что плох тот ученик, который не может *построить квадрат по стороне*. Что означает эта формула? Она означает в первую очередь то, что в образовательном процессе Школы мы уделяем главное внимание *производству* учеником чего-то большего из получаемого в Школе материала, *возращиванию* ученика, его *воспитанию*.

Что несет в себе идея *воспитания*? Во-первых, это *взаимное питание* ученика и учителя. Учитель питает ученика, передает ему школьное знание, занимается образованием ученика. Ученик же питает учителя своим *доверием*, *вниманием* и *любовью*. Настоящее образование невозможно без любви ученика к предмету и учителю. Об этом говорили еще древние греки<sup>1</sup>.

Во-вторых, это длительное питание, повторяющееся из раза в раз. Главное, что в данном случае речь идет о питании ученика, то есть о его *выращивании*. Подобным образом земледelec выращивает пшеницу на поле, питая почву удобрениями и водой.

В привычной обыденности часто *воспитание* подменяется *наказанием*. Последнее предполагает не столько телесное наказание. На мой взгляд, *наказ*<sup>2</sup> — это и есть общепринятая форма образования в общеобразовательных школах современной России.

---

<sup>1</sup> Можно вспомнить высказывания об этом Платона, Аристотеля, Плотина, Оригена, Августина и других.

<sup>2</sup> Русское слово *наказ* однокоренное с такими словами, как: *указ*, *рассказ*. *Наказ* означал в первую очередь *наставление*, а не причинение боли. Задумайтесь в этом контексте над фразой: *телесное наказание*.

На чем построена эта система? Знание должно быть "вложено" в голову ученика, часто любой ценой. Не бывает ли так, что это "вложение" походит больше на "асфальтирование" сознания?

К чему может привести "асфальтирование" сознания? К *потере* обучаемости? К чему еще? Если ученик выходит из школы необучаемым, то такая школа не является эффективной системой образования. Так как она, школа, заблокировала дальнейшее образование человека.

Почему система *наказания* вытеснила *воспитание*, хотя на основе последнего была построена и Академия Платона, и Школа Августина? Видимо, *наказание* — более простая и легче реализуемая система, чем *воспитание*. Так как при *наказании* такой фактор как любовь не обязателен. Обучить, *наказывая*, можно и насильно.

Обычно в скотоводческих сообществах, менее развитых, чем сообщества земледельческие, с помощью *наказания* обучаются животные. Пастух с кнутом и землепашец с плугом — это разные роли, не так ли?

У Школы "Восхождение" богатый опыт "воспитательной работы". Школа теряла учеников, которые не хотели *воспитываться*. Они требовали *наказания*, как более понятной и привычной для них системы образования. Ведь тогда можно просто закрыться — всё равно тебя "заасфальтируют" знанием!

Однако Школа принимает такие потери как вызов, который можно преодолеть. Продвижение идеи образования как *воспитания* Школа считает важной задачей. Мало того, мы стремимся воплощать такой подход на практике, и считаем его более эффективной системой образования, чем общепринятое *обучение-наказание*.

Возможно ли изменить педагогический подход в российских школах? Такая возможность связана с изменением отношения самих педагогов к своему труду. В первую очередь необходимо осознание самой проблемы, различие между разными способами образования: *воспитанием и наказанием.*

Со своей стороны, Школа "Восхождение" готова делиться своим педагогическим опытом с теми, кому не безразлична судьба образования будущих поколений россиян.

*М.Г. Емельянов, ведущий инструктор  
Школы "Восхождение",  
Вице-президент Федерации Го, апрель, 2007 год.*

## Экономический взгляд

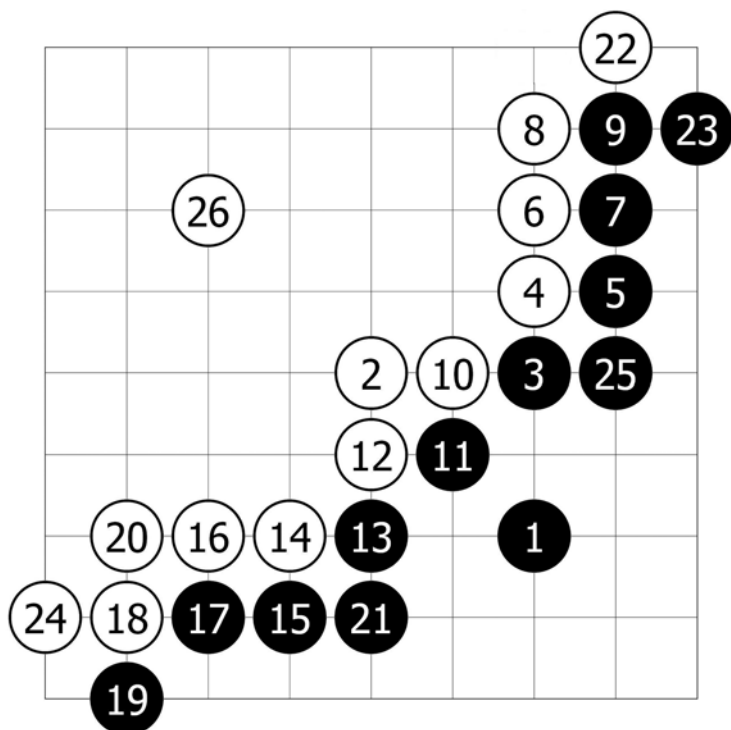
Почему деловым людям интересно *Го*? Потому как через игровую модель человек учится эффективному распоряжению ресурсами: материальными и нематериальными. Через игру происходит осознание экономических и управленческих понятий рынок (территория), экономическая интеграция, SWOT — анализ (анализ сильных и слабых сторон) и т.д. Менеджеры начинают осознавать важность обеспечения взаимосвязей и взаимодействия структурных подразделений (бизнес-единиц), которые не должны быть изолированы друг от друга, а должны работать такт в такт, подобно хорошо настроенному камертону.

*А. Родин*

## **Модель Касимова**

Предложенный в этой статье подход был впервые применен и описан У.М. Касимовым, участником клуба "Го и Стратегии", отчего и получил свое название — "модели Касимова".

Цель подхода — описание стратегических взаимодействий на неявных для игроков пространствах. К примеру, с помощью данной модели можно попытаться проинтерпретировать политику Евросоюза в отношении России по энергетическому вопросу.



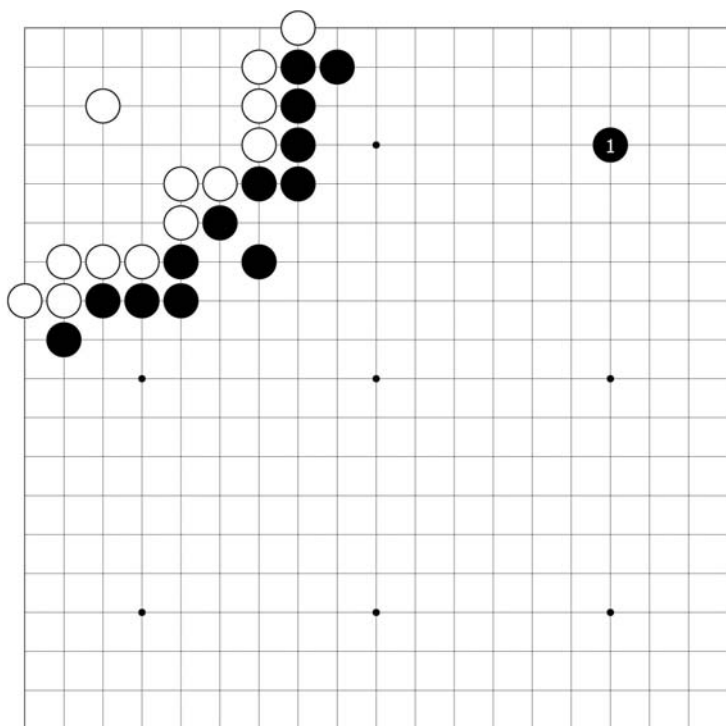
Предположим, что между двумя игроками ведется раздел сфер влияний на некотором пространстве.

Пускай за черный цвет играет Евросоюз, а за белый цвет — Россия. Предмет дележа — пространство экономической и политической игры в виде различных капиталов.

Если мы рассмотрим приведенную картинку, то увидим, что игрок черным цветом *передал в управление* игроку белым цветом большую часть пространства *поля игры*. Можно сказать, что игрок черным цветом просто "прогнулся" перед мощью стратегической мысли игрока белым цветом, уступив белым "во всём".

Так ли это? Не произошло ли это, благодаря намеренной политике игрока черным цветом? Что же хотел игрок черным цветом?

В "модели Касимова" предполагается, что один из игроков знает о том, что пространство игры шире, чем его *видит* другой участник игры. В данном случае шире *видит* — Евросоюз, игрок черным цветом. Иначе, зачем ему уступать белым без реальной борьбы такой большой *капитал* (к примеру, соглашаться платить высокую цену за энергосотрудничество).



Игрок черным цветом изначально *видел*, что пространство игры значительно превышает то, каким оно воспринималось

в рамках локального конфликта интересов с игроком белым цветом.

"Загнав" белого в его угол и *оградив* там, с большим, кстати, по меркам угла *капиталом*, игрок черным цветом получил свободу маневра на "своей" *большой доске*. То, что раньше казалось для белого победой, по сути оказалось победой игрока черным цветом. Хотя, если белые не видят *большой доски*, то вполне будут довольны достигнутым результатом.

Безусловно, расширение пространства можно рассматривать и в сторону белых, если оно там имеется. В разборе конкретного случая — раздувание в Евросоюзе темы энергетической безопасности можно предположить, что Евросоюз играет от *большой доски*, а Россия пока играет от угла, позволяя оградить себя мнимой выгодой решения данной проблемы от главных "полей" капитализации, на которых Россию никто не ждет.

Применение *модели Касимова* позволяет красочно и просто показать неоднозначность восприятия реального пространства игры, а значит, показать необходимость разрабатывать боле тонкую стратегию в любой игре с неявными границами поля игры.

Если у Вас есть комплект для игры *Го*, проделайте такой опыт со своими друзьями, отгородив на *доске* поле размером 9х9 (это легко сделать с помощью белых листов бумаги). Затем разделите это поле, по возможности *огораживая* вашего соперника в углу. После этого снимите листы бумаги и предложите продолжить игру. Вы наглядно увидите, как действует на сознание эффект *расширения рамки* восприятия.

М.Г. Емельянов, ведущий инструктор  
Школы "Восхождение",  
Вице-президент Федерации Го, апрель, 2007 год.

# Владение: капитализация жизненного пространства и жизнеобеспечение

(выдержка из главы книги "Пять Домов Целого",  
проекта, который ждет своего издателя)

...Экспансия, расширение жизненного пространства влечет за собой задачу удержания территории. Как можно удерживать территорию? Удержание возможно при наличии инфраструктуры жизнеобеспечения.

В Школе<sup>1</sup> мы различаем *внутреннее* и *внешнее* жизненное пространство организации. Рассматривая вместе внутреннее и внешнее пространства, при учете целей деятельности организации, наше рассмотрение становится *целостным*.

Известная модель SWOT-анализа<sup>2</sup>, предложенная профессором Гарварда Кеннетом Андрюсом в 1963 году, также рассматривает деятельность организации в двух средах: внешней и внутренней. В области внешней среды модель предлагает рассматривать организацию через *возможности* и *угрозы*, а во внутренней среде рассматривать организацию через её *сильные* и *слабые* стороны (*силы* и *слабости*).

Подход, применяемый в SWOT-анализе, был известен задолго до доклада К. Андрюса на конференции по проблемам бизнес политики в Гарварде. Этот подход, к примеру, является частью стратегического искусства *Вейцзы*, имеющего более чем пяти тысячелетнюю историю только в Китае. *Вейцзы* было предметом изучения высшей аристократии Китая и лично императора на протяжении нескольких тысяч лет. На основе *Вейцзы* стратеги Китая

<sup>1</sup> Здесь и далее речь идет о Школе воинского искусства и стратегической игры "Восхождение".

<sup>2</sup> Strengths (силы) Weaknesses (слабости) Opportunities (возможности) Threats (угрозы) образуют название метода SWOT-анализ.

познавали идею освоения, захвата и удержания разных пространств.

В трактате XI века "*Канон Вейцы*", приписываемом китайскому ученому Чжан Ни упоминается о разделении пространств на *внешнее* и *внутреннее*.

Управление внутренним пространством ведется через управление силой и слабостью "тела" структуры (*камней* в *Вейцы*).

Управление внешним пространством ведется за счет имеющихся угроз и открывающихся возможностей по расширению, то есть экспансии. В языке *Вейцы* внутреннее пространство характеризуется *крепостью*, а внешнее — *мощью*.

Представление организации через внешнее и внутреннее пространство и четыре измерителя: сила-слабость и возможности-угрозы — в *Вейцы* объясняется для начинающих. Содержательное обучение в Школе состоит в том, чтобы научиться *различать* силы и слабости, возможности и угрозы. Часто это различие нетривиально.

Затем осваивают принципы взаимной связи внутреннего и внешнего уровня, то есть силы-слабости с возможностями-угрозами. После чего можно выйти на управление внешним уровнем через внутренний и наоборот.

Ведь основная трудность состоит в том, чтобы эффективно определять — что есть сильная сторона, а что — слабая. Не бывает ли так, что менеджеры или аналитики слабое принимают за сильное, а сильное за слабое? В чем здесь причина?

В теории *Вейцы* причину видят в относительности силы и слабости, которая зачастую определяется контекстом.

Всегда ли наши менеджеры эффективно работают с контекстом и понимают<sup>1</sup>, что это такое?

Искусство целостного анализа как метода работы, в том числе в связке текст-контекст, обретает особую ценность. Кратко основы целостного анализа мы разбирали во введении к книге.

Хороший пример того, как взаимно связаны внутреннее и внешнее пространства и того, как внутренняя сила порождает внешние возможности и сокращает угрозы, можно найти в военной истории. Речь идет о знаменитой контратаке немцев против Украинского фронта в декабре 1943 года.

Этот пример в языке *Вейц* можно обозначить максимой: "Не окружать сильные камни" Почему не окружать? Потому что их внутреннее давление столь велико, что оно не может не прорвать стенок окружения.

В период операции Украинским фронтом командовал маршал Ватутин. В немецкой атаке принимал участие 48-й танковый корпус, которым командовал знаменитый немецкий генерал Бальк<sup>2</sup>. 48-й танковый корпус являлся "пожарной командой" южного фланга Восточного фронта и включал три танковых дивизии: 1-ю, 7-ю и "Лейбштандарт"<sup>3</sup>.

Перед генералом Бальком стояла неизвестная для него русская группировка, которая намеревалась сокрушить немецкий фронт. Вопрос был только один — когда русские

---

<sup>1</sup> Здесь полезно говорить о понимании как использовании, то есть способности применять понятие с пользой для компании.

<sup>2</sup> Бальк - один из самых результативных командующих танковыми войсками в годы Второй мировой войны. Но о нем очень мало сведений в литературе.

<sup>3</sup> Одно из самых элитных и знаменитых подразделений СС во время войны. Численность достигала 22 тыс. человек.

перейдут в наступление. Этого, конечно, не знал никто. В этих условиях Балък принял решение совершить обходной маневр.

В условиях Восточного фронта, а также в условиях середины декабря обходной маневр могли совершить только очень опытные и хорошие войска. Были прекращены любые переговоры по радио и даже была отменена разведка, что было не характерно для немецкой тактики.

16 декабря немцы перешли в наступление. Тридцать артиллерийских батарей и минометная бригада неожиданно нанесли удар по советским войскам. Действия "Лейбштандарта" и других немецких танковых дивизий были настолько удачные, что немцам практически удалось окружить и отсечь всю советскую группировку в районе города Мелени (недалеко от Коростеля, Родомышля и Брусилова).

После отсечения немцы по русским контратакам оценили состав окруженных сил в три танковых корпуса и четыре стрелковых корпуса. А на самом деле, войск было еще больше.

Удар немцев был настолько сильным, что Ватутин заколебался, хотя Ватутин в конце декабря 1943 года был командующим с железной волей. К Ватутину по приказу Сталина самолетом вылетел Рокоссовский, командующий соседним фронтом, чтобы разобраться в обстановке на месте.

Командующий германскими силами в этой операции был уверен, что они устроят русским котел, напоминающий Танненбергскую битву<sup>1</sup>. Однако у немцев ничего

---

<sup>1</sup> Битва в Первой мировой войне, в ходе которой в Восточной Пруссии были разгромлены русские войска. Это одно из самых тяжелых поражений русской армии в истории.

не получилось. Мало того, пришлось в срочном порядке снимать окружение и эвакуировать танковый корпус. Это удалось сделать до начала крупной русской ответной операции. Помогла принять это решение карта, найденная у убитого русского майора 21 декабря 1943 г. На карте был отмечен состав советских войск, попавших в окружение.

В немецких архивах штаба Балька можно найти следующую запись: "Исходя из такой оценки, мы приняли решение перейти к обороне и отказаться от попытки окружить войска, намного превосходящие наши собственные силы".

В боевых искусствах положение, в котором оказались немцы, называется: "схватить противника за кулак". Что означает это высказывание? Оно означает, что кулак по размеру большой и крепкий. И какой бы большой не была ладонь, она всё равно не сможет полностью охватить кулак, если только этот кулак не принадлежит девушке или ребенку. Если захватывать руку, то её нужно захватывать за запястье, как за наиболее тонкую и слабую часть.

Окружив русский "кулак", опытный немецкий полководец сразу же разобрался в ситуации и понял, какую ошибку он допустил. Конечно же, ни к чему хорошему это не привело. Наоборот, обнаружив сильные и активные немецкие части, Ватутин запросил у Сталина дополнительной поддержки на Житомирском направлении. Стоит ли говорить о том, что в дальнейшем ситуация в этом районе уже не могла сложиться для немцев хорошо?

Попытка окружать сильные *камни* — одна из главных ошибок начинающих, изучающих стратегическое искусство *Вейц*и. Эта ошибка правится нашей Школой на занятиях с начинающими. Школа учит не хватать противника за кулак.

Приведенное историческое событие, может быть рассмотрено на модели SWOT-анализа, в качестве хорошего

примера того, как внутренняя сила меняет соотношение угроз и возможностей вовне.

Как показывает школьная практика, менеджеры, которые знакомы со SWOT-анализом, делают распространенную ошибку, окружая сильные *камни*, не уделяя достаточного внимания разбору обстановки. Поэтому Школа учит тому, как различать силу и слабость внутреннего *устройства* организации и соотносить это с возможностями и угрозами внешней обстановки...

... Не приходится ли нам слышать о том, что Россия как государство обладает слишком большим жизненным пространством или территорией, на которой необходимо учреждать и поддерживать жизнь и деятельность? Слишком большим, то есть избыточным, мешающим эффективно управлять им.

Возможно, вы слышали мнение о том, что слишком большая территория и избыточное богатство не позволяют русским построить эффективную рачительную организацию хозяйства и экономики в стране.

Из стратегического искусства *И* известно, что слишком большие владения теряют свою целостность и рассыпаются. Их невозможно удержать вкупе. С другой стороны, слишком маленькие владения не жизнеспособны и потому также исчезают, коллапсируют.

Так ли избыточна современная Россия? По территории она, по крайней мере, на треть меньше Российской империи, а последняя управлялась, то есть не теряла своей связности. Это известно из нашей истории.

Можно воспринимать большую протяженность страны как недостаток: велики транспортные издержки, разница во времени снижает возможности коммуникации

и сообщения между разными регионами; трудность разработки стратегии для страны в целом. Однако сверхбольшие масштабы страны можно воспринимать и как преимущество.

Если мы проведем аналогию с домом, то зададимся вопросом: будем ли мы жаловаться на большие расстояния между ванной, гостиной и туалетом или на высокие потолки? В каком доме удобнее жить: в однокомнатной квартирке в "хрущевке" или же в многокомнатном особняке?

Конечно, особняк дороже обходится в обслуживании и содержании: во-первых, он больше "стоит" по коммунальным платежам, во-вторых, для него нужен обслуживающий персонал. В противном случае большой особняк может превратиться в необжитое заброшенное пространство.

Не мешает ли нам наше советское прошлое, загнавшее нас в маленькое жизненное пространство управлять нашим большим домом — Россией? Возможно, что молодому поколению, выросшему в собственном доме с десятком комнат и знающему, сколько стоит этот дом содержать, проще будет управиться и с большой страной. Не потому ли раньше справлялись, и страна обживалась, даже обростала новыми колониями?..<sup>1</sup>

*"Пять Домов Целого. Дом жизни",  
авторы: Гришин И.А., Емельянов М.Г., весна 2007 г.*

---

<sup>1</sup> Достаточно вспомнить русский город Харбин, в котором вплоть до 1937 года проживало более 200 000 русских. А ведь он был построен в Манчжурии в конце 19 века с нуля, на пустом месте. До сих пор этот город, в котором авторам книги посчастливилось побывать много раз, похож на "витрину" Российской империи, сохранив даже русские названия улиц, не говоря об архитектуре. Правда, русских там сейчас совсем не осталось.

## Го. Искусство владения

Умение владеть всегда ценилось очень высоко. Говорим ли мы о владении знаниями, ремеслом, землёй, капиталом, людьми — в любом случае для успешного владения чем-либо необходимо иметь не только целостное знание о предмете, но и умение сохранять и приумножать полученное, другими словами, управлять.

За время существования человечества было создано множество практик, направленных на постижение искусства владения. Древнейшая из них — *Го*, система обучения управлению через игровую практику.

Своими корнями *Го* уходит в вечность. Комплекты, похожие на комплект *Го*, были найдены в Древнем Египте, в Индии, в Тибете. Первые письменные упоминания о *Го* относятся к II тысячелетию до Р.Х. — в это время игра пришла в Древний Китай. В Китае *Го* утвердилось как элитарная аристократическая игра. Долгое время *Го* не покидало пределы императорского двора — искусством *Го* занимались лишь Император и военная аристократия. В VII веке *Го* перешло в Японию, где получило распространение среди владетельных самурайских родов.

В наши дни искусство *Го* преподаётся в японских военных академиях и бизнес-центрах. Во многих восточных корпорациях есть отделы изучения *Го*. С недавних пор *Го* начало развиваться и в России.

Цель игры *Го* — овладеть частью игрового поля, получив не меньше, чем другой участник игры. Побеждает тот, кто более действенно использует имеющиеся средства — время, землю, капитал.

*Партия Го* представляет собой непрерывный поиск идеальных решений, которые вместе составляют путь, метод

владения. И цель изучения *Го* — научиться получать, сохранять, приумножать собственность, иными словами, управлять, владеть.

Поле для игры *Го* представляет собой доску с расчерченной матрицей 19х19, на которую участники игры поочерёдно выставляют *камни* своего цвета. С помощью последовательных действий игроки преобразовывают пустоту *доски* в полезное пространство, а затем — в территорию.

Для успешной игры требуется умение анализировать и оценивать существующее положение и прогнозировать его дальнейшее развитие с течением времени, с учётом возможных действий противостоящей стороны. *Го* позволяет углубить своё стратегическое видение. Неудивительно, что многие выдающиеся стратеги древности были Мастерами *Го*.

В наши дни конкуренция во всех сферах человеческой деятельности достигла небывалых масштабов. Поэтому умение увидеть возможности и действенно использовать их до сих пор очень востребовано. Игра *Го* способна сформировать стратегическое мышление, необходимое для эффективного управления капиталом, территорией, людьми.

И, быть может, именно *Го* станет движущей силой зарождающейся русской аристократии — людей, готовых использовать своё искусство владения на благо страны и общества.

*И. Жмак, инструктор Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
Москва, Ararat Park Hayatt, декабрь, 2006 год.*

## Политический взгляд

Идея единства в политике так же актуальна, как и идея целостности группы камней. Когда группа слабая, то всегда существует возможность ее разрезать и разъединить, и это сигнал для всей группы в целом. В условиях сохраняющегося стремления США к установлению мировой гегемонии (из выступления В.В. Путина на недавней Мюнхенской конференции), России необходимы процессы интеграции и консолидации с иными странами, направленные на ее усиление. Объединившиеся страны обладают большим количеством свободных *дамэ*. *Го* — это идейно-духовная база, роднящая нас со странами азиатско-тихоокеанского бассейна. *Го* учит видеть и различать созидательные и разрушительные процессы.

*А. Родин*

## **В чем же разница между шахматами и Го как основе менталитета нации?**

*(выдержка из книги Миура Ясуюки "Го и восточная бизнес-стратегия")*

...В чем же разница между шахматами и *Го*?

Шахматы — игра, направленная на нанесение разрушений, тогда как *Го* — игра, направленная на раздел рынка и гармоничное сосуществование. В шахматах целью является сокрушение противника и "захват" его короля. В *Го* же оба игрока состязаются в разделе *доски*. Игрок, который

захватывает большую ее часть, побеждает. Оба игрока что-нибудь да получают и их владения мирно сосуществуют на *доске*. Изучение *Го* может показать, как мыслит японский бизнесмен, как он развивает свою деловую стратегию. И наоборот, шахматы отражают то, как мыслят и развивают свою деловую стратегию представители Запада.

Японское деловое мышление и стратегия основаны не на "шахматном времени", скорее на "времени *Го*" — долгосрочном подходе к разделению рынка. Я считаю, что для бизнесмена *Го* является лучшей игрой на стратегическое мышление

Теперь, когда холодная война окончена, сильные мира сего говорят о смене парадигмы, но какой парадигмы? Когда Япония потерпела поражение в 1945 году, японцы были вынуждены переместить свое внимание с войны на экономику, от Сёги (японских шахмат) к *Го*. Этот переход от военного образца к образцу экономическому стал ключом к успеху Японии в послевоенный период. Теперь, когда холодная война окончена, и у Америки есть возможность совершить такой же переход от шахмат к *Го*. Если Америке не удастся достичь этого изменения, она может упустить величайший шанс на процветание в грядущем 21-ом столетии, несмотря на обещанные президентом Клинтоном перемены.

Я лично стал свидетелем краха двух великих империй: японской империи в Маньчжурии и династии Фалави в Иране. Японцы основывали свою стратегию на Сёги (японских шахматах), а иранцы — на Шахт-Рандеш (персидских шахматах). Обоих уж нет. Исходя из этих наблюдений, я сделал вывод: если мы будем следовать военным концепциям шахмат или останемся у них в плену, то мы не сможем рассчитывать на что-то лучшее, нежели "холодный мир"; худшей же перспективой будет "горячая экономическая война". Обратясь же к новому

подходу на основе игры *Го*, нации получают необходимые средства для построения процветающего и мирного будущего.

В течение восьми лет я способствовал инвестированию свыше 800 миллионов долларов на восточном и западном побережьях Соединенных Штатов. Я открыл и оборудовал шесть отелей для "Japan Airlines", что создало 3000 рабочих мест. В течение этих лет я упорно копил знания о стратегии *Го*. Итак, моя задача в этой книге двойная: соотнести свой деловой опыт с философией и стратегией *Го* и показать, как *Го* может стать основой нового подхода к деловой стратегии, равно как и нового мирового порядка...

*Миура Ясуюки, "Го и восточная бизнес-стратегия".*

## **"Наши". Первое приближение**

Благотворительная лекция клуба "Го и Стратегии" для лидеров общественного движения "Наши" читалась 12 декабря 2006 года в Москве на Большой Ордынке в кафе "Калинкин".

Неоценимую помощь в подготовке лекции оказали Ефим В. Островский и Алексей В. Чадаев (клуб "Го и Стратегии").

Школа "Восхождение" серьезно готовилась к первой благотворительной лекции из тех, которые были предложены всем участникам клуба "Го и Стратегии" в 2006 году. На лекции ожидался Василий Якеменко, а также ряд других известных общественных деятелей, поэтому мы намеревались провести лекцию "на уровне".

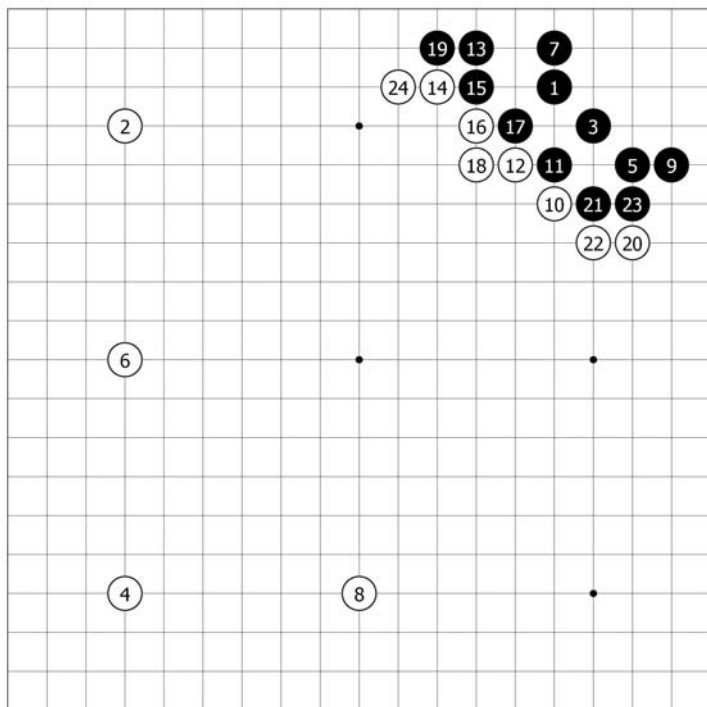
Формат встречи в рамках "Клуба мужчин-бездельников" задавал определенный настрой на подачу материала. Когда мы узнали, что лекция будет проходить в одном из московских кафе, то решили придать ей "легкую" форму, так как в кафе невозможно говорить о сложном. Действительно, за барной стойкой, огороженной занавесью, часто звонил телефон и кто-то "негромко" шушукался. Изредка шушуканье прерывалось: видно, кого-то затягивало в лекцию, но затем оно возобновлялось с новой силой.

Мы разделили лекцию на две части. Сначала должен был выступить я, рассказать правила игры *Го* и *Стратегического Го*, сравнивая их. Затем Игорь Гришин собирался продемонстрировать *Стратегическое Го* в действии. Лекцию мы предполагали вести в русском корневом языке.

Выступил Вадим Ветерков и представил нас. Затем Игорь в своем кратком вступительном слове сказал, что правила интересуют две категории людей — начинающих и мастеров. Подобным образом и в обществе: те, кто хотят стать гражданами России, очень интересуются правилами игры в России. И еще правила игры важны, возможно, для Президента страны.

Рассказать правила — это, пожалуй, самое сложное в обучении. Как мне рассказал Игорь, также и в боевых искусствах, где сложнее всего научить ученика базовым стойкам и формам. Не могу сказать, что я остался доволен своим рассказом, хотя очень старался. Но правила были услышаны и поняты. Лидер "Наших", к слову, слушал всё крайне внимательно, не отвлекаясь ни на что.

После "правил" я, пригласив к демонстрационной доске Алексея Чадаева, показал с его помощью (спасибо, Алексей!) на примере первых нескольких *камней*, что такое территория и как оценивается эффективность развития. У нас получилось примерно следующее:



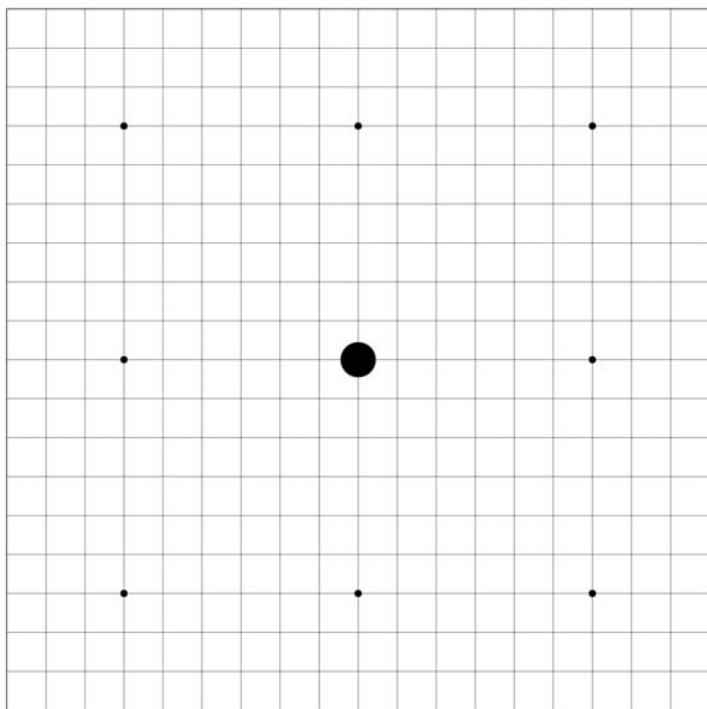
С помощью такой *расстановки* легко рассказать и про *владения* и *глаза-окоемы*, а также про идею непрямого, косвенного накопления разных капиталов в сравнении с прямым путем. Как было сказано на лекции, по *позиции* видно, что белые, не имея фактических приобретений, всё же получают больше чего-то такого, что трудно описать формально в сравнении с черными, у которых есть реальные 19 *перекрестков-узлов* в углу под своими черными *камнями*.

Отмечу, что некоторых из присутствующих заинтересовали иероглифы на разметке *доски*. Затем, уже после перерыва дискуссия в узком кругу активистов движения перешла в русло поиска лучшего названия, чем

японско-китайское *Го*. Мы в это время играли *партию* с начинающей и в этой дискуссии почти не участвовали.

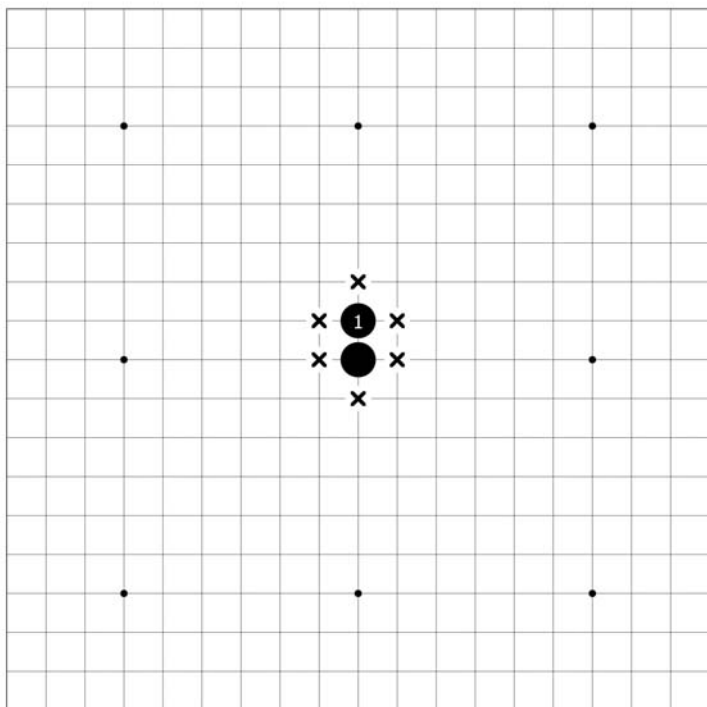
После меня к *доске* вышел Игорь и в свойственной ему легкой и красивой манере показал, как работает *Стратегическое Го*.

Сначала Игорь предложил увидеть через *Стратегическое Го* человека-маргинала. Оказалось, что это *камень*, стоящий в центральной точке.



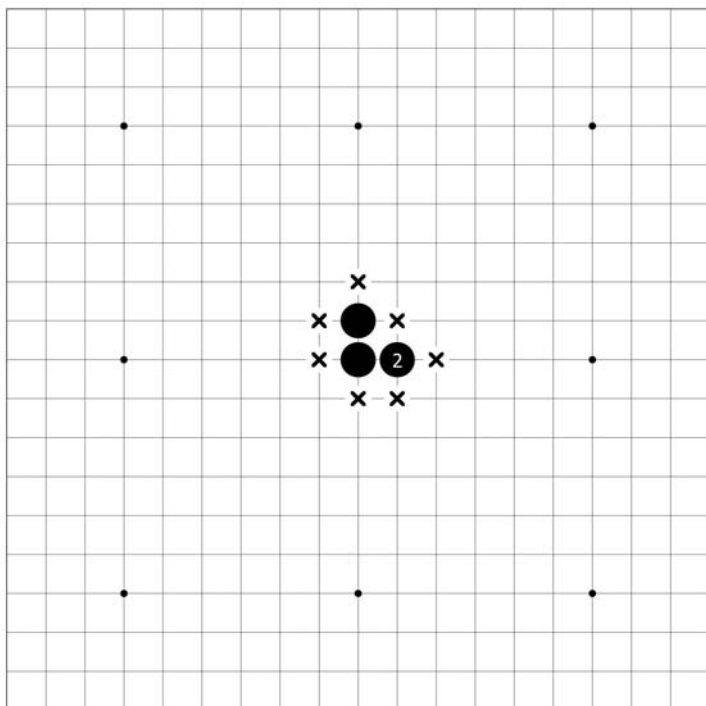
Почему так? *Камень* в центре полагает себя видящим *целое доски*, но при этом он максимально оторван от земли со всех своих сторон. Как развивается такой *камень*? Может

быть два состояния: первое, когда *камень* — "дилетант" и второе, когда *камень* "владеет" гуманитарными технологиями.

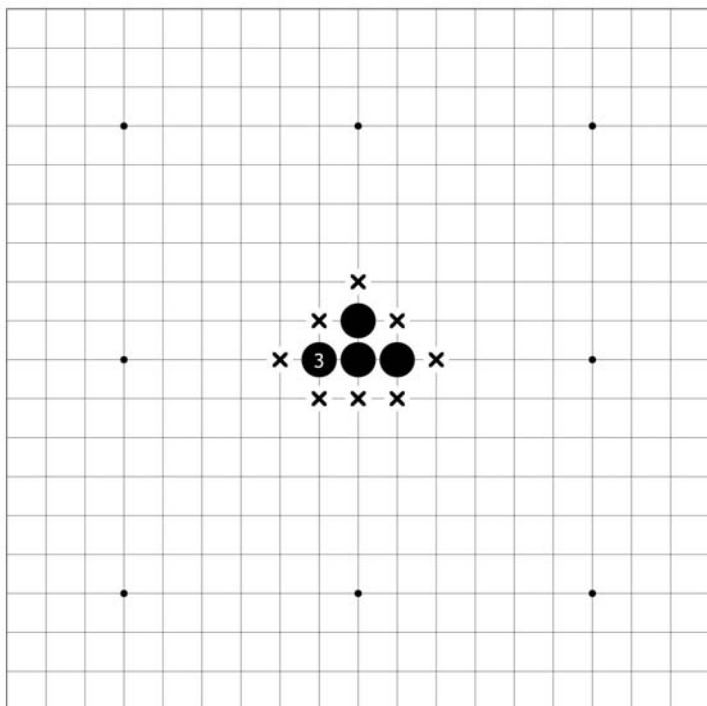


Рассмотрим первый случай. Для начала, *камень*-*"маргинал"* добавляет к себе еще одного такого же. Образуется *семья* (кстати, возможно, очень хороший термин для таких *камней*, он был сразу подхвачен аудиторией). Единственный способ оценить этот *"большой камень"* — посчитать его *дыхания*<sup>1</sup>. Теперь их у него стало шесть, а было — четыре (отмечены крестиками на рисунке).

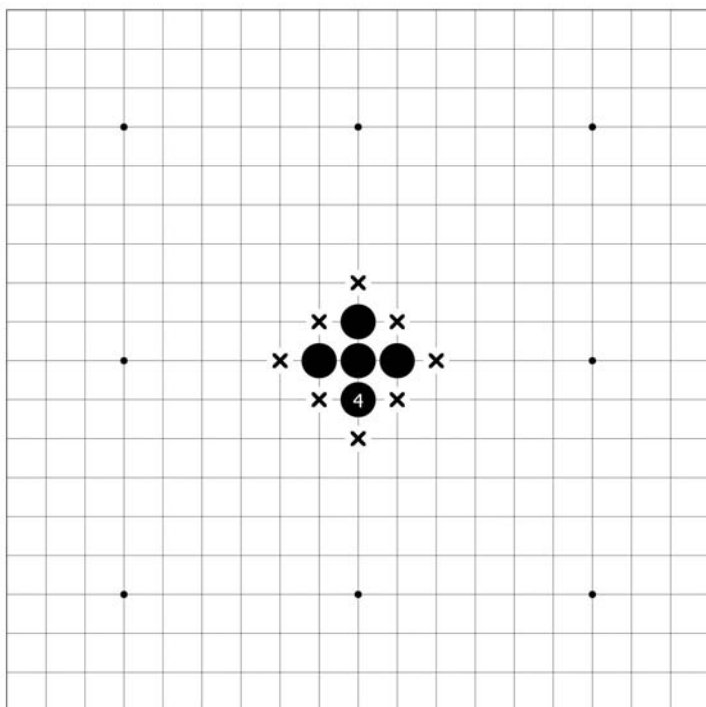
<sup>1</sup> *Дыхания* или *степени свободы* — это сопряженные с *камнем* узлы сетки, на которые к нему можно присоединить еще *камни*, или по которым этот *камень* может "расти", увеличиваться в размерах.



Затем *камень* может суметь добавить себе еще одного "по той же схеме", и теперь у них стало семь *дыханий*. То есть один *камень*, который изначально обладает четырьмя *степенями свободы*, в данном случае добавляет только одно *дыхание*. Три из них — "просто" теряются.

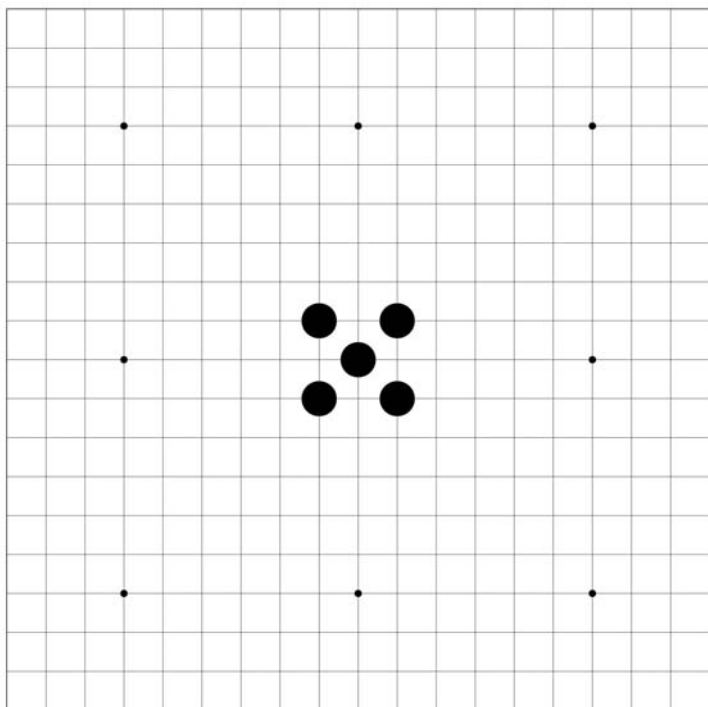


Затем появляется еще один *камень* и конгломерат состоит уже из четырех *камней*-*"маргиналов"*. Этот *камень* вновь добавляет только одно *дыхание*, и теперь их стало всего восемь. Интересно, что произойдет дальше?



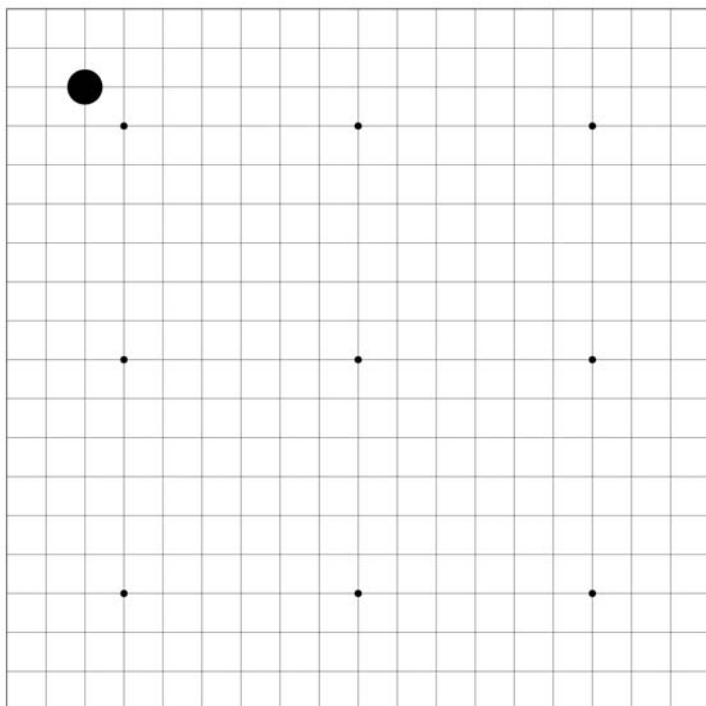
Когда *камень* добавляет себе еще одного активиста, то слитный конгломерат состоит из пяти *камней*, но у него по-прежнему остается восемь *дыханий*! Добавленный *камень* не принес ничего! Ничего — с точки зрения увеличения воздействия на *доску*. Неэффективность такого пути развития была показана наглядно.

Как же будет развиваться *камень*, обученный гуманитарным технологиям?

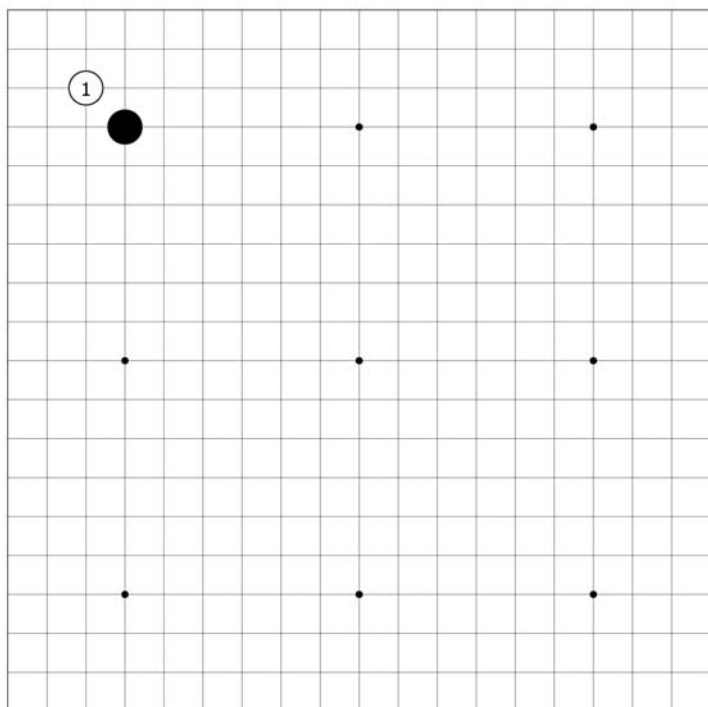


Теперь *отряд* черных не *слитный*, а *связный* (неразрывность такой связи была показана отдельно). При этом у него 12 *дыханий* (их можно посчитать тем же способом, как было показано выше). Затем Игорь Гришин очерково показал другие формы *слитно-связанных* систем.

После этого был поставлен *камень-домохозяин*.

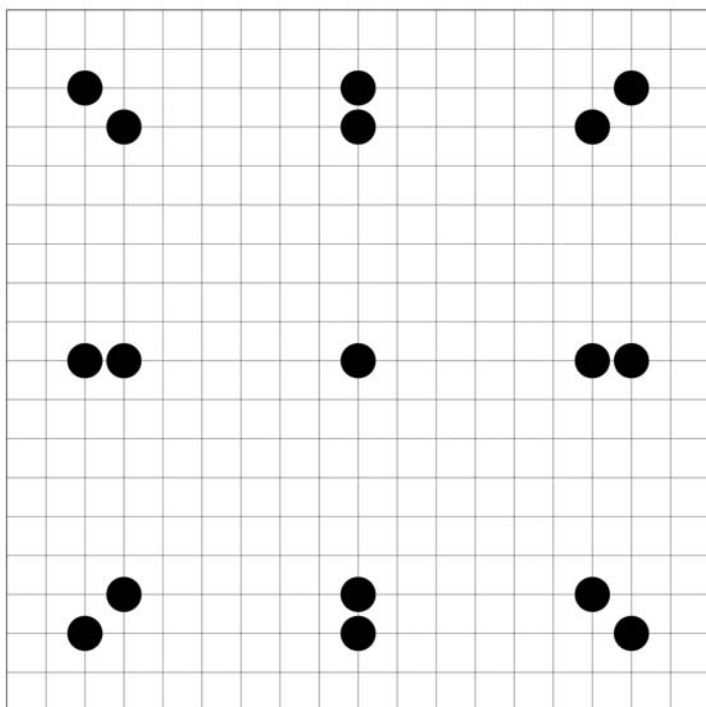


Такой *камень* не претендует на целое, так как он стоит в углу и действует "от" и "из угла". Этот *камень-хозяин* привязан к земле и удерживает угол.



Черный *камень* в точке 4х4 был представлен как профессор, интеллигент. В тяжелые годы в его углу появляются оборотистые белые хозяева, и черному *камню*-профессору начинает не хватать средств на свое существование.

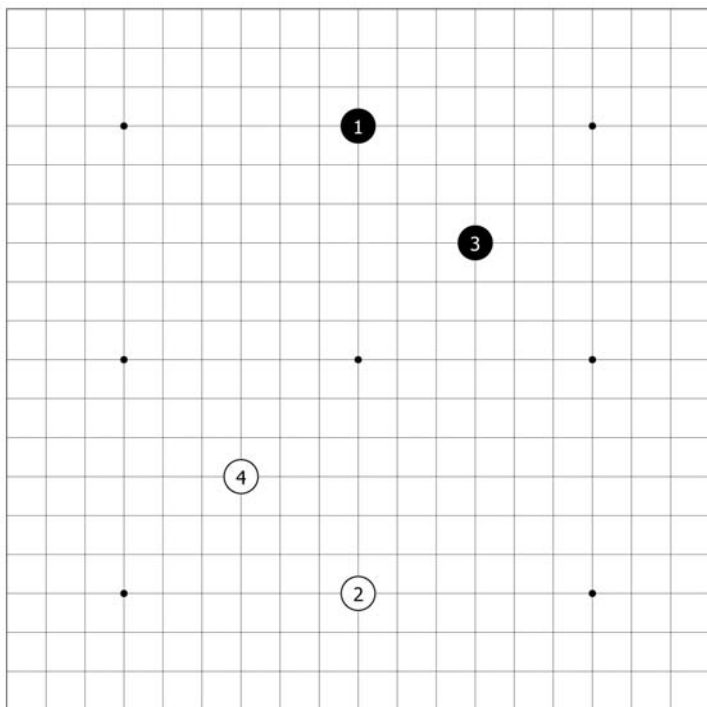
Следующей ключевой *позицией* стала *позиция* "Президент России". Под Президентом мы предложили понимать институт, контролирующий *доску* (страну) в целом наиболее эффективной *расстановкой*. Заметим, что основу контроля составляют *камни*-хозяева и *камни*-профессора, образуя собой устойчивую систему.



В данной *позиции* ни один *камень* белых не может закрепиться на *доске* при правильных ответах черных (при равной игре, хотя это — теорема). Черные контролируют всё пространство *доски* минимальным, но достаточным числом *камней*. При этом важно их взаимное положение. Это наиболее эффективная форма — 17 *камней*, не дающих белому цвету возможность отнять никакую часть пространства на игровом поле.

После демонстрации *позиций* была сыграна *партия* на большой *доске*. Она вызвала неподдельный интерес. Особенно восторженно была встречена стратегия белых (ими

играл Игорь Гришин), и разбор происходящего через призму конфликта. Наблюдавшие отметили такую вещь, как *первый контакт* и его последствия.



*Вершение*<sup>1</sup> было очень красиво и произвело на присутствующих сильное впечатление. Василий Якеменко в кулуарах заметил, что увидел в *Го* красоту и искусство, хотя думал, что *Го* больше похоже на "месиво" (так они играли, по чьему-то признанию, в летнем лагере на Селигере).

Затем лекция продолжилась в свободном порядке. Василий под конец задал единственный вопрос: "Когда

<sup>1</sup> Так называется начальная стадия игры. По-другому её называют *учреждением*. Такое значение ближе к японскому языку игры *Го*.

появилось *Стратегическое Го?*", на что получил ответ, что *Стратегическое Го* — это сравнительно новое явление, по возрасту сопоставимое с проектом издания книги Миура Ясуюки "Го и восточная бизнес-стратегия" на русском языке. Напомню, что проект стартовал в начале 2001 года.

В своем заключительном слове Василий сказал: "Ну что ж, теперь будем играть в *Го*!".

Еще раз от себя отмечу высокий уровень организации лекции со стороны "Наших". Уровень исполнения даже приятно удивил.

Ждем мнения членов клуба "Го и Стратегии", в случае положительных отзывов Школа готова обсуждать совместный клубный проект с московским отделением "Наших". Поддержание контактов с Вадимом Ветерковым (организатор встречи-лекции-презентации) поручена пока инструктору Школы Артему Авдееву.

*М.Г. Емельянов, ведущий инструктор Школы воинского искусства и стратегической игры "Восхождение",  
Вице-президент Федерации Го, ноябрь, 2006 год.*

# **Региональный проект Федерации Го: "Развивай свой регион с помощью Стратегического Го"**

*(выдержки)*

В 2006 году усилиями Школы "Восхождение" и Федерации Го был начат проект "Развивай свой регион с помощью Стратегического Го". Цель проекта — дать образцы практического применения Стратегического Го в жизни.

Пока в проекте всего несколько областей России, а сами тексты являются лишь набросками целостной региональной программы. Однако в ближайшем будущем мы намерены составить общий проект возможного применения Стратегического Го для каждого региона страны. Разработчики проекта убеждены, что написание общего целостного текста для всей России позволит по-новому взглянуть на саму идею регионального развития и строительства.

Тексты проекта размещены на сайтах региональных отделений Федерации Го. Проект на современном этапе развития в первую очередь обращен к активным людям, намеревающимся развивать и применять Го в своем регионе.

## **Алтай**

Вопросы плана развития Алтая с помощью Стратегического Го.

"Они оставили в своих дневниках впечатления о городе, поразившем их своим великолепием, высокообразованным обществом горных инженеров и офицеров, существованием

таких культурных учреждений, как любительский театр, музей, библиотеки".

Как сделать так, чтобы в современных дневниках современных исследователей снова начали появляться подобные записи? Появится ли когда-нибудь в Барнауле свой Чжан Имоу, который воспоет красоту алтайских озер в фильме, сопоставимом с фильмом "Герой"? Справится ли с такой задачей кружок шашек-го?

Чем *Стратегическое Го* отличается от шашечного? Что было открыто в России в последние годы такого, что не было известно ранее нигде в мире? В чем смысл стратегии? Нужна ли она? Нужна ли стратегия на Алтае, и как она может работать здесь? Кто знает ответы на эти вопросы? Есть ли такие ответы вообще? Что нужно для того, чтобы от региональной самодостаточности выйти на мировой простор?

Региональное сообщество пока не дает ответов на эти вопросы. Возможно, что и самих вопросов еще накоплено недостаточно. Ну что ж! Мы с вами никуда не торопимся. Всему — свое время. Алтай ждет, и его потенциал когда-нибудь будет раскрыт полнее.

## Ижевск

В чем идея и смысл проекта "игра Го в Ижевске"?

*Стратегическое Го* может быть применено к проблемам того или иного региона страны. В том числе, такого как Ижевск. Ведь стратегия нужна не всем, и не в каждом вопросе.

Стратегия — это там, где дело касается труда многих людей. Сделать такой труд осмысленным, эффективным,

точным — это вопросы, которые решаются на поле стратегии.

Кто отвечает в нашем современном обществе за стратегирование? Государство? Предприниматели? Научные учреждения? Попробуйте ответить на этот вопрос или найдите ответы на него.

Россия — не Швейцария, и даже — не Япония. У нас огромные расстояния и огромные ресурсы.

С точки зрения *Стратегического Го* большие расстояния — это маневр, время, вариативность, дыхание, гибкость, представительность.

Представьте себе: будете ли вы жаловаться на большие расстояния коридоров вашей квартиры или на огромное расстояние между кухней, ванной и туалетом? Или на очень высокие потолки?

*Стратегическое Го* способно показывать интересные точки зрения на казалось бы знакомые всем объекты. Если мы не научимся работать с такими размерностями, то, скорее всего, со временем потеряем их. Сколько времени осталось у нас? Хороший вопрос, не правда ли?

## Камчатка

Что нового может открыть взгляд на Камчатку с точки зрения *Стратегического Го*?

Камчатка уникальна и неповторима. Горы и вулканы с одной стороны, и океан с другой. Камчатка — это место сильных контрастов, нетронутой природы, огромных масштабов. Богатство Камчатки не столько в полезных ископаемых или ресурсах океана.

Главный ресурс Камчатки в том, что это уникальное место, где можно думать и проектировать, совершать научные открытия. Например, в Москве стратегически думать почти невозможно, так как пространство мегаполиса погружает в суету.

На Камчатке необходимо строить Центры мышления и проектные центры, куда будут стекаться лучшие научные коллективы со всего мира. Камчатка должна стать интеллектуальным центром планеты.

Используя уникальный ландшафт, на Камчатке можно строить современные научные центры, которые бы органично вписывались в экологию края.

Основной продукт, который может производиться на Камчатке — это интеллектуальные продукты: изобретения, открытия, прогнозы.

## Карелия

Как развивать республику Карелия с помощью игры *Го*?  
С помощью *Стратегического Го*?

Карелия — это русская Швейцария. Уникальные горы, северная природа, Северный ледовитый океан. В Карелии с помощью *Го* необходимо развивать экологический туризм, создавать горнолыжные курорты, превращая большие пространства в фактор капитализации и продукт.

Швейцария — маленькая страна, в ней тесно. Сочетание сервиса высочайшего уровня и свободных, незанятых, "диких" пространств делают Карелию привлекательнее Швейцарии для современного туриста.

## Красноярск

Как развивать игру *Го* в Красноярске и город Красноярск с помощью игры *Го*?

Краткий ответ: первое в игровой форме, второе — с помощью *Стратегического Го*.

*Стратегическое Го* в городе возможно, но пока не без помощи из Москвы. Главная помощь, которая должна быть затребована — идейная. Как выйти из "настольного уголка игры *Го*"? Без такой помощи, самим — не выйти. Как сделать так, чтобы носитель идеи воспринимался адекватно тем стратегическим идеям, которые возможны при таком взгляде на проблему?

Специалисты по региональной российской стратегии Федерации *Го* могут ответить на сложные вопросы. Закажите в Москве лекцию по *Стратегическому Го*. В городе нет ресурсов на лекцию? Есть, и не на одну!

Красноярск — это край огромных ресурсов. Предприятия Красноярского края должны представлять ресурсную и промышленную мощь России на мировой арене. *Стратегическое Го* при умелом его объяснении способно дать предложения по ряду перспективных "стратегических ходов".

В других городах получается, значит и в Красноярске получится.

## Тамбов

Представим себе типичный русский город. Тамбов, Ярославль, Кострома, Елец, Козельск, Сухиничи, Ржев, Елец. Что предстает перед мысленным взором? Какая картина?

Картина чего? Прошлого? Настоящего? Будущего? Упадка? Возрождения? Примера? Есть ли в этих городах богатство городских идей, без которых жизнь человека скучна, а молодого человека — невозможна. Какие это идеи? В чем они?

Стоит ли сейчас, например, для города Тамбов задача обрести свое лицо? Или лицо Тамбова и так есть? Есть и отражено в отечественных и мировых туристических справочниках. Индивидуальность? То, что есть только в Тамбове и чего нет более нигде — ни в России, ни в мире?

Лицо города, уходящего корнями в историю и культуру народа? Может ли такая идея привлечь внимание людей? Может ли оказаться так, что задача развития *Го* в Тамбове связана с тем, чтобы помочь городу в этом? Или эти идеи никак не связаны друг с другом?

Жители, увлечения, архитектура, планирование, условия жизни, русские традиционные ценности, восточная игра *Го*, стратегия... Связаны ли эти понятия? Или никак не связаны друг с другом?

Как Вы считаете, должно ли *Го* в Тамбове изучаться на корневом русском языке? Может ли новое *Стратегическое Го* помочь городу в построении культурного брэнда мирового значения? Одни вопросы, и есть ли на них сейчас у нас ответы?

Лекции по *Стратегическому Го*, круглые столы, семинары с привлечением ведущих специалистов Федерации *Го* могут быть началом нового процесса. Ведь *Стратегическое Го* может научить нас видеть и мыслить.

Начинать с "клуба настольных шашек *го*" с этой точки зрения может оказаться малоперспективно, по крайней мере, на начальном этапе.

## Челябинск

Некоторые соображения. Челябинск — город давних спортивных традиций, связанных с игрой *Го*. Это город чемпионов, которых много лет выращивают такие выдающиеся тренеры как Евгений Леонидович Панюков. В городе есть клубы настольной игры *Го*, региональные структуры разных российских федераций.

Однако дисбаланс между спортивным, настольно-ориентированным подходом и подходом, который можно выразить лозунгом "не развивать *Го* в России, а развивать Россию, с помощью игры *Го*" существует. И он смещен сейчас в сторону спортивного *Го*. Ничего плохого пока в этом нет.

В будущем одним из способов преодоления такого положения может стать практика проведения ежегодных лекций на ведущих промышленных предприятиях города, а также лекций для политической и экономической элиты Челябинска по системе *Стратегического Го*.

Начать эту деятельность можно будет и из Москвы. Такие лекции (семинары) могут дать серьезный толчок к развитию, а в дальнейшем послужат неплохой базой для спортивного направления. Без такой работы это направление все равно будет оставаться зависимым от энтузиазма отдельных самородков.

## Чувашия

Как можно развивать *Го* в Чебоксарах в перспективе 10-15 лет?

Перспективы развития искусства стратегии в городе существуют. Чебоксары — город таких российских

промышленных гигантов как Чебоксарский тракторный завод.

Чебоксары — город традиций, связанных со стратегической игрой *Го*. Это город, с которого началось развитие *Го* в Поволжье. Во многом такое положение связано с деятельностью выдающегося человека — Дмитрия Донского. Он и его жена Карина создали первый клуб в Чебоксарах, более того, оказали неоценимую поддержку даже такому центру *Го* России как Москва.

## Якутск

Якутск — алмазная столица России. Город самых дорогих камней. В Якутске в будущем можно производить уникальные наборы игры *Го*, неповторимые камни.

Поставлять такие комплекты можно в Японию, Корею, Европу, Китай.

Главное здесь — идеи, система смыслов, лежащая в основе новой товарной группы, в основе дизайна.

Привлечь специалистов Федерации *Го* России, возможно, будет трудно (большое расстояние от центра России, растянутость коммуникаций), но именно в этом, возможно, главный залог успеха в новом перспективном направлении.

## Тула

**Игорь Гришин, Президент Федерации *Го*:**

Спасибо тулякам, что еще раз подняли важнейшую тему. Спасибо, что разрешили разместить наше небольшое

импровизированное обсуждение на сайте, который возможно когда-нибудь станет отражать жизнь тульского *Го*. Я лично от всей души желаю и проекту и сайту успехов. Итак, отвечая на вопрос.

Как родился региональный проект Федерации *Го*? Он родился как запрос, прежде всего. То есть, были инициативные заинтересованные люди в регионах. Регионалы. "Регионалы", которые говорили: "Хотим *Го*, хотим строить. Дайте нам учебники, задачки, методики. Приезжайте к нам, приглашайте на турниры, проводите турниры по Интернет". Сначала мы поступали именно так. Я лично спонсировал три турнира в Интернете на сервере "Kiseido Go Server"<sup>1</sup>.

Затем мы стали видеть, что наших мощностей не хватает. Сколько один человек может спонсировать или организовать благотворительных турниров? Один, два? Ведь участники и победители часто забывают о турнире на следующий день после проведения. Здесь очень часто нет никакой отдачи, нет ни *партий*, ни впечатлений, ни оценки турнира и себя в турнире.

Тогда мы начали менять тактику. Стали объяснять так: "Все это прекрасно, но вы сами видите — *Го* строится не "на вас", не на том, что у вас в регионе есть потребности к *стратегии*, есть глубокий социальный запрос.

Просто кто-то встряхнул некий слой, и вы отозвались на такое "встряхивание". Но "личного хотения" всегда, во все века и у всех было настолько мало, что оно часто прекращается уже в момент "хотения". А в момент реализации часто вообще прекращается".

В чем открытие нашей Школы *Го*? Моей Школы? То, что можно к целостности возвращаться, к корням. Кто бы только

---

<sup>1</sup> Один из крупнейших Интернет-ресурсов для игроков *Го*.

еще лучше меня рассказал "о целостности"? Вот бы найти такого человека! И ему дать, наконец, слово. Потому что это и корень, и верхки, и листья, и стебель. И все это — вместе. В связи. Во времени.

Мы говорим: так же как *Го* не результируется только на *доске*, также и развитие *Го* должно быть по-другому положено, то есть не только на игровую *доску*.

Если регион развивает *Го*, то получается, что опять из *большого* делаем *маленькое*. Так как по отношению к региону *Го* — это малое. Что есть *Го* для Тулы, например? Пять человек — это фактор для города?

Разворачиваем вектор. Мы в Школе "Восхождение" учим друг друга, как из *малого* делать *большое*. Что если развернуть *Го* в другую сторону? И попытаться с помощью малого *Го* построить большой регион?

И как только мы начинаем так мыслить, делать (но даже если только мыслить), у вас вообще все по-другому начинает быть.

Во-первых, у нас сразу понимание зарождается. Понимание: что мы делаем и для чего. Во-вторых, на нас внимание обращают. В-третьих, мы ресурсы собираем. Потому что — на большое дело.

А обтесывать большое под малое — это не называется ни капитализацией, ни развитием даже чего-либо. Эта позиция: "Дайте нам деньги — мы разовьем *го*" известна. Так кто не может — так любой может. Вернее, любой — не может. Потому что ничего ему не дадут.

Но почему-то о правильном векторе спорят только несколько человек в стране. Почему? Вот так вопрос. Спроси регионального лидера о том, чем наша региональная

политика характеризуется, он мало что ответит по существу. Дремучий лес.

Некоторые люди вдруг даже на нас "обижены". Почему? Потому что мы "не прислали бесплатно комплекты, методики, демонстрационные *доски*. Мы только говорим, что хотим развивать *Го*, а на самом деле *мало* развиваем в регионах, *мало* шлем". А почему так?

Почему? Сам не знаю даже. Мы из себя большого, в котором есть *доски, камни*, качественное *Го* должны делать маленькое и плохое *региональное го*. Жестко? Может, вот почему мы его не развиваем? И только поэтому? Ты поедешь в регион с *досками*, книгами, оставишь все, и всё равно будет ни шатко ни валко. Может получится только настольное безликое *го* сомнительного качества.

А когда может получиться хорошее? И что есть *хорошее*? Что есть *большое*? Может тогда, когда люди захотят из малого делать большое или из частности целое?

Вот если они, например, попробуют регион помыслить в качестве своего объекта, используя *Го*? Нет, некоторые говорят — не можем так помыслить. Сложно, мозги говорят: это сложно. Проще помыслить себя как *настольное го*. Но *настольное го* здесь не поможет. А какое еще есть? Другого не знаем! В другое не учат играть. Нас учат играть только в *настольное*.

О, это становится интересно! И для нас в том числе. Такой проект мы готовы уже поддерживать. Это называет поиск. Поиск *Стратегического Го*. Да такой проект кто угодно поддержит! Российское государство не поддержит? Губернатор не поддержит? Не смешите меня.

### **Михаил Емельянов, Вице-президент Федерации Го:**

В этом смысле получается, что и бизнес можно понимать двояко. Делать из *большого малое* — это зарабатывать через бизнес деньги. Делать из *малого большое* — это, возможно, нечто, что и ищут отечественные бизнесмены. Или должны искать. Как сделать из малого большое. Как сделать из частного бизнеса нечто целое.

Здесь и собирается продукт нашей Школы. Во-первых, объяснить, что то, что сейчас происходит — это не есть из *малого* — *большое*, а наоборот. *Доска* не видится, а видится *угол*. И продукт Школы в том, чтобы показать, что за *угол* есть еще *большая доска*. Пока это никем и нигде не описано — это не будет воспринято как продукт.

### **Игорь Гришин, Президент Федерации Го:**

Более того, пока даже нигде не написано, что 361 *пустая точка*, из которых потом получается 60 пустых *огороженных точек* — это не есть продукт. Даже в том смысле, что нельзя из 361 сделать 60. Так как это — "из большого сделать малое".

А вот из 361 *точки хаоса* сделать 60 *точек порядка* — это продукт. Потому что из нуля делаешь 60. Потому что в начале работы и в конце ее эти точки разного качества. Какого? За них никогда не будет междоусобной борьбы между противоположными началами.

Потому что сказано, что *любое царство, восставшее само на себя, будет уничтожено*. Вот мы и производим территорию, в которой не будет восстания. Откуда я это знаю? Какие-то вещи знаю из целого. Так нас учит дисциплина, которую мы изучаем.

Если на этих тезисах построить региональную федерацию, она будет интересна инвесторам? Хотя бы потому, что она будет немного более правдива?

# Беседа о региональной политике в России

*(обсуждение на онлайн-ресурсах Федерации Го)*

Нельзя мерить победу и поражение  
- это разные Вселенные.

Имеет смысл сравнивать истинную  
победу с ложной победой, истинное  
поражение - с ложным поражением.  
Если победа - закрепление себя  
в старом теле, то может ли такая  
победа быть истинной победой?  
Вряд ли. То же с поражением.

Истинная победа как и истинное  
поражение - преобразование себя,  
обретение новых качеств.

*И.А. Гришин,  
Президент Федерации Го*

**И.А. Гришин:** На сегодняшний день Федерация имеет около сорока региональных лидеров. Мы не торопили региональный процесс, давали ему расти, "не выжимая форму". Так, как этот процесс идет сейчас, он имеет еще перспективу к постепенному эволюционному росту.

Лидеры Федерации открывают свои клубы, образуют сообщества, устанавливают связи, в том числе даже взаимодействуют с другими российскими федерациями.

Нам удалось организовать рассылку комплектов, затем рассылку книг. Изыскиваем возможности сделать рассылки более-менее регулярными. Весной за рассылку отвечала замечательная девушка Юля. Дело спорилось. Затем Юля ушла на повышение. Сейчас за рассылку отвечает юноша. Он учится, поэтому не всё всегда получается так быстро, как бы хотелось. Но рост налицо. Если человек будет учиться такими темпами, он через пару лет уйдет в большой

бизнес. Если выберет бизнес вместо нашей федерационной работы.

Прежде всего, я бы хотел обсудить федерационный вектор.

Президент Федерации с моей точки зрения не должен и не может быть организатором "всех и вся", но за "понимание ситуации" все же отвечает он.

Президент Федерации не может писать федерационные программы, закупать *демодоски*, растамаживать их, обзванивать лидеров, подвозить *доски* к поезду, к метро, мещенировать турниры, сам их организовывать и сам играть на них.

Зато Президент может и должен объяснить, что есть Федерация с его точки зрения, научить: как исполнять, руководить, а впоследствии владеть теми ресурсами, методами, идеями и технологиями, которыми владеет он сам. Владеет, используя теорию и практику *Стратегического Го*.

Федерация, региональные центры, на сегодняшний день обладают определенными ресурсами, но доступны ли эти ресурсы всем региональным лидерам и если нет, то почему?

Как научить федерационному мышлению?

Почему оно корпоративно по своей сути?

Что такое современная корпорация?

Если ответы на эти вопросы интересны — пишите вопросы.

Если я научу еще одного лидера как стать человеком-ресурсом-порождающим-других-таких-же-людей, то я снова сделаю то, что сам могу считать продуктом

своего труда. Россия — не Венера, и не Марс. В России тоже живут люди, строятся дома, заводы, разбиваются сады, пишутся книги.

**М.Г. Емельянов:** Я поддерживаю Президента в сказанных им словах. Мы, развивая игру *Го* в Москве, часто не имеем физической, временной возможности заниматься организацией в других регионах. Но при этом мы готовы и подтверждали это на практике, проводя семинары для региональных лидеров, делиться своими навыками и умениями с нашими партнерами в регионах.

На мой взгляд, Федерация — это не офис в Москве, это люди, которые активно трудятся в ней на общее и личное благо, которое стоит рассматривать в контексте общего блага. Федерация — это в первую очередь энтузиасты, готовые тратить своё время и силы на проектирование будущего *Го*-движения и своего будущего.

Поэтому важно общаться и обмениваться сообщениями, так как общение — это начало взаимодействия. Все мы занятые люди, поэтому понимаем, что при желании время на общение, тем более на форуме, можно изыскать.

**И.А. Гришин:** Мне был задан вопрос: *"Насчет доступности ресурсов: в первую очередь мне лично не хватает просто четкого, легко обозримого списка федерационных программ. Для того, чтобы ресурсы могли использоваться, о них как минимум должно быть известно. И должны быть ясные "правила игры": как, на каких основаниях, в каком объеме я (мы) ими могу воспользоваться. И что — взамен, что (по)требуется от меня"*.

Выделю пока этот вопрос. Как мы говорим ученикам в *Стратегическом Го*: один разбор, одна, но главная точка понимания (или один узел сопротивления).

Не может быть списка ресурсов. Ресурсов всегда столько, сколько надо. Ресурсы являются одновременно обременением. Нельзя взять ресурсы, не беря на себя обременений.

Как только мы вышли на это понимание — очень многое оказалось в наших руках. Но эта точка должна быть "взята". Тот, кто "берет" эту точку, начинает обладать ресурсами. Ресурсами, которые вне списков. Поэтому я осмелился написать вам, что мы как Федерация **можем очень многое**.

Еще два важных слова: *адрес* и *продукт*. Предлагаю говорить об этих двух. До тех пор, пока участвующие в обсуждении не придут к четкому взаимному пониманию, что есть адрес и что есть продукт. Если мы хотим начать совместное движение — лучше пока не отвлекаться ни на что другое.

## Психологический взгляд

С помощью игры происходит развитие мышления, в частности таких его процессов как: анализ и синтез. Способность видеть всю доску в целом и ее детали, развивает способность видеть процессы, протекающие на глобальном и локальном уровнях.

*А. Родин*

## **Об игровом Го и Стратегическом искусстве**

*(конспект лекции)<sup>1</sup>*

"...В нашей Школе есть формула: хороший ученик строит квадрат по стороне. Своим сообщением я предложу вам сторону, не весь квадрат. Я буду говорить из "школьного угла" и не буду стремиться быть понятым. Скажу больше, мне сегодня важнее быть не понятым, чем понятым. Потому что, говоря о стратегии, непонимание ценится выше, чем понимание. Непонимание открывает в нас пустоту, некое пространство, которое можно заполнить чем-то новым и полезным.

Думаю, стоит рассказать немного о Школе. Наша школа "Восхождение" существует 10 лет. Глава Школы Игорь Алексеевич Гришин — известный в России и за её пределами Мастер *Стратегического Го*. Наша Школа видит свою обремененность в России в полагании стратегического видения для русского человека. Наш девиз: "Развивать Россию с помощью *Стратегического Го*".

---

<sup>1</sup> Лекция была прочитана для всех желающих в рамках Рождественского фестиваля по игре *Го* "Вызов мастеров", который проходил в Москве в декабре 2006 года.

Теперь о различении. Перед вами игровая *доска*. Что она из себя представляет? Это квадратная сетка-матрица размерностью 19х19 на желтом фоне. Вот есть какие-то точки отмеченные на ней. Рядом лежат черные и белые фишки. Их можно ставить на *доску*, играть. Это игра *Го*.

Я могу научить любого из присутствующих игре *Го* за 2 минуты. Думаю, мне хватит на это 2-х минут. *Стратегическое Го* требует для себя большего времени. Я бы не взялся обучать любого из присутствующих *Стратегическому Го*, потому что здесь уже совсем другие силы, другие энергии. Это первое важное различение.

Правила игры *Го* просты, они лежат на территории игры, на этой *доске*. Их можно купить в виде методической разработки и изучить. Правила *Стратегического Го* лежат и не лежат на этой *доске*. Кстати, их нельзя купить ни в каком виде, по крайней мере, пока.

Далее. Игра *Го* начинается с пустой *доски*, а *Стратегическое Го* начинается не с пустой *доски*. Речь не идет о том, что мы выставяем что-то заранее на *доску*, хотя в древности не начинали с пустой *доски* в том числе и игру. Это уже сложно, правда? Если вы увидели сложность в различении пустой и непустой *доски*, значит, мы идем хорошим темпом. Не увидели — не страшно.

Затем, цель игры *Го* разделить с помощью камней игровое поле так, чтобы вам досталось большее число окруженных вашими *камнями* пустых перекрестков. Принципы окружения сейчас не имеют значения. В *Стратегическом Го* цель — положить стратегическое видение человеку, в том числе положить ему стратегический язык. Язык — это мост, соединяющий игру с реальностью, мысль с действием.

Задачи, которые решаются в игре *Го* строго лежат в пределах *доски*. Задачи, которые решаются

в *Стратегическом Го* лежат не только в пределах *доски*, но и за её пределами. Где они могут лежать? Конечно, на стратегических "досках" деятельности тех, кто изучает *Стратегическое Го*.

В игре *Го* *ход* — это поставленный *камень*, а в *Стратегическом Го* *ход* — это цепочка *постановок* *камней*, объединенная целостным замыслом. Целостным, значит имеющим цель.

Я бы предложил перевести наш разговор в форму обсуждения, вопросов и ответов, чтобы внести в него интерактивность. Как в игре *Го* — моя *постановка*, ваша *постановка*. Свой *ход* считаю сделанным..."

М.Г. Емельянов, ведущий инструктор  
Школы "Восхождение",  
Вице-президент Федерации Го, декабрь, 2006 год.

*Руководителю Школы "Восхождение",  
Игорю Алексеевичу Гришину*

## **Занятие первое. Знакомство**

В среду, *xx* февраля *xxxx* года мне позвонил помощник владельца корпорации "*zzz*" *Xxx* и сказал, что его шеф желает заниматься *Го*. На тот момент я не имел о *Xxx* никакой информации.

Через некоторое время со мной связался сам *Xxx*. Мы вкратце обсудили условия грядущей встречи (*xxx* долларов за урок, продолжительность 2 часа). Он сказал, что позвонит мне в ближайшие дни.

На следующий же день в 17-30 мне позвонил сам *Xxx* и предложил подъехать к ресторану к 7 часам вечера. Я дал согласие, после чего *Xxx* передал трубку помощнику, который объяснил мне, как проехать к ресторану и попросил взять комплект *Го*. Я надел костюм, взял комплект (*камни* — базальт и хамагури<sup>1</sup>, *чаши* из сакуры) и поехал.

В 18-50 я подъехал к ресторану. У входа меня встретил помощник *Xxx*, который показал мне, где гардероб и сообщил, как пройти к самому *Xxx*. После того, как я сдал вещи в гардероб, помощник проводил меня на третий этаж (VIP-зона ресторана) и показал столик *Xxx*.

На двух диванах расположились сам *Xxx* и две женщины, на руках у одной из которых сидел терьер с золотым ошейником. (Через некоторое время эта женщина ушла домой, активного участия в занятии она не принимала). Судя по всему, они сидели в ресторане уже давно. На моих глазах

---

<sup>1</sup> Японское название моллюска, из которого изготавливают дорогие белые *камни* для представительских комплектов игры *Го*.

официант унёс грязные тарелки; на столе остались чай, бутылка коньяка и фрукты.

Ххх поздоровался со мной за руку и представил мне Елену, вторую женщину. Елена сидела до конца занятия. Я так и не понял, родственница она Ххх, или просто хорошая подруга.

Ххх предложил мне присесть. С самого начала он обращался ко мне "на ты". Он рассказал, что с *Го* познакомился случайно — на его компьютере оказалась установлена программа, играющая в *Го*. Игра Ххх понравилась, и он захотел учиться. Про нашу Школу он узнал в Клубе Чайной Культуры, где присутствовал на чайной церемонии.

Прежде всего, я рассказал присутствующим о комплекте *Го*. Елене понравились *камни* из раковины, Ххх взял один из *камней* и внимательно посмотрел.

Первое, что предложил мне сделать Ххх — это сыграть на *доске 9х9*. Я согласился, после чего Елена сказала, что она не знает правил. Я ответил, что она поймёт их по ходу игры. *Партию* я выиграл на 12 очков, играл намеренно мягко, дабы Елена поняла правила. Ххх попросил ещё одну игру, видимо, надеясь "отыграться". Как я понял, с самого начала Ххх воспринимал меня исключительно как партнёра для игры. Его иллюзии разрушились после того, как я во второй *партии* не оставил у него ни одной живой *группы*. Только после этого удалось начать полноценную беседу.

Я рассказал о Школе "Восхождение", о том, что Школа проводит корпоративные курсы (его эта информация заинтересовала). Также я сообщил о том, что у Школы есть закрытые клубы. Елена спросила, кто может туда вступить, на что я ответил, что этот вопрос нужно обсуждать со Школой.

После этого я немного рассказал о начале *партии*. На вопрос, куда целесообразнее ставить *камень* в начале, Елена указала в центр. После этого я показал известную схему, на которой чёрные захватывают 9 пунктов *владения* в углу, используя 6 *камней*, на стороне — используя 9 *камней*, и в центре, используя 12 *камней*.

Я произнёс фразу: "Мы видим, что в углу, на стороне и в центре чёрные достигли одного и того же результата, затратив различное количество ресурсов". Ххх эти слова понравились; если до занятия он воспринимал *Го* исключительно как "Супер-игру", то теперь его представления начали меняться.

Когда двумя минутами позже я поинтересовался, чем занимается Ххх, он ответил: "Тем же, чем и Вы, только вне *доски*. Мой бизнес строительного характера, не приватизационного, поэтому *Го* мне и интересно". К этому моменту прошло 40 минут.

После мы сыграли партию на большой *доске*<sup>1</sup>. Я поставил *фору* в 4 *камня*. Сначала Ххх говорил, что "так неинтересно", на что я заметил, что пока он не научится сохранять, он не сможет строить. Ххх сказал, что согласен.

Во время *партии* я дал Ххх возможность захватить *камень*, а сам в этот момент занял большую точку. Ххх: "Я съел *камень*". Я: "Я, *отдав малое, получил большое*". Это был переломный момент встречи. Ххх узнал формулу и сказал, что это очень важная мысль. То же самое подтвердила Елена.

*Партию* мы не стали доигрывать — Ххх признал своё поражение. 5 минут мы уделили анализу *партии*. Среди положительных моментов я выделил то, что Ххх не потерял ни одной *группы*, *позиция* на доске приняла целостный вид. Если бы *партия* была доведена до конца, я выиграл бы всего 40 *очков*.

---

<sup>1</sup> На *доске* обычного размера — 19х19.

После подведения итогов *партии* мы немного посмотрели на *доску*, после чего я снял *камни* и закрыл *чаши*.

Ещё 10 минут мы беседовали на темы, с *Го* никак не связанные.

Ххх изъявил желание заниматься *Го* 2 раза в неделю; Елена, скорее всего, будет заниматься с ним.

В 21:00 я сложил комплект, и мы попрощались.

---

### **Общие замечания.**

#### Положительные моменты:

1. На занятии удалось показать Ххх, что *Го* это несколько больше, чем игра.
2. Правила я не объяснял, но к концу занятия Елена, до того незнакомая с *Го*, неплохо ориентировалась на *доске*.
3. Удалось произвести хорошее впечатление на слушателей. В конце Елена сказала мне, что я очень обаятельный молодой человек. ☺ Ххх сказал, что было приятно пообщаться.

#### Отрицательные моменты:

1. Я плохо контролировал ход занятия. Несколько раз Ххх и Елена начинали длительный спор, никак не связанный с *Го*. Я, по мере возможностей, в споре участвовал, однако в нужный момент "перехватить" ход занятия удавалось не всегда. Впрочем, судя по всему, Ххх не воспринимал эту встречу как занятие — скорее, это было просто знакомство.

**Кроме того:**

1. Удивил язык Ххх. Очень много мата, язык простой и незамысловатый. В то же время Ххх несколько раз высказывал очень сложные мысли и показывал поразительное для начинающего понимание происходящего на *доске*.

2. Кто такая Елена, я так и не понял. Она сама охарактеризовала себя как "топ-менеджера вселенского масштаба". Из разговора с Ххх стало ясно, что она имеет несколько автомобилей представительского класса.

*Инструктор Школы "Восхождение", ноябрь, 2006 год.*

# **Краткий обзор издательской деятельности Школы "Восхождение"**

*(часть школьного доклада)*

...Начиная с 2000 года, Школа "Восхождение" разработала и спонсировала проекты издания ряда книг, а именно:

1. Ма Сяочун. "Го и тридцать шесть стратагем", 2002.
2. Харуяма и Нагахара. "Основы техники Го", 2003.
3. Кадзивара Такэо. "Паспорт на Первый Дан", 2003.
4. Кадзивара Такэо. "Дух атаки", 2003.
5. Охира Сюдзо. "Избранные партии прошлого", 2003.
6. Кагеяма Тосиро. "Лекции по основам Го", 2004.
7. Такемия Масаки. "Техника большого мойо", 2004.
8. Като Масао. "Дебютные идеи", 2004.
9. Исида Акира. "Атака и защита", 2004.
10. Ву Пяо, Ю Шин. "Искусство соединения", 2004.
11. Ву Циюань. "Детальный анализ партий Мастера Ву", 2005.
12. Тё Тикун. "Сан-сан фусэки", 2006.
13. Гришин Игорь. "Го. Развивающие игры Востока", 2002.
14. Миура Ясуюки. "Го и восточная бизнес-стратегия", 2005.
15. Гришин Игорь, Емельянов Михаил, Степанов Андрей. "Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих", 2006.
16. Гришин Игорь, Саитов Тимур. "Правила Игры" (на русском и английском языках), 2006-2007.
17. Гришин Игорь. "Анекдоты Мастера Го", 2006.
18. Емельянов Михаил. "Задачник Мастера Го", 2006.
19. Гришин Игорь. "Метод Мастера Го", 2006.

Книги с 3-й по 12-ю вышли в специально разработанной серии "Золотая коллекция Го" с авторским дизайном серии и обоснованной подборкой произведений авторов. Книги выпущены очень малым тиражом — (с 1 по 12)

по 99 экземпляров каждой книги. Поэтому, издание "Золотая коллекция Го" считается уже редким.

В 2002 году, в связи с острой нехваткой изданий по игре *Го* для детей на российском рынке, была выпущена книжка-комплект игры "Го. Развивающие игры Востока". Проект и авторство — Школа "Восхождение". Тираж 10 000 экземпляров.

Полученный опыт позволил Школе осуществить серьезный проект издания книги Миура Ясуюки "Го и восточная бизнес-стратегия" с официальным разрешением автора, художественным переводом и оригинальным авторским дизайном произведения. Тираж издания 2 500 экземпляров.

Книга стала бестселлером и позволила качественным образом изменить представление русскоязычных читателей об игре *Го*.

До книги Миура Ясуюки "Го и восточная бизнес-стратегия" представление о *Го* не выходило за рамки настольной игры. Выпущенные в России статьи о *Го* имели ярко выраженное спортивное направление. В лучшем случае, в этих же статьях, приводились несколько легенд, которые не добавляли уважения к игре со стороны российской элиты, а, скорее, отталкивали (нищий дровосек, сын-слабоумный и пр.).

Поэтому выход на российский рынок в январе 2005 года книги Миура, который:

1. на собственном опыте показал применение законов и принципов *Го* в личном бизнесе;
2. отразил отношение к *Го* элиты Японии;
3. открыл перспективы международного бизнеса на примере отношений японских и американских бизнесменов;
4. показал высокую культуру понимания *Го*, отношение к *Го* как к стратегическому искусству;

5. отметил исторические моменты Японии и их связь с *Го*; жизнь и смерть японских корпораций, был первой ласточкой целостного *Го*, которая принесла заметные плоды.

В частности, книга Миура привлекла внимание известных кругов, что привело к:

1. образованию клуба "Го и Стратегии";
2. проведению курсов *Го* в корпорации;
3. серии общественных мероприятий с привлечением высокой публики;
4. смысловых публикаций в периодических изданиях;
5. общероссийскому освещению становления *Стратегического Го* в Интернете.

После русскоязычной публикации книги, вполне логичным было желание произвести собственный российский продукт, перекликающийся и дополняющий книгу "Го и восточная бизнес-стратегия".

Так появился учебник "Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих". Авторы сделали попытку раскрыть *Го* перед российским читателем в духе Миура: в книге есть опора на азиатские источники, терминология сохранена преимущественно японская, хотя объяснение позиций на игровом поле ведется, в основном, с точки зрения настольной игры. Но уже можно увидеть влияние русской школы на предмет...

Учебник "Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих" имел цель, скорее, просветительскую, привлекающую интерес к некоему новому "инструменту"; и предназначался, скорее, для хаотической российской аудитории, нежели нес новые смыслы в деловые круги. Но стоит отметить, что учебник был просто необходим, как подготавливающий Школу к более высоким и сложным понятиям и смыслам.

В 2006 году усилиями Школы были выпущены четыре методических разработки из серии "Обучение по методу "Восхождения" (в списке книги с 16-й по 19-ю).

Также начат ряд перспективных проектов, а именно:

1. "Пять Домов Целого" (в пяти томах) — "визионерская книга", попытка понять современные проблемы человеческой деятельности, через призму стратегического искусства;
2. "Камни" — новый учебник игры *Го*, написанный в русско-корневом языке;
3. "Учебник русского языка" — проект Школы, суммирующий многолетний опыт построения русско-корневого языка стратегического управления;
4. "Игра Го и русская бизнес-стратегия" — книга о применении *Стратегического Го* российским бизнес-сообществом.

Для своевременной подготовки и исполнения перечисленных проектов Школа нуждается в поддержке. Главным дефицитом сейчас для Школы является время...

*Т.Е. Гришина, секретарь Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
февраль, 2007 год.*

# Отзывы на первый русский учебник по игре Го "Мыслить и побеждать." Игра Го для начинающих"

"Я видел финальную версию на диске. Готов согласиться с тем, что книга действительно незаменима для начинающих.

Она покрывает все тонкости игры и одновременно остается не перегруженной. Это действительно качественный продукт, написанный с душой. Видно, что авторы старались! Самоучителей по *Го* я еще не встречал, а по ней действительно можно учиться. Зачем заказывать всякий мусор вроде "Думай как профи"? Та книга делалась за месяц, а примеры подбирались за часик-другой. Текста там, если сложить все вместе, и на полторы страницы не наберется.

Корейское — не значит лучшее! Пора переходить на книги Мастеров Российского *Го*!"

*(Александр Динерштейн, многократный чемпион Европы  
по игре Го, 1-й профессиональный дан  
Корейской Ассоциации Бадук)*

"Как лицо, незаинтересованное в издании и распространении книги (т.е. просто как покупатель) могу сказать, что книга первоклассная. Заметно, что ее писали люди, которые с любовью относятся к игре, и вообще культуре *Го*.

Огромный плюс — это "непрерывная нить" обучения — от простого к сложному. В других книгах, обычно, прибегают к примитивной схеме "правила, задачи, примеры партий", не особо вдаваясь при этом в подробности.

95 рублей за триста с лишним страниц — невероятно низкая цена".

*(Евгений)*

"Мне привез книгу друг, который находился в командировке в Омске. Хочу сказать, что книга вызвала самые положительные эмоции: дочитал сразу до 148-й страницы, некоторые главы несколько раз перечитал, ночью снились непонятные сны соответствующей тематики. В общем, рекомендую всем. Тем, кто играет меньше полугода — обязательно, это станет вашей настольной книгой".

*(Павел Васильев, Псков)*

"Пробежался по книге. Нет времени вникать в технические моменты. Пока! Но хочу отметить прекрасно написанное вступление! В целом — весьма хорошее впечатление. Некоторые моменты просто кристально выписаны. Спасибо авторам!

Книга очень хороша. То, чего всегда не хватало. Книга на русском языке, написанная людьми, понимающими нашу культуру и бесконечно любящими Го. Людьми, сумевшими передать не только эту любовь, но Дух Го и метод овладения началами".

*(Константин Возников,  
Почетный президент Крымской Федерации Го)*

## **ОТЗЫВ**

на книгу И.А.Гришина, М.Г. Емельянова, А.С. Степанова  
"Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих"

После бурных перипетий последних лет в стране все более остро ощущается потребность в восстановлении нормального морального климата и интеллектуального потенциала нации,

и, в первую очередь, ее молодого поколения. Снова возрождается тяга к саморазвитию и совершенствованию, к освоению того огромного интеллектуального опыта, который был накоплен за тысячи лет истории цивилизации. Особый интерес и у нас и во всем мире вызывает уникальный опыт восточных систем, направленный не на внешнюю экспансию человечества в окружающий мир, а на совершенствование собственного духа, что делает человека более самодостаточным, защищенным и независимым от потрясений внешнего мира. В этом отношении уникален тысячелетний опыт восточных систем интеллектуального самосовершенствования посредством развивающих игр, который сейчас все более широко входит в практику подготовки многих профессий под названием "имитационных игр".

Но самая важная профессия — это умение жить. Именно этому учит одна из наиболее древних, наиболее сложных и наиболее популярных игр Востока — стратегическая игра *Го*. Игра, которая учит не уничтожать соперника, а сосуществовать с ним и вместе строить и развивать пространство для совместной жизни. Миллионы людей в мире посвящают свой досуг этой увлекательной игре, захватывающей, как сама жизнь. *Го* становится все более популярным и в нашей стране, растет число клубов, ассоциаций, число соревнований и их массовость. Поэтому остро ощущается потребность в литературе, помогающей освоить ее и совершенствоваться в ней.

Большой популярностью пользуются издающиеся у нас переводы произведений признанных восточных мастеров этой игры. Это крайне интересная и полезная литература. Но также остро необходимы и самые простые издания для начинающих, дающие возможность познакомиться с азами игры, причем написанные так, чтобы они могли заинтересовать и увлечь читателя, особенно юного, вызвать у него желание хотя бы попробовать прикоснуться к этому необычному миру.

Именно эту задачу решает первый российский учебник И.А.Гришина, М.Г. Емельянова и А.С. Степанова ""Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих". Он емко, в ясной и увлекательной форме дает представление об игре Го, ее происхождении, назначении, правилах и традициях, рассказывает, где и как можно познакомиться более подробно с миром Го, как приобщиться к этому миру. Это очень удачная книга, которая может быть рекомендована читателю любого возраста и уровня для знакомства с игрой и самостоятельного обучения, книга, которая тактично и ненавязчиво знакомит с предметом. Хотелось бы надеяться, что это удачное начало получит продолжение, и появится серия подобных книг начинающих, как ступеньки подводящая их к более высоким уровням мастерства в игровой технике и практике.

*Профессор, дхн, заведующий лабораторией  
Института химической физики им. Н. Н. Семенова  
Российской академии наук В. С. Арутюнов*

## Выдержки из учебника "Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих"

...Пустота — главный ресурс Вселенной. Умение правильно распоряжаться ресурсами — одно из важнейших в жизни. Особое значение искусство управления ресурсами приобретает на вершинах власти и бизнеса, где каждое решение подобно повороту линкора в море, а цена такого поворота очень высока.

Значимость и ценность пустоты понимаешь, когда рассматриваешь карту Земли. Россия — **самая большая страна в мире, её территория хранит огромное количество полезных ископаемых и других природных ресурсов. И самое прекрасное во всем этом богатстве, что оно еще не освоено.**

Пустота предполагает пространство, которое ничем не заполнено. Это может быть физическое пространство, идейное пространство, интеллектуальное пространство. Новые *степени свободы*. Пустота предоставляет нам пространство для развития, благодаря которому мы превращаем ее в наше жизненное пространство, в нашу территорию.

Каждый человек постоянно стремится найти свою территорию, место в обществе, расширить свое жизненное пространство. В течение всей жизни мы неоднократно меняем уже приобретенную территорию на новую неизведанную пустоту, которая может дать нам нечто большее в жизни.

В бизнесе идея территориальности носит фундаментальный характер и связана с разделом рынка и определением рыночных ниш. Задача любого бизнеса — постоянно искать пустоту, то есть создавать новые рынки сбыта, реализовывать новые идеи.

Насущнейший вопрос для любого человека — где его жизненное пространство, как оно развивается? Где найти ту заветную пустоту, которая станет нашей территорией?

Древние создали игровую модель, обучающую находить пространство и овладевать территорией в безграничном поле пустоты и возможностей. До нашего времени эта модель дошла под именем стратегической игры *Го*, практически не изменившись за несколько тысячелетий. *Доска*, расчерченная в виде сетки 19х19 и два вида *камней* одинаковой формы — 181 черный *камень* и 180 белых *камней*...

...Цель игры *го* — разделить *доску* между черными и белыми. Цель *Го* — оторвать глаза от *доски*. Настоящий Мастер *Го* — тот, кто вышел за рамки игры. За рамки игры *Го*, за рамки результата игры.

Именно там, вне *поля доски*, *Го* начинает проявлять свои свойства. *Го* развивает и обучает эволюционные центры человека. *Го* учит нас видеть и мыслить.

Видение означает новые степени восприятия. Степени, которые не достигались нами ранее.

Искусство мыслить — это искусство порождать новые идеи. Идеи, которые сами собой становятся реальностью...

### **...Особенности мышления *Го*:**

1. Связность.
2. Отказ от прямых шагов, переход на косвенные действия и косвенные результаты при движении к целям.
3. Искусство исправлять свои ошибки и превращать недостатки в преимущества.
4. Оздоровляющее воздействие на организм.
5. Новые формы накопления и обработки информации и порождения результата...

**...Го способно научить тому, как:**

1. Использовать ограниченные ресурсы и время для получения наибольшей прибыли.
2. Выстраивать оптимальное взаимодействие собственных подразделений.
3. Определять приоритетные направления развития.
4. Учитывать разнообразные конкурентные интересы.
5. Входить на рынок с уже установившейся конкуренцией.
6. Противостоять вторжению на собственный рынок.
7. Создавать стратегический план игры на быстро меняющемся рынке.
8. Сочетать глобальный и локальный подход...

# **Предисловие Миура Ясуюки к русскому изданию книги "Го и восточная бизнес-стратегия"**

Дорогие читатели,

Мне было чрезвычайно приятно узнать, что благодаря усилиям господина Игоря Гришина, перевод моей книги "*Го* и восточная бизнес-стратегия" будет опубликован в России.

Россия дала миру ряд шахматных чемпионов, таких, как великий Гарри Каспаров. Почему бы вслед за этим не появиться русскому чемпиону мира по *Го*?

Благодаря усилиям российских мастеров игры *Го*, обучающих русских детей этой древнейшей игре, я уверен, что этот знаменательный день уже не за горами

Я хотел бы обратить внимание русских читателей на тот факт, что моя книга была написана в те дни, когда между США и Японией в разгаре был торговый конфликт. Вследствие этого в ней, возможно, слишком подчеркивается разница между *Го* и шахматами.

Вкратце, я сказал бы, что *Го* богаче стратегией, чем тактикой, и что шахматы более насыщены тактикой, нежели стратегией. Почему?

Согласно моему определению, стратегия — это решать, когда, куда и для чего мы используем наши *камни Го* или шахматные фигуры. *Партия* в *Го* начинается с пустой *доски*, что предоставляет нам больше стратегической свободы. В противоположность этому, шахматные фигуры обладают всеми видами различных талантов, что приводит к более сложным тактическим ходам на *доске*. Вы согласны?

Я искренне надеюсь, что наступит день, когда мы сможем встретиться и обменяться мыслями на эту захватывающую тему.

*Искренне ваш, Миура Ясуюки*

## Философский взгляд

Через изучение теории игры происходит осознание таких категорий как: жизнь и смерть, территория и влияние, надежность, стабильность, целое и часть и т.д.

*А. Родин*

## **Пять Домов Целого. Введение**

*(выдержка из книги "Пять Домов Целого")*

...Наша *Школа* исходит из предположения, что русский язык является целостной и эффективной "программной средой" деятельности человека. Мы убеждены, что на русском языке можно говорить о *сложном*, то есть о стратегии, видении, принятии решений. И то обстоятельство, что современный язык управления избыточно насыщен заимствованными словами, на наш взгляд приносит, по крайней мере, не больше пользы, чем вреда. Действительно, можно ли эффективно мыслить словами-знаками, смысла которых ты не понимаешь? Не оттого ли в моей компании менеджер не способен думать, что его голова забита иноязычными, а значит *внеконтекстными* понятиями и словами?

На наш взгляд легкомысленное отношение к языку в таких тонких областях как владение и управление может нанести вред деятелю, исказив его понимание.

Нашей книгой мы делаем попытку предложить конструктивные части восстановленного *русско-корневого* языка управления, на котором легко и интересно думать и с помощью которого удобно действовать. Ощущение от использования родного языка сравнимо с удовольствием от вождения хорошего автомобиля.

Разработанный нашей *Школой* язык в течении нескольких лет испытывался на курсах и семинарах *Школы* по развитию стратегического мышления, искусства владения и управления, основ принятия решений. Эти семинары проходили либо высший менеджерский состав корпораций, либо владельцы бизнесов. Благодаря их критике и замечаниям нам удалось отказаться от неудачных вариантов, оставляя самое лучшее.

Наша первая попытка составить целостный и однородный язык показала, что это, по крайней мере, выполнимая задача. Наша *Школа* продолжает исследования в данной области.

Изучая на протяжении нескольких лет проблемы российских компаний и корпораций, консультируя их владельцев и топ-менеджеров, мы пришли к выводу, что одной из ключевых проблем бизнеса, в нашей стране является потеря *целостности*. Конечно, это не единственная проблема, но возможно, одна из главных. Не пронизывает ли потеря *целостности* весь организм общества в России, начиная от *нецелостного* языка, распадающегося на новоязы и профессиональные "диалекты" и заканчивая размыванием понимания *цели жизни* человека? Ведь там, где *целое*, там и *цель*. Полезно вспомнить, что слово *целитель* происходит от русского слова *целить*, то есть восстанавливать *целостность*.

Один из слушателей курса *Школы* по стратегическому искусству, владелец корпорации, рассказал на занятии о том, что у него складывается впечатление, будто персонал в его компании иногда действует *против* компании. Оказывается, что эта проблема распространена не только в России, но и, например, в США.

Отчего это происходит? Так случается когда менеджмент теряет *целостность*, то есть перестает видеть *цели* компании и следовать этим целям. Быть может, целевые ориентиры

не были заданы, либо они со временем "размылись" в сознании людей? Или же сохранению *целостности* в компании не уделяли достаточного внимания? В итоге личные цели каждого начинают разрушать тело корпорации.

В трактате "Искусство войны" древний китайский военачальник Сунь-цзы пишет, что главное основание *стратегического искусства* — "когда достигают того, что мысли народа одинаковы с мыслями правителя, когда народ готов вместе с ним умереть, готов вместе с ним жить, когда он не знает ни страха, ни сомнений!".

Другими словами, Сунь-цзы говорит о том, что народ и правитель обладают *целостностью*, то есть следуют общим целям.

Так как установление и поддержание *целостности* является актуальной задачей для современной корпорации: компании, сообщества или даже города — важно разобраться, что такое *целостность*.

Познакомимся со *Школьным* представлением о *целостности* с помощью примера<sup>2</sup>. При поступлении в одну из спецслужб в России необходимо пройти через следующий тест. Вам предлагается ряд картинок: самолет, птица, корабль и планерный самолет. Необходимо выбрать лишнее.

---

<sup>1</sup> Сунь-цзы, "Искусство войны", - М.: изд. "Диля", 2006г.

<sup>2</sup> Подробно о целостности и цели будет говориться в соответствующей главе книги "Дом Жизни".



### Зарисовка 1. Тест: убрать лишнее

Как вы думаете, что является *лишним* в тесте спецслужбы? Птица, самолет, аэроплан или корабль? Этот тест интересен тем, что на его примере можно исследовать понятие о *целом*. Какие ряды можно сложить из приведенных четырех картинок-объектов?

Во-первых, это техногенный ряд или *ряд искусственного*. В этом ряду лишнее звено, конечно, птица, так как она порождение природы, а не рук человека.



### Зарисовка 2. Ряд искусственного (функциональный ряд)

Во-вторых, это ряд "среды обитания" или области применения. В таком ряду лишним будет корабль, который не летает, в отличие от птицы и двух типов самолетов. Интересно, что этот ответ не устраивает спецслужбу, то есть человек, мыслящий так, не годится для службы специальным агентом.



### Зарисовка 3. Ряд "среды обитания"

Третий ответ — *целостный* выбор. В этом ряду лишним будет аэроплан. Почему? Целостная выборка включает в себя по одному "представителю" из различных областей — "*углов зрения*".



### Зарисовка 4. Целостный ряд

Какие "*углы*" нам представлены в данном случае? Первый угол — это *органика* (птица). Второй угол — *механизмы*: корабль и два самолета. В механизмах нам представлены две области — *воздухоплавание* (два самолета) и *плавание по воде* (корабль).

Кстати, *лишним* в тесте спецслужбы является птица. Интересно, правда? Это именно то, что ценит такая организация как спецслужба? Человек-функция? Видимо, это очень важно для того типа работы, который придется выполнять. Теперь вы знаете, как отвечать на экзамене

в спецслужбы России, а мы идем дальше. За нами, наш дорогой читатель?

Птица является единственным представителем органической среды, поэтому её исключение не даст нам целостного представления.

Корабль также остается, так как он один представляет водную среду. Остается выбрать между двумя самолетами, представляющими общую среду — воздухоплавание.

Как нам выбрать между планерным самолетом и истребителем, не имея никаких дополнительных подсказок? Нам остается оттолкнуться от *эффективности использования*. Наверное, ни у кого не возникнет сомнений, что пользоваться более совершенным самолетом лучше, чем устаревшей моделью.

Лишним оказывается аэроплан, как устаревшая модель самолета.

Наверное, пытливый читатель сможет найти и другой критерий отсека. Главное, чтобы он не противоречил рассуждению в целом. На наш взгляд *измерение эффективности* или *конструктивного совершенства* является *объемлющим* для изделий человека, к которым относятся самолеты и корабль...

*"Пять Домов Целого. Введение" (готовится к изданию),  
авторы: Гришин И.А., Емельянов М.Г., весна 2007 г.*

## Как написать простой текст?<sup>1</sup>

У каждого, кто предпринимал попытку к сочинению текста, наверняка возникали следующие вопросы: С чего начать сочинение текста? Нужно ли составлять план? Как сделать, чтобы читатель понял текст? Как обозначить тему? Как придать тексту целостность?

Моя статья — поиск ответов на эти вопросы. Она адресована тем, кто хочет писать тексты, но не знает, как это делать. В первую очередь, самому себе.

Одним из результатов исследования будет простой текст, построенный на основе сформированных мной шести шагов, о каждом из которых я постараюсь подробно рассказать.

Все, кто учились в общеобразовательной школе, неоднократно писали сочинения на заданную учителем тему. Как правило, это был анализ литературного произведения, сводившийся к краткому пересказу заданного темой эпизода. В средней школе нас учили излагать (в плохих школах — искажать), но не учили *сочинять*.

А зачем нам вообще нужно сочинять тексты?

Во-первых, текст позволяет осуществлять действенное общение (совместное общение) внутри Школы. Объём информации, который можно передать устно, ограничен временем одновременной встречи учеников.

---

<sup>1</sup> Одной из важных частей обучения в Школе "Восхождение" является искусство сочинения. В том числе это относится и к способности писать тексты. Данное школьное сочинение адресовано в первую очередь ученикам Школы, у которых возникают трудности с написанием текстов. Думаем, однако, что это сочинение может быть интересно и более широкому кругу. Хотя бы тем, что через это сочинение читатель может увидеть "в объеме" образовательную деятельность Школы.

Во-вторых, текст является мостом, соединяющим Школу и Мир. Тексты придают школьной деятельности вес и позволяют ей встроиться в благоприятные контексты.

И, в-третьих, текст позволяет сохранить мысли на длительное время.

Потому без умения писать тексты Школьная деятельность, как внутренняя, так и направленная во внешний мир, будет малопродуктивной, а в недалёком будущем и вовсе может оказаться парализованной.

Итак, с чего же начать написание текста? Как и любое другое действие, сочинение текста нужно начинать с вопросов.

## **1. Кому пишем?**

Каждый текст предназначен для определённого круга читателей. Тексты, адресованные "всему миру", например, "Осторожно, окрашено!", имеют низкую ценность. Поэтому начинать сочинение следует с вопроса: "Для кого я пишу?". Писать можно для учеников Школы, для самого себя, для конкретного слушателя, для менеджеров строительных корпораций, для студенток ВУЗов. От выбора аудитории будет зависеть язык текста, его сложность, размер, архитектура.

Текст, который мы будем сочинять в рамках этого исследования, я хочу адресовать людям, связанным со строительным бизнесом.

## **2. Что хотим сообщить?**

Прежде, чем писать текст, нужно сформулировать, что мы хотим сообщить читателю. Иначе получится "текст ни о чём".

Имея перед глазами основную мысль, будет проще спланировать содержание и подобрать ключевые слова и предложения.

Например, текст "Осторожно, окрашено!" сообщает, что на скамейку садиться не стоит. Более сложные тексты могут нести несколько взаимосвязанных мыслей.

Кроме того, стоит ответить на вопрос: каков должен быть результат прочтения текста читателем, то есть подразумевает ли текст ответное действие — *производную*, и если да, то что это будет за действие, в какой области будет лежать его результат. Ведь часто по *производной* (действие) можно построить *первообразную* (текст). В математике этот процесс называется интегрированием.

Цель *нашего* текста — донести до слушателей идею стратегической жертвы. В этом тексте мы покажем, что, позволив конкуренту захватить большой участок *владения*, или продав ему часть своей собственности, можно получить большое *влияние* и стратегическую инициативу.

### **3. Как наш текст будет связан с другими текстами? Поиск контекстов.**

Текст не может существовать в вакууме. Он связан с другими текстами, образами, событиями, которые и составляют его контекст. Чем сложнее и насыщеннее текст, тем больше у него контекстных связей. Выбор контекстных связей зависит от того, кому адресован текст и от того, какую мысль мы хотим донести. Например, текст "Осторожно, окрашено!" с одной стороны связан с грязной одеждой, стиркой и химчисткой, с другой — со скамейкой. Контекстные связи можно реализовать с помощью подбора слов. Например, текст для военных может содержать слова: *нападение, отряд, операция* и т.д. Помимо контекстных слов,

контекстные связи могут быть установлены с помощью ссылки или цитаты на другой текст (например, согласованная с основной мыслью текста цитата из Бисмарка в качестве эпиграфа). Перед сочинением текста бывает удобно выписать контекстные слова, ссылки, цитаты, метафоры.

Как уже было сказано выше, наш текст адресован людям, связанным со *строительным* бизнесом.

Исходя из этого, я предлагаю взять за основу языка текста следующие контекстные слова: *строить, строительство, построение, пристраивать*. Исходя из цели текста (см. пункт 2 нашего исследования), дополним этот ряд словами: *отдать, продать, вкладывать, развитие, преимущество, влияние, возможности, вложения, результат, собственность*.

#### 4. Подпись.

Теперь, когда мы сформулировали, кому будет адресован текст, и каковы его цели, когда мы знаем, какое место займёт наш текст среди других текстов и событий, мы можем приступить к написанию. Начинать текст следует с подписи. Подпись во многом определяет ценность текста. Текст "Кормить зверей категорически запрещено" без подписи "Администрация зоопарка" не имеет веса.

Кроме того, подпись помогает пристраивать контекстные связи. В частности, подписи "*Жмак Иван, студент МГУ*" и "*Жмак Иван, преподаватель Школы "Восхождение"*" соединяют текст с разными контекстами. Подпись может содержать дату и место написания. Это позволит встроить текст во временной и пространственный контекст. Например, если в гостинице "Рэдиссон Сас Славянская" регулярно проводятся международные встречи, текст, написанный там, встанет в контекстный ряд с мероприятиями, проводимыми в гостинице.

Для нашего текста будет уместной следующая подпись:

*Жмак Иван, ученик Школы "Восхождение".  
Москва, ресторан "Ноа".  
24 апреля 2007 года.*

Ресторан "Ноа" находится в непосредственной близости от строящегося комплекса "Москва-сити", кроме того, в этом ресторане часто собираются люди, связанные со строительным бизнесом — в том числе, те, кому адресован этот текст.

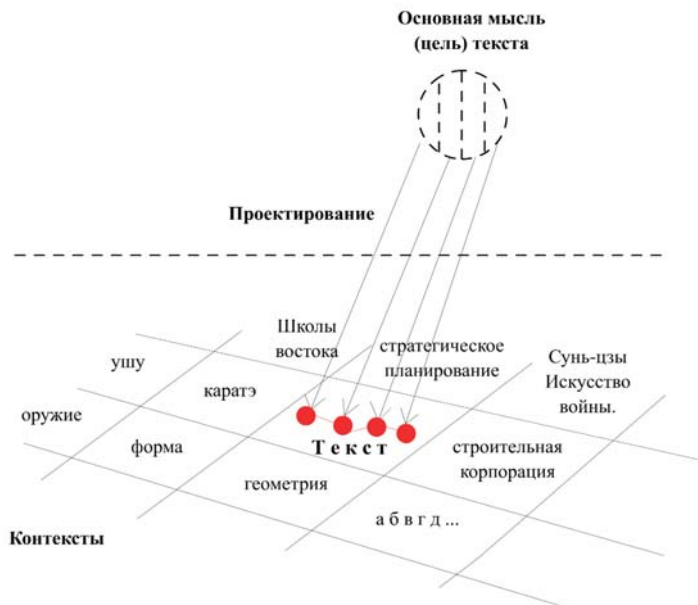
## **5. Название.**

Текст должен быть озаглавлен. Никто не захочет читать текст, не зная, о чём он. Поэтому название должно отражать основную мысль текста и, желательно, содержать контекстные слова.

Для нашего текста я выбрал название *"Вложить малое, чтобы построить большое"*. Соотношение "Большое и Малое" постоянно проявляется в строительном бизнесе, и эти два слова сразу встраивают текст в подходящие контексты. Кроме того, в название заложена идея инвестиции, что также может быть интересно целевым читателям текста.

## **6. Проект.**

Невозможно построить здание, не составив проект. Проект — это *проекция* основной мысли текста в контекст. Проектирование удобно начинать с выделения частей целого, то есть с разложения основной мысли текста на составляющие её простые мысли. Каждую простую мысль можно перевести в текст, то есть спроектировать в контекст.



Для того, чтобы произвести проектирование нашего текста, я предлагаю ещё раз выписать его цель и контекстные слова.

Цель текста — донести до слушателей идею *стратегической жертвы*. В этом тексте мы покажем, что, позволив конкуренту захватить большой участок *владения*, или продав ему часть своей собственности, можно получить большое *влияние* и стратегическую инициативу.

Текст адресован людям, связанным со строительным бизнесом.

Контекстные слова: *строить, строительство, построение, пристраивать, отдать, продать, вкладывать, развитие, преимущество, влияние, возможности, вложения, результат, собственность.*

Основную мысль нашего текста можно разложить на следующие составляющие:

1. Постановка проблемы: как получить большое влияние и инициативу?

2. Формулировка идеи: чтобы что-то получить, нужно что-то отдать.

3. Реализация идеи: пример на доске Го.

4. Кристаллизация идеи: следствие из первых четырёх пунктов.

Теперь переведём эти составляющие в текст.

### 1. Постановка проблемы.

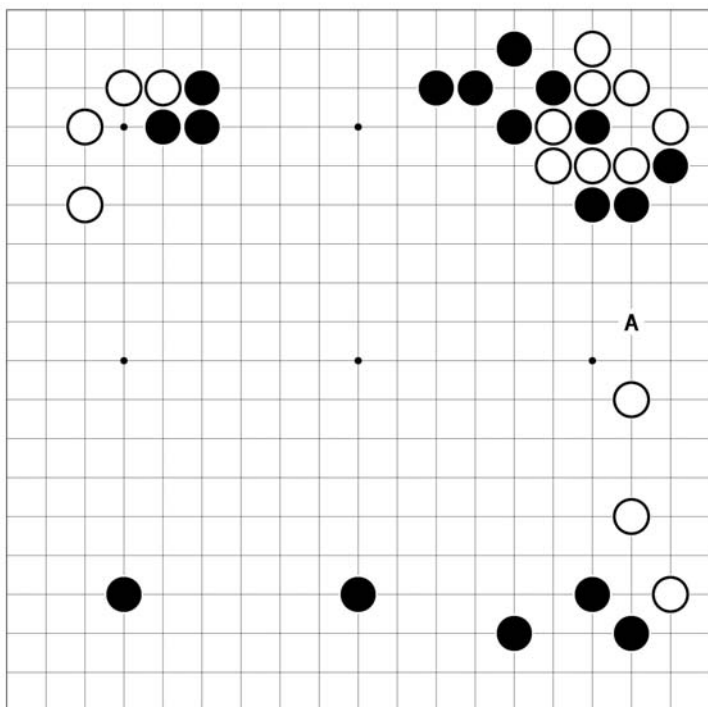
*Первое правило Го гласит, что участники игры ставят камни на доску по очереди, а это значит, что чёрные и белые обладают одинаковым количеством средств. Возникает естественный вопрос: могут ли чёрные (или белые) опередить соперника в развитии и захватить инициативу?*

### 2. Формулировка идеи.

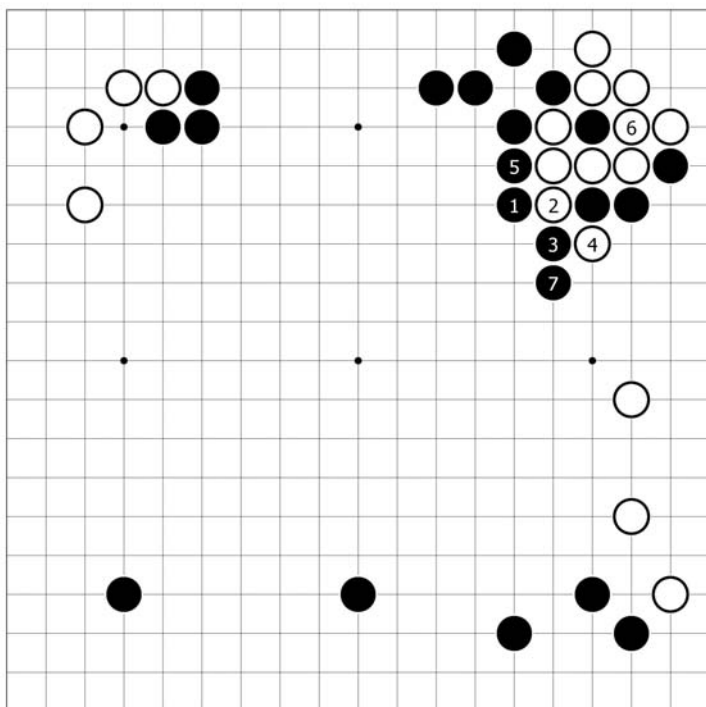
*Чтобы получить в собственность участок владения, зачастую приходится поступиться влиянием и скоростью развития. И наоборот, если для нас важно захватить инициативу, мы должны дать конкуренту возможность получить владение. За совершение такой сделки иногда приходится платить из своего кармана, отдавая сопернику часть своей собственности.*

### 3. Реализация идеи.

*В качестве примера рассмотрим следующую зарисовку. Обратите внимание на построение чёрных на правой стороне доски. Три слабых чёрных камня находятся в непосредственной близости от "стройки" белых. Вполне естественно желание чёрных вложить часть средств в укрепление этих камней (для этого, например, подходит постанова в точку А) — зарисовка 1.*



**Зарисовка 1**



## Зарисовка 2

Однако у чёрных есть другой путь, представленный на зарисовке 2. В собственность белых переходит участок на правой стороне, в то время как чёрные приобретают возможность в последствии строить в центре.

#### 4. Кристаллизация идеи.

*Если Вы хотите получить влияние и захватить стратегическую инициативу, необходимо умение вкладывать часть своих владений в развитие и давать конкуренту возможность строить в другой части доски.*

## 6. Исполнение.

Итак, самая сложная часть уже позади. Мы выписали основные тезисы текста, связанные с выбранными ранее контекстами. Осталось последовательно соединить их предложениями, так чтобы наша проекция приняла целостный вид. Полагаю, умение соединять тезисы может быть достигнуто чтением художественной литературы и философии, а также сочинением собственных текстов. Соединение предложений в текст похоже на соединение точек плавной кривой в живописи. Язык теста должен соответствовать выбранным контекстам.

Скорее всего, часть предложений полученного текста можно заменить схемами. Даже самые сложные и загруженные информацией тексты можно сделать лёгкими для чтения с помощью схем. Кроме того, схема даёт возможность посмотреть на мысли, выраженные предложениями, с другой стороны, делая текст богаче и разностороннее.

Итак, предлагаю Вам окончательный вариант нашего простого текста.

**Иван Жмак**

***Вложить малое, чтобы построить большое.***

*Первое правило Го гласит, что участники игры ставят камни на доску по очереди, а это значит, что чёрные и белые изначально обладают одинаковым количеством средств. Возникает естественный вопрос: могут ли чёрные (или белые) опередить соперника в развитии и захватить инициативу?*

*Мы знаем, что невозможно получить сразу всё: например, развивая проект в центре, мы теряем возможность активно развиваться на сторонах. Чтобы получить в собственность*

*участок владения, зачастую приходится поступиться влиянием и скоростью развития. И наоборот, если для нас важно захватить инициативу, мы должны дать конкуренту возможность получить владение.*

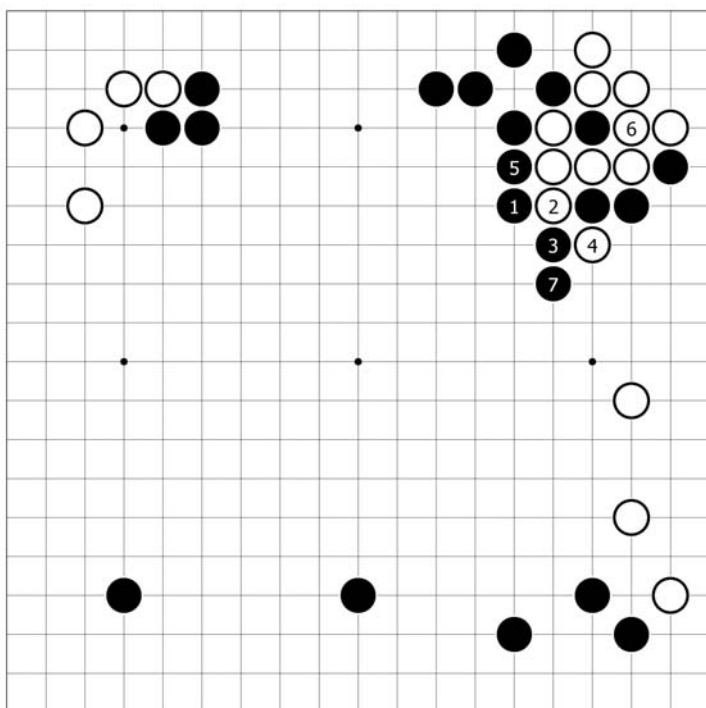
*За совершение такой сделки иногда приходится платить, отдавая сопернику часть своей собственности. Впоследствии влияние можно будет капитализировать, тем самым оправдав затраты.*



### Производная "владение-влияние"

*В качестве примера рассмотрим следующую зарисовку. Обратите внимание на построение чёрных на правой стороне доски. Три слабых чёрных камня находятся в непосредственной близости от "стройки" белых. Вполне естественно желание чёрных вложить часть средств в укрепление этих камней (для этого, например, подходит постановка в точку А) — зарисовка 1*





## Зарисовка 2

*Этот пример показывает, что если Вы хотите получить влияние и захватить стратегическую инициативу, необходимо умение вкладывать часть своих владений в развитие и давать конкуренту возможность строить в другой части доски.*

*Жмак Иван, ученик Школы "Восхождение".  
Москва, ресторан "Ноа".  
24 апреля 2007 года.*

Конечно, написанный текст бесконечно далёк от идеала, а моё исследование не претендует на полноту. Его цель —

сделать первый шаг в направлении, вынесенном в заголовок исследования — научиться писать хотя бы простые тексты. Надеюсь, что мой труд не останется незамеченным<sup>1</sup>.

*И. Жмак, инструктор Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение",  
апрель, 2007 год.*

---

<sup>1</sup> Обращено к ученикам Школы "Восхождение".

## Как тема развития России с помощью игры Го обсуждается в русском Интернет

Го как философия (идейно-духовная база) — важный инструмент воспитания стратегических лидеров — личностей принимающих решения на высоком политическом и экономическом уровне, от которых зависит судьба страны в целом.

*А. Родин*

### **Значение Го для России**

(выдержка обсуждения с 17.03.07 по 7.04.07,  
*www.rugo.ru*)

#### **Arbitr<sup>1</sup>:**

Если оторваться от *доски*, и экстраполировать ее модели на современную политическую и экономическую карту России, то в чем же сущность *Го* в масштабе страны?

\* \* \*

#### **Aragorn<sup>2</sup>:**

Сущность *Го* в масштабе страны? Сущность *Го* в масштабе страны в том, чтобы играть, играть и играть ... в Интернете<sup>3</sup>.

\* \* \*

**Porco Rosso<sup>1</sup>:** Неизвестно, кто с кем играет? У меня ощущение, что это Интернет играет с людьми!

---

<sup>1</sup> Александр Родин.

<sup>2</sup> Игорь Гришин.

<sup>3</sup> По контексту - юмор.

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Давно не читал сильных вопросов. Спасибо! Даже "ударило" в голову.

Ваш вопрос я отношу к разряду "помогающих вопросов". То есть в вопросе уже есть часть или весь ответ.

Что я увидел в Вашем вопросе:

Первое. Чтобы говорить о применимости *Го* или *Вейц*, нужно оторваться от *доски*.

Второе. Модель *Го* нужно экстраполировать, масштабировать. То есть *Го* или *Вейц* как модель должно быть кратно протекающим в России процессам.

Третье. Начинать нужно с карт — политической и экономической. Я прочитал в этом идею о том, что модели *Го* нужно приложить к "моделям" страны — к разным картам. Ведь под экономической картой можно понимать и комплекс социально-экономических показателей, к примеру?

Масштаб страны, на мой взгляд, может быть понят по-разному. Во-первых, это физический размер страны — "широта", отличающий её от других стран. Во-вторых, это сложность протекающих в стране процессов — "глубина" страны. В-третьих, это размер или масштаб стоящих перед страной вызовов — может, "высота"?

Это всё я нашел в вопросе. Он действительно хорош.

Важные для меня моменты:

1. приложимость связана с кратностью — соответствует ли *Го* в разных своих масштабах масштабам страны;

---

<sup>1</sup> Известный любитель игры *Го*.

2. приложимость связана с механизмом или путем приложения. Таким путем может быть язык управления, который мы разрабатываем;

3. понимание есть использование. Применение *Го* должно помогать, а не мешать мышлению, проектированию, действию.

\* \* \*

**Aragorn:**

to Porco Rosso. Согласен: это Интернет играет с людьми в масштабе страны. Где бы ты не проживал, Интернет дает тебе блестящую возможность легкого и долгого эскейпа.

to Arbitr and Михаил Емельянов. Если покажется, что мы понижаем дискуссию, обсуждая мощь Интернета, то прошу простить. У меня уже почти появилось желание "вынырнуть".

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Ну почему? Мы ведем параллельно обсуждение и игрового, и *Стратегического Го*. Это интересно.

\* \* \*

**kuter<sup>1</sup>:**

Бог мой... Я мало что знаю про путь *Го*, да и вообще... Но все же не могу понять навязчивую идею приравнивать игровые ситуации к ситуациям жизненным. Простите такие неправильные высказывания, но каждый человек имеет право на свое мнение.

Да, *Го* помогает. Оно помогает, как помогают шахматы и другие логические игры. Может немного больше, а может и нет... Игра учит думать и анализировать. А человек,

---

<sup>1</sup> Елена Терзи, любитель *Го*, Москва.

который научился думать и анализировать в игре, просто обязан начать думать и анализировать в жизни. Хотя бывают и исключения.

На мой взгляд — ничего больше. Жизненные ситуации стоит воспринимать и оценивать, как жизненные ситуации, а игровые — как игровые. И там, и здесь, есть шаблоны, заученные поступки и ходы. Но они разные... В человеческом мире не два противника и не 361 поле...

В чем сущность *Го* в масштабе страны?... Да ни в чем. Сущность *Го* может быть в твоём масштабе, в моём... когда таких людей много — тогда она может влиять и на страну. Но наш Президент не играет в *Го*, и министры тоже...

А анализировать положение в стране с помощью *Го*... Вы уж извините, но не проще ли проанализировать ее пользуясь своей интуицией и умом, думая над всем, а не перекидывая игровые шаблоны на реалии жизни?

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Игровые шаблоны, конечно, бесполезны. Здесь я полностью согласен с Кутер.

Можно использовать те модели и стратегические искусства, которые действительно применимы в операционном пространстве страны.

\* \* \*

**Arbitr:**

Уважаемая, kuter!

Цитата: *"Не могу понять навязчивую идею приравнивать игровые ситуации к ситуациям жизненным"*

А ведь задача в том и состоит, чтобы оторваться от *доски*, сопоставлять не игровые ситуации с жизненными реалиями, а соотносить философию *Го* со сложными практическими проблемами и принимать единственно верное решение!

Или Вы ставите под сомнение саму идею — доминанту книги Ясуюки Миура "Го и восточная бизнес-стратегия" соотнести опыт в бизнесе с философией стратегической игры?

По вашему мнению (читается из ответа), *Го* ничем не отличается от шахмат и других логических игр, потому как и они учат человека правильно мыслить. Так я вас понял?

Цитата: *"В чем сущность Го в масштабе страны?... Да ни в чем"*.

По моему мнению, Вы ошибаетесь. Немного позднее, я попробую привести ряд аргументов, а об их убедительности, Вы будете судить сами.

Цитата: *"Но наш Президент не играет в Го, и министры тоже..."*

А почему? А может пора?

Мое понимание: одна из задач "Федерации *Го*" как раз в том и состоит, чтобы *Го* проникло на уровень политической и бизнес элиты. А ведь китайские и японские императоры раньше играли в *Го*. И тратили для этого значительные личные ресурсы! Если Федерация к этому не стремится, то Россия теряет, на мой взгляд, важное конкурентное преимущество. А ведь это сильно, когда политическая и бизнес-элита говорит на одном языке и мыслит одними категориями!

\* \* \*

**Arbitr:**

Здравствуйте, друзья!

Михаил, спасибо за столь развернутый ответ. Я очень удивлен, насколько ты силен в аналитике. Вот мы уже и обменялись комплиментами, ты про сильный вопрос, а я про сильный анализ. Мне кажется, у тебя хорошо получилось бы толковать четверостишия Омара Хайама.

Кстати, пользуясь случаем, поздравляю тебя с прошедшим юбилеем, желаю успехов на избранном пути!!!

\* \* \*

**kuter:**

Книги не читала.

Если Президенту пора играть в *Го*, то Президенту это и объясните. Утверждение на форуме этой истины ни к чему не приведет. А может, вы сами пойдете в Президенты? И станет у нас Президент, который играет в *Го*.

Я очень уважаю игру в *Го*, иначе бы меня не было на этом форуме. Я даже восхищаюсь теми людьми, которые умеют не только играть. Наверное, мы даже говорим об одном и том же, просто разными словами. Настолько разными, что это уже становится похожим на спор. Так часто бывает. Я просто высказала свое мнение. Да, я знаю, эта игра заставляет немного иначе взглянуть на мир. На себе ощутила. Я просто соотношу это со следствием от игры, а не с попытками сопоставления игровых и жизненных ситуаций. Может моя беда в том, что я все-таки рассматриваю их отдельно?

А может ваша беда в том, что вы делаете наоборот?

Я не знаю. И от этого и жизнь, и игра только интереснее. Люди разные, и взгляды на одни и те же вещи у них разные. А вопрос — кто прав? — это один из вечных вопросов нашего общества.

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Цитата: *"Мне кажется, у тебя хорошо получилось бы толковать четверостишия Омара Хайама"*.

Спасибо за похвалу!

"Главное, чтобы получалось толковать не только Омара Хайама" — сказал бы один известный мне человек. Это личное.

"Доминанта книги Миуры Ясуюки" — мощь. Игорю: Такой фразой можно просто сбивать с ног. Очень хорошо.

Arbitr'y: Про язык — согласен целиком.

Связность языка — это основа, от которой можно вообще вести какой-то серьезный разговор. В том числе и о продвижении, то есть использовании, применении *Го* или *И*, если пользоваться русским именем.

\* \* \*

**Porco Rosso:**

Цитата: *"Где бы ты не прожил, Интернет дает тебе блестящую возможность легкого и долгого эскейпа"*.

А разве *Го* — не одна из удачных моделей для ухода сознания в другой мир? Вспоминается притча о дровосеке, наблюдавшем игру двух старцев.

\* \* \*

### **Neverhood<sup>1</sup>:**

*Цитата: "Мое понимание: одна из задач "Федерации Го" как раз в том и состоит, чтобы Го проникло на уровень политической и бизнес элиты. А ведь китайские и японские императоры раньше играли в Го. И тратили для этого значительные личные ресурсы! Если Федерация к этому не стремится, то Россия теряет, на мой взгляд, важное конкурентное преимущество. А ведь это сильно, когда политическая и бизнес-элита говорит на одном языке и мыслит одними категориями!"*

Зачем нашим министрам и президентам играть в Го? Чтобы народ окончательно убедился, что они бездельники и прихлебатели?

Это конечно я загнул, но мне кажется, элита не идет на первом месте.

Если мы хотим продвижения Го, нужно, чтобы люди знали, пробовали играть. И уже потом мы им расскажем о тонкостях философии Го. Так наш путь ближе.

Всего-то достаточно продвинуть талантливого игрока на "фабрику"<sup>2</sup>. Или кого-нибудь из "фабрики" увлечь и научить. Вот увидите, месяца не пройдет, как все будут играть.

\* \* \*

### **shadowjack<sup>3</sup>:**

Нет, только не "фабрика"! Тогда при упоминании про Го любой приличный человек скажет: "А, Го, знаю, в него фабриканты играют, нет уж, я лучше в шахматы сыграю".

---

<sup>1</sup> Неизвестный любитель игры Го.

<sup>2</sup> Речь идет о телевизионном шоу "Фабрика звезд".

<sup>3</sup> Дмитрий Платонов, член Федерации Го, любитель игры Го.

\* \* \*

**Aragorn:**

А, Дима? И хорошо, чтобы китаец отвечал. Анонс передачи: "Ни Хуэй, профессионал восьмого *туана*, отвечает на вопросы зрителей фабрики звезд"

Цитата: *"А разве Го — не одна из удачных моделей для ухода сознания в другой мир? Вспоминается притча о дровосеке, наблюдавшем игру двух старцев"*.

Да! Эту притчу обычно и рассказывают эскейперы. Удачная, удачная модель. Дверь эскейпа заметна. Вопрос в том, сколько в нашей комнате *Го* дверей? И куда еще они ведут (возвращение к теме, предложенной Arbitr).

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Федерация ценна, когда есть дело (как факт и как процесс).

Ведь неоспоримо, что Президент и министры много делают?

Продвигать японские шашки через "фабрику"... Наверное, этот проект имеет какое-то будущее. Я бы им заниматься не стал, я не Пугачева.

По мне — продуктивнее встраиваться в общее дело развития страны. Тем более что есть дела, которые мы уже делаем, воплощаем. Они проектировались изначально с расчетом и на встройку.

\* \* \*

**Maverik<sup>1</sup>:**

Михаил, вопрос ставился в другом контексте. Политика

---

<sup>1</sup> Известный любитель игры *Го*.

как форма общественного сознания не терпит высоких абстракций. Это намного более "приземленная" форма общественного сознания.

Что касается *Го* в (гео)политике — это просто частичка (и далеко не такая малая, как может показаться на первый взгляд) разворота России филейной частью к Западу и соответственно — лицом к Востоку — с отвержением западных традиций и усиливающимся восприятием восточных.

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Цитата: *"Политика как форма общественного сознания"*

Если честно, не понял, как это. Поясните, что имели в виду?

Как вы оцениваете этот разворот: как полезное или как нечто вредное, и в каком контексте?

\* \* \*

**Porco Rosso:**

А не организовать ли партию любителей префа, шахмат, *Го*, триктрака и других умственных игр? Подозреваю, что на выборах такая партия наберет больше, чем многие из тех, что сейчас так усердно себя рекламируют...

— на всякий случай.

\* \* \*

**Arbitr:**

Попробую изложить свои мысли по поводу значения *Го* для современной России.

Я начал с того, что предложил экстраполировать модели *Го* на политическую и экономическую карты. Эти карты, как сферы общественной жизни, конечно же важны, поскольку именно на политическом и экономическом уровне решаются вопросы, затрагивающие жизнь нас с вами, жизнь простых граждан России. Именно в этих сферах ведется самая ожесточенная борьба за "жизнь и смерть", именно здесь конкуренция особо остра, а принятые решения определяют векторы развития страны.

Представим ситуацию, когда некто "неадекватный" придет к власти и установит тоталитарный политический режим! Тогда все общественные, "инакомыслящие" институты, начнут загибаться, а вместе с ними и Федерация *Го*, как явление сугубо индивидуальное, объединяющие людей с независимым мышлением. Вот и придется для того, чтобы сохранить организацию "прятаться по подвалам" и назначать явки на конспиративных квартирах. В условиях современной России, данные рассуждения относятся скорее к области фантазии, чем к области реалий. Но исторически, мы проходили через эту фазу общественного развития и знаем об этом периоде почти все.

Я за то, чтобы у власти (под этим словом я понимаю все уровни власти: федеральный, региональный, местный, а также бизнес-элиту) находились "адекватные" люди, патриоты страны, с самостоятельным мышлением. И было бы совсем "чудесно", если бы это были люди, понимающие как само понятие стратегии, так и использующие в практической деятельности арсенал стратегических инструментов, в том числе принципы, стратагемы, философию *Го*.

Кто-то может возразить и сказать: "Что же это за патриоты такие, которые ставят японские шашки?" Суть даже не в том, что кто-то ставит шашки и даже японские, суть в том, что есть некая "миролюбивая" модель, центром которой является идея баланса и мирного разделения

территории, сфер влияния. Если кто-то из нас сможет предложить что-то лучшее, то флаг ему в руки. По мне, это то же самое, что переписать "Библию" или "Трактат о военном искусстве" Сунь-Цзы.

А вообще сущность *Го* в масштабе страны проявляет себя в следующих аспектах:

Во-первых, в *историко-культурном*. Игра имеет давнюю историю и многолетние традиции. *Го* — ни много, ни мало, цивилизационная игра, с развитием которой рука об руку идет становление государственности во многих странах, укрепление духовности и нравственных основ общества.

Во-вторых, в *социальном*. *Го* способствует объединению людей, установлению между ними прочных доброжелательных и нередко дружеских отношений. Через *Го* человек проявляется быстро, через *Го* можно увидеть свое зеркальное отражение. Благодаря "откровенной духовной борьбе", твой соперник может стать твоим лучшим другом, не проронив во время партии ни одного слова.

В-третьих, в *педагогическом*. Через *Го* происходит воспитание подрастающих поколений, формирование у них активной гражданской позиции. *Го*, как и шахматы, закрепляет и формирует динамические стереотипы, проявляющиеся в последующих поведенческих установках человека. Проникновение и закрепление происходит незаметно, во время фазы долгого сна, во время соединения сознательного с бессознательным.

В-четвертых, в *экономическом*. Почему деловым людям интересно *Го*? Потому как через игровую модель человек учится эффективно распоряжаться ресурсами: материальными и нематериальными. Через игру происходит осознание экономических и управленческих понятий: рынок (территория), экономическая интеграция, SWOT-анализ

(анализ сильных и слабых сторон) и т.д. Менеджеры начинают осознавать важность обеспечения взаимосвязей и взаимодействия структурных подразделений (бизнес-единиц), которые не должны быть изолированы друг от друга, а должны работать такт в такт, подобно хорошо настроенному камертону.

В-пятых, в *политическом*. Идея единства в политике так же актуальна, как и идея целостности *группы* камней. Когда *группа* слабая, то всегда существует возможность ее разрезать и разъединить, и это сигнал для всей *группы* в целом. Когда наша страна как федеративное объединение равноправных субъектов проходила через стадию своего становления, у целого ряда субъектов возник соблазн воспользоваться слабостью цепочки. Так в 1992 — 1994 годах, в России впервые после распада Советского союза проявились первые сепаратистские тенденции: о возможности создания уральской республики заявили губернатор Свердловской области Э.Россель, губернатор ХМАО А. Филипенко. Эмиссар чеченских сепаратистов Джохар Дудаев вообще провозгласил независимость Чечено-Ингушской республики. Разъединения не произошло, но страна заплатила за это кровью. В настоящее время мы также наблюдаем за проявлениями политической интеграции и обособления на современной политической карте мира: возьмем крепкое объединение Евросоюза и страны изгои: КНДР и Иран.

В условиях сохраняющегося стремления США к установлению мировой гегемонии (из выступления В.В. Путина на недавней Мюнхенской конференции), России необходимы процессы интеграции и консолидации с иными странами, направленные на ее усиление. Объединившиеся страны обладают большим количеством свободных *дамэ*.

Сейчас мы наблюдаем усилившийся раскол в СНГ — как следствие энергетической и территориальной политики России, использующей экономические рычаги давления

на "недружественные и сопротивляющиеся" страны. Хорошо это или нет? Наверное, все-таки, плохо. Но есть и положительные тенденции: возрастает роль ЕврАзЭС, как сообщества, строящегося не на основе "непонятного братства", и роль России в нем. *Го* — это идейно-духовная база, роднящая нас со странами азиатско-тихоокеанского бассейна. *Го* учит видеть и различать созидательные и разрушительные процессы.

В-шестых, в *психологическом*: с помощью игры происходит развитие мышления, в частности таких его процессов как: анализ и синтез. Способность видеть всю *доску* в целом и ее детали, развивает способность видеть процессы, протекающие на глобальном и локальном уровнях.

В-седьмых, в *вербально-лексическом* или даже *философском*: через изучение теории игры происходит осознание таких категорий как: жизнь и смерть, территория и влияние, надежность, стабильность, целое и часть и т.д.

Так каково же значение *Го* в масштабе страны? Мое мнение таково: ***Го* как философия (идейно-духовная база) — важный инструмент воспитания стратегических лидеров — личностей принимающих решения на высоком политическом и экономическом уровне, от которых зависит судьба страны в целом.**

Потому что, нигде как в *Го* идея "мирного сосуществования" показывает путь к гармонии. И самое приятное то, что на "пути *Го*" не видно конца, и на этом пути нет предела совершенству.

\* \* \*

**Aragorn:**

Арбитр! Могут ли наши люди разместить ваше последнее сообщение как отдельную статью на одном или нескольких сайтах?

Например, на сайте Ханты-Мансийского отделения, на сайте "Игра Го для начинающих"?

Я бы попросил Михаила, если Арбитр даст добро, разместить этот материал на федерационных ресурсах, таких как официальный сайт Федерации Го, новости Федерации Го и подобных им.

Тот же вопрос для авторов, пишущих в этой ветке. Можно ли ваши сообщения, а также ответы размещать в дискуссионных статьях на статических ресурсах, посвященных игре Го и *Стратегическому Го*? Тот, кто хотел бы подписаться под своим сообщением настоящим именем, может дать знать об этом. Спасибо!

Моя просьба не означает, что данная ветка какая-то особенная и здесь пишут какие-то особенные люди. Нет, просто хочется, чтобы эти материалы не затерялись в недрах форума ценителей Стратегии. А вообще ... вообще да, наш форум особенный.

\* \* \*

**Arbitr:**

Я не возражаю против размещения сообщения на федерационных ресурсах. Что касается, настоящего имени, также возражений не имею.

\* \* \*

**Aragorn:**

Спасибо, Арбитр!

Эх, какая сегодня погода в Москве! Солнце, жара, необычайно. Для меня даже жарковато, люблю погоду более прохладную.

Я не думаю, однако, что в этой ветке напишет много человек. Это ветка сложная, непонятно для чего она нужна "простому игровому человеку".

Классическому федерационному функционеру "в стиле старой федерации" данная тема также "не нужна и не интересна", он "и так все давно понял" о том, для чего нужен вид спорта *го* и "каково его личное в нем место". Этот уровень, кстати, неплохо описывается в нашей школьной попытке русской классификации уровней игры *чин-сан*. *Чин* — это уровень чиновный. *Сан* — уровень сановный. Другой тип мышления, другие интересы, другая ответственность, разный результат, разная "оплата".

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Да. Спасибо, Арбитр!

Находясь в Харбине во все свои приезды, я с восхищением созерцал величие русской культуры. Больше ста лет прошло с того дня, как этот город был основан русскими, и до сих пор, будучи населенным 6-ю миллионами китайцев, он как мощный форпост представляет культуру России в Азии.

Сто лет назад именно мы, русские, передавали в Азию передовые идеи и технологии, строили инфраструктуру, капитализировали пространство.

Взаимный обмен идеями шел и с Европой.

"Семь тезисов Пользы", которые озвучил Арбитр, вновь вернули меня к мысли о том, что у нас в России существует огромный запас пользы, который мы можем и должны задействовать.

Во-первых, я внесу как предложение, иногда заменять японское название *Го* на русское — *И*. Последнее относит нас к идее соединения, сочинения. Возможно, что один из столпов русской цивилизации в способности связывать, сочинять и производить. А не только присваивать.

Во-вторых, отмечу, что *Стратегическое искусство И* в том числе учит тому, как наиболее рачительно управлять большими полезными пространствами. В нефтедобыче существуют технологии глубокой выработки месторождений, позволяющие добывать значительно больше нефти. Подобно этому в областях, относимых нами к *стратегическим*, существуют технологии повышения пользы, то есть более эффективного использования в первую очередь времени, и затем капиталов.

Я обучаю *Го* детей. Игорь обучал детей *Го* много лет. То, что делает *Го* с сознанием, при правильной подаче, не как шашек, — это просто удивительно! Конечно, не каждый способен так передавать знание. Но то, что мы уже понимаем про образование и воспитание — способно помогать строить образование русских стратегов.

Управление — язык, так как управление осуществляется через устные или письменные распоряжения и обратную связь от исполнения. Исследования нашей Шолы показали, что русский язык — это пример точнейшего языка управления. По глубине осмысления некоторых понятий мы значительно обгоняем латинские языки.

Убежден, что на базе тех наработок, которые имеет наша Школа и на базе наработок других школ вполне по силам создать в России *Корпорацию школ*, воплощающих собой *Русскую стратегическую школу*. Тогда можно будет подумать не только о том, чтобы не обучаться стратегии в Европе или в Азии, а наоборот передавать евразийское стратегическое мышление вовне. (Это про Харбин).

Возможно, что в наступающем столетии, игровая модель *Го* или Стратегическое искусство *И* — это один из немногих возможных инструментов междоцивилизационного диалога в языке созидания, производства и капитализации, а не разрушения и подчинения. Причем инструмента настолько древнего, что его цивилизационную принадлежность можно отнести к общечеловеческому достоянию.

\* \* \*

### **Aragorn:**

Миша, да! Мы поэтому и начали свое культурное продвижение в Китае с Харбина. Я видел номер, где останавливался Федор Иванович Шаляпин. При этом я "с закрытыми глазами хожу" по Гурзуфу. И не построенный дом Шаляпина в Гурзуфе для меня не простая метафора.

Нужна была точка отсчета, опоры. Мое знакомство с Шанхаем, например, начинается через Харбин. Через людей. Начинается, только начинается. Я пытался понять, кто и почему уезжал дальше, в Шанхай. С какими идеями.

### **Iaruma<sup>1</sup>:**

Спасибо, Арбитр! Прочитав Ваш текст, я посмотрел на многие вещи по-другому. Да, очень сильный текст. Его нужно читать не один раз.

Так же, мне кажется, Михаил очень красиво назвал семь аспектов изложенных Арбитром — "Семь тезисов Пользы". Все семь тезисов просто великолепны. Так же мне очень интересна идея создания русских стратегических школ, связанных с обучением и передачи стратегии, то о чем писал Михаил. Я тоже думаю, что создать в России корпорацию школ можно и не просто можно, а, скорее всего, необходимо.

---

<sup>1</sup> Антон Румянцев, инструктор Школы "Восхождение".

**Vector<sup>1</sup>:**

Цитата: *"Но все же не могу понять навязчивую идею приравнивать игровые ситуации к ситуациям жизненным".*

Никто и не пытается приравнивать. Увязать с реальностью пытаемся.

Просто *Го* "само по себе", в отрыве от реальности, не может научить думать и анализировать. Я видел немало плоских и недалёких людей, добившихся впечатляющих успехов в спортивно-игровом *Го*. Изменило ли *Го* их мышление? Научило ли их анализировать? Скорее, "помогло" окончательно утратить человеческий облик.

*Го* — мощнейший инструмент, способный в случае неправильного использования размазать человека по *доске* в клетку.

Для того, чтобы некоторое средство (не обязательно *Го*) начало работать, оно должно быть увязано с определёнными целями и встроено в жизненный контекст. В противном случае любая технология (и *Го* в том числе) превращается в *social escape*, в некоторую параллельную реальность для тех, кто не смог реализовать себя в действительности. И пока все результаты этих людей лежат на *доске*, какие-либо разговоры о развитии мышления через *Го* вызывают лишь удивление, так как мышление неразрывно связано с реальной деятельностью. Лена, я таких людей видел неоднократно, в этой среде я общался несколько лет и хорошо её знаю.

Чтобы технология *Го* работала (чему-то учила), она должна быть встроена в некоторый контекст. *Arbitr* предложил нам сложнейшую и интереснейшую задачу:

---

<sup>1</sup> Иван Жмак, инструктор Школы "Восхождение".

рассмотреть *Го* в контексте экономики и политики государства. Иными словами, подумать, что может *Го* дать России? Как должно строиться взаимодействие Школы *Го* и государства на региональном и федеральном уровнях? Сможет ли *Го* стать инструментом формирования мышления новой русской аристократии?

\* \* \*

### **Arbitr:**

Стать законодателем в стратегическом искусстве через формирование авторитетных мнений и рождение глубоких идей — мне кажется прекрасная мысль. А это уже относится к диверсификации экономики, если конечно нам хватит ума использовать эти идеи для достижения запланированных темпов роста ВВП — к 2010 году! Шутка конечно, на это уйдет гораздо больше времени! Но велика будет та страна, у которой Европейцы, Азиаты и Американцы будут учиться стратегическому искусству.

Perfect Михаилу за мысль о создании корпорации русских стратегических школ! Подрастающие поколения нужно учить и воспитывать в них стратегических лидеров.

\* \* \*

### **godsword<sup>1</sup>:**

Извините, но создавать открытую корпорацию школ — опасно.

История показывает, что время расцвета сменяется временем упадка и не в наших силах на это повлиять.

Школы и выжили до сих пор потому, что их невозможно было уничтожить одним ударом.

<sup>1</sup> Руслан Дмитриев, призер Чемпионата России по Стратегии 2005г. в Зале любителей игры *Го*.

\* \* \*

**tango<sup>1</sup>:**

Но невозможно удержатъ светильники под спудом.  
Да и темновато будет. И скучновато.

\* \* \*

**WinPooh<sup>2</sup>:**

Мне очень нравится русское название для *Го* — *И*.

Мало того, что этот перевод по смыслу выражает одну из стратегических идей (соединение камней), так он ещё, подобно своему англоязычному собрату *Go*, совершенно "выбивает из игры" все русские поисковые системы.

\* \* \*

**Aragorn:**

Цитата: *"Мне очень нравится русское название для Го — И".*

Мне тоже нравится. Оно еще и фонетически тождественно древнему китайскому названию. Тому, первоначальному, соединяющему игровое и неигровое. Но пройдут еще десятилетия, пока люди осознают, примут и будут использовать. Десятилетия, быстрее в обществе процессы не протекают.

Цитата: *"Так он ещё, подобно своему англоязычному собрату Go, совершенно "выбивает из игры" все русские поисковые системы"*

А чем это хорошо?

---

<sup>1</sup> Татьяна Гришина.

<sup>2</sup> Владимир Медведев, любитель игры *Го*.

\* \* \*

### **WinPooh:**

Интернет постепенно из библиотеки превращается в свалку огромных объёмов информационного шума. Знание об *И* будет передаваться от человека к человеку, от учителя к ученику. Или от книги. В какой-то мере, это обеспечит большой контроль качества информации.

\* \* \*

### **Aragorn:**

Цитата: *"Интернет постепенно из библиотеки превращается в свалку огромных объёмов информационного шума. Знание об И будет передаваться от человека к человеку, от учителя к ученику. Или от книги. В какой-то мере, это обеспечит большой контроль качества информации"*.

Сильно!

Возвращаясь к теме ветки. Благодаря одному из участников этой ветки я обрел цитаты, принадлежащие одному и тому же автору. Он — известная в истории личность. Более того, его фамилию знают все. Вопрос к форуму. Кто этот человек? Из какой страны или какого времени?

Итак:

"Страна наша только что начала развиваться; что бы ни толковали о наших поразительных успехах — мы едва-едва взбороздили верхний покров. Невзирая на это, успехи наши были в достаточной мере изумительны. Но если сравнить сделанное с тем, что осталось еще сделать, все наши успехи обращаются в ничто. Стоит только вспомнить, что для запашки земли расходуется больше силы, чем во всех промышленных предприятиях страны, вместе взятых, — и сразу получается представление о лежащих перед нами

возможностях. И именно теперь, когда столько государств переживают процесс брожения, теперь, при царящем всюду беспокойстве, наступил, по-видимому, момент, когда уместно напомнить кое-что из области предстоящих задач, в свете задач, уже разрешенных".

"Если бы я преследовал только своекорыстные цели, мне не было бы нужды стремиться к изменению установившихся методов. Если бы я думал только о стяжании, нынешняя система оказалась бы для меня превосходной; она в избытке снабжает меня деньгами. Но я помню о долге служения. Нынешняя система не дает высшей меры производительности, ибо способствует расточению во всех его видах; у множества людей она отнимает продукт их труда. Она лишена плана. Все зависит от степени планомерности и целесообразности".

"Работы сколько угодно. Дела — это ни что иное как работа. Наоборот, спекуляция с готовыми продуктами не имеет ничего общего с делами — она означает не больше и не меньше, как более пристойный вид воровства, не поддающийся искоренению путем законодательства. Вообще, путем законодательства можно мало чего добиться: оно никогда не бывает конструктивным. Оно неспособно выйти за пределы полицейской власти..."

"Итак, квинтэссенция моей идеи в том, что расточительность и алчность тормозят истинную продуктивность. Но расточительность и алчность вовсе не неизбежное зло. Расточительность вытекает большей частью из недостаточно сознательного отношения к нашим действиям или из небрежного их выполнения. Алчность есть род близорукости".

Что я хочу сделать своим сообщением? Я хочу попробовать дать новый толчок теме. Подойти со стороны страны и нашего отношения к стране.

\* \* \*

**kuter:**

Мимо таких цитат нельзя пройти, но пусть отвечают другие

\* \* \*

**godsword:**

Цитата: *"Но невозможно удержать светильники под спудом"*.

Я собственно о том, что не стоит все светильники собирать в одном храме.

\* \* \*

**Arbitr:**

Aragorn, приведенные Вами цитаты — выше всяких похвал!

Точно не могу сказать, чьи это слова, но из контекста понятно, что — глава государства. Этот человек радеет за страну, он патриот до мозга и костей.

Преданное служение свое стране и людям — говорит о высоком моральном облике этого человека. Я не хочу сейчас обсуждать детали выступления. О них можно много что сказать. Но, попытаюсь, ответить на вопрос об авторе этого выступления. Кому же из известных мне людей свойственно это ощущение постоянной неудовлетворенности достигнутыми результатами и стойкое желание бороздить все глубже и глубже? Есть желание зайти на [www.kremlin.ru](http://www.kremlin.ru), но не буду этого делать. Смею предположить, что это либо Франклин Делано Рузвельт, либо наш современник и по стечению обстоятельств Президент России — В.В.Путин.

\* \* \*

**Aragorn:**

Генри Форд, книга "Моя жизнь, мои достижения".

Удивительная девушка Kuter помогла мне обрести электронную версию книги. Я лично ожидал от книги рассказ коммерсанта о том, как он продал народу народный автомобиль и закрыл на этом свои детские комплексы. Но книга меня поразила. Пока еще не дочитал все — она большая. Поразительная книга!

## Го-центр как идея

(выдержка обсуждения с 30.03.07 по 7.04.07,  
[www.rugo.ru](http://www.rugo.ru))

**М. Емельянов:**

Мы были в Голландии на недавнем первенстве Европы для детей.

В Голландии давно построен и действует европейский *Го*-центр.

Мы с Игорем Гришиным задумались: а в чем могла быть идея *Го*-центра в России?

Конечно, *Го*-центр не должен быть большим "кружком игры *го*" или большой "секцией игры *го*". На мой взгляд — этот подход себя исчерпал.

Но тогда, что есть *Го*-центр, какие задачи он мог бы решать?

\* \* \*

**Aragorn:**

Мои вопросы. В каком месте (городе) России он должен располагаться? В каком здании? Какие природные объекты должны быть поблизости?

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Если взять как версию, что *Го*-центр должен располагаться там, где центр России. То вопрос: где центр или центры России? Конечно, это не только и не столько Москва.

Вопрос, может быть глупый, но для меня важный.

\* \* \*

**Arbitr:**

То: Михаил Емельянов и Aragorn

*Цитата: "Если взять как версию, что Го-центр должен располагаться там, где центр России. То вопрос: где центр или центры России?"*

Центров может быть несколько:

- официальный центр (столица);
- культурный центр;
- спортивный центр;
- географический центр;
- и т.д.

1) Еще в начале 20 века одним из известных ученых, если мне не изменяет память, Дмитрием Ивановичем Менделеевым, был определен географический центр России — он располагается на территории Ямало-Ненецкого автономного округа, в какой-то деревне, где то возле Надыма.

2) Если рассматривать Москву как Центр, то это, безусловно, и политический, и экономический центр, обладающий рядом преимуществ и рядом недостатков.

3) Если говорить о культурном центре, то это, по моему мнению, Санкт-Петербург.

4) Если говорить о спортивном центре, то здесь вопрос спорный, в качестве такового мог бы быть представлен Ханты-Мансийск, где регулярно проходят соревнования всероссийского и мирового уровня.

5) Но есть еще другой центр, на мой взгляд, самый привлекательный, это туристическо-рекреационный центр — Сочи.

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Очень интересный ход мысли.

Сочи сейчас строится. Строится с душой. Любопытно, что первое движение *Го* начиналось в Сочи и Краснодарском крае. Я прав, Игорь, или нет?

\* \* \*

**Aragorn:**

Мне понравилось даже не изолированность "сочинской темы", а ее встройка.

\* \* \*

**Present!:**

Верно ли, что в России должен быть один *Го*-центр? Как структура — вероятно, "да", географически — не факт.

\* \* \*

**Iapuma:**

*Го*-центр может быть интересным проектом. Я согласен, *Го*-центр, как большой кружок игры *го* — не актуален. А вот *Го*-центр, как площадка для встреч "единомышленников" и людейдвигающихся к одной цели — это уже интереснее. Где должен находиться этот *Го*-центр, стоит подумать. Мысль по поводу Сочи меня заинтересовала, очень интересно...

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Предположение о том, что центров может быть много (многополярность) — очень интересное.

---

<sup>1</sup> Константин Возников, Почетный президент Крымской Федерации *Го*.

Насколько я знаю, во многих государствах центров много. Они разделяются, например, в той логике, что предложил Arbitr.

Разнесенность центров силы или центров тяжести придает устойчивость системе.

Наверное, можно говорить о сети из трех, как минимум, центров, так как тройка — это минимум устойчивости. Хотя я за квадрат.

Тогда у нас может получиться очень интересный расклад. Москва, Питер, Сочи, Ханты-Мансийск образуют большой квадрат, протянувшийся от Европы до Азии и с севера на юг.

Идея о том, чтобы Ханты-Мансийск сделать спортивным центром *Го*, по-моему, логична, так как это почти середина (медиана) страны.

В Сочи можно развивать оздоравливающее *Го*, тем более что наработки у нас есть.

Москва и Питер могли бы образовать растяжку "стратегия-культура".

\* \* \*

### **shadowjack:**

Центр *Го* — это место, где каждый может найти в *Го* то, что он хочет. Это консолидация различных направлений, место обмена мнениями и действиями. Кроме того, центр *Го* — это еще и элемент престижа.

\* \* \*

### **М. Емельянов:**

Знаешь, я всегда видел в умозрении *Го*-центр, как некое

воплощение пика прогресса, в первую очередь интеллектуального.

Когда я был маленький, то думал, что Россия должна в будущем стать мировым лидером мнений в области культуры, науки, искусств, стратегии.

Вот *Го*-центр я бы проектировал именно так. *Го*-центр для лидеров мнений. Не круто ли так?

Я знаю, Игорь бывал в китайском центре *Го* — Пекинской академии. Я учился в Харбинской академии. Там, в Китае — это просто спортивные школы для детей.

Элемент престижа — полностью согласен. Часть капитализации страны, интеллектуальной капитализации.

\* \* \*

### **Aragorn:**

Пекинская академия сейчас сдает главный вход с первым этажом под ресторан, отношения к *Вейцы* не имеющий. Со временем у них и все здание "отойдет". Будет тоже, что с нашими НИИЧАВО. Китай — не пример для подражания в этом срезе.

\* \* \*

### **Present:**

Так, все-таки, *Го*-центр, который вам виден, — это прежде всего "место" или все же в первую очередь "структура"?

\* \* \*

### **godsword:**

Давайте говорить о "Центре *Го*-стратегии".

Просто "*Го*-центр" вероятнее всего будет восприниматься людьми вне *Го* как "Шахматный клуб".

Место как здание или территория здесь вторично.  
Люди — первичны.

\* \* \*

### **Vector:**

На мой взгляд, возможны разные формы реализации *Го*-центра.

#### **1. *Го*-центр как фитнес-клуб<sup>1</sup>.**

Годовой абонемент для всех желающих (возможны разные залы с разной стоимостью абонемента). Можно прийти и за чашкой чая поиграть с друзьями, познакомиться с новыми людьми. Этот формат подразумевает большое количество участников (не менее 50). Так, чтобы человек, идущий в клуб знал, что для него всегда найдётся партнёр. Центр расположен в престижном экологически чистом районе.

#### **2. *Го*-центр как ресторан-клуб.**

Ресторан с небольшим меню, в которое включён комплект *Го*. Время от времени проводятся лекции, семинары, соревнования, Мастерские встречи. Часть посетителей приходит "с улицы" — просто поесть. На столе лежат бесплатные брошюры для начинающих. Работает *Го*-магазин. Ресторан расположен в центре города.

#### **3. Закрытый клуб.**

Красивая дверь, выходящая на бульвар, вывеска. Попасть в Центр без приглашения невозможно. Человек "с улицы",

---

<sup>1</sup> Речь идет о fitness-club - виде клуба из классификации "Восхождения". Fitness в данном случае переводится как *соответствие*.

чтобы получить приглашение, должен очень постараться и дорого заплатить. После 2-х отказов он получает приглашение на одно занятие. В Центре проводятся закрытые мероприятия. Очень дорого. У Центра есть сайт, на котором не указано ни одного контакта.

#### 4. "Дом культуры и отдыха".

Отдельный дом в 2-3 этажа с несколькими комнатами и залом для лекций. Возможность прийти и за условную плату поиграть. В маленьких комнатах проводятся занятия. Есть VIP-зал с антикварным *гобаном*<sup>1</sup>, в который никого не пускают. Периодически проводятся открытые соревнования. В доме — офис Федерации *Го*, постоянно работающий магазин, помещение Школы, склад оборудования. Центр расположен в тихом обжитом районе.

Список можно продолжать.

\* \* \*

#### **Arbitr:**

Мне понравились мысли Present и Lapuma про единую структуру или единое "тело" *Го*-центра как "центра единомышленников" и географически отдельные опорные пункты.

Понравилась мысль Михаила про устойчивость квадрата и индивидуальное значение каждого центра, привычнее "играть от четырех углов".

Хороша идея Godsword, про людей как первичный элемент структуры, потому как именно люди определяют: быть "написанному" или "не быть".

---

<sup>1</sup> Японская *доска* на ножках для игры *Го*.

У Vector тоже есть идея, на которую стоит обратить внимание — *Го*-центр как фитнес клуб, хотя, как мне кажется, эта идея уже реализована в восточных странах.

Фитнес-центр нужен, так как осмысленность приходит к кому-то раньше, к кому-то позже, а к кому-то совсем не приходит. Это как в анекдоте: "Мудрость приходит с годами, но иногда годы приходят одни". Но предпосылки для осмысленного подхода людей к жизни создавать нужно.

*Го* — как многомерное явление, проявляет себя в разных плоскостях, поэтому каждый из четырех центров может в некоторой степени дублировать функциональную направленность другого, но при этом должен "справляться" со своей основной функцией.

Почему сказал про Сочи как особый город? Лично я (не отвечаю за других) предпочитаю активный отдых и всегда стараюсь учитывать интересы своей семьи. Одному надо одно, другому надо другое. В городе-курорте можно достичь баланса во всем:

1. Удовлетворить потребности семьи в отдыхе на море.
2. Удовлетворить свои потребности в активном отдыхе: например сыграть несколько интересных партий.
3. Удовлетворить потребность в общении с интересными для тебя людьми и укрепить отношения, получить эмоциональный заряд от общения с "единомышленниками".
4. Спланировать совместные действия для достижения общих целей и задач.

\* \* \*

### **Aragorn:**

Уточняющий вопрос для себя. Сочи понимаем как "большой Сочи", так?

\* \* \*

**Arbitr:**

Именно так, Aragorn, как "большой Сочи"!

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Созрел ли вопрос: Что нам нужно, для того, чтобы сделать *ставящую постановку*?

Или этот вопрос еще преждевременен?

Стратегический квадрат Москва-Питер-Сочи-Ханты-Мансийск (поставил по алфавиту, так как не понимаю пока, как их по-другому группировать) у меня в голове прорисовывается всё точнее.

\* \* \*

**Iaruma:**

Да, растяжка Москва-Питер-Сочи-Ханты-Мансийск — очень сильная, а если еще правильно создать процесс, проходящий по связкам этого квадрата, то должна получиться очень серьезная структура...

\* \* \*

**Arbitr:**

Михаил, считаю, что шаги могут быть такие:

1. Написать краткое "Временное положение о четырех центрах".
2. Найти людей, готовых оказывать помощь в воплощении идей.
3. Встретиться в конце мая в Ханты-Мансийске для обсуждения деталей.

\* \* \*

**Aragorn:**

Мое предложение. Начать с положения одного центра, мысленно удерживая четыре. Возможно, с того города, о котором будет легче думать. Но не настаиваю. Если есть силы на большее, то делать большее.

\* \* \*

**Arbitr:**

Так откуда же начнем? Предлагаю начать с Москвы, потому как там — *постановка* понадежней!

\* \* \*

**Aragorn:**

Надежней, но дороже в *постановке*.

\* \* \*

**Present:**

Вариант "Восточноевропейского" центра рассматривается? Однажды эта идея уже обсуждалась, в том числе и в Европейской Федерации *Го*. Тогда предлагался Крым, а финансовую поддержку готовы были оказать ЕФГ и Фонд Инга<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Благотворительный фонд (Тайвань), спонсирующий развитие игры *Го* в мире.

# Мероприятия Федерации Го

(выдержка обсуждения с 27.02.07 по 7.04.07,  
[www.rugo.ru](http://www.rugo.ru))

**kusemono<sup>1</sup>:**

Здравствуйте уважаемые,

Я познакомился с Го месяцев пять назад и с удовольствием ежедневно постигаю и преодолеваю свой путь в познании этой могучей, простой и одновременно самой сложной интеллектуальной игры всех времен. Поучаствовал в декабрьском турнире, который был организован Федерацией. Был в клубе на Свиблово<sup>2</sup>. Периодически просматриваю информацию, представленную на данном ресурсе. Поучаствовал в ежегодном Международном Турнире в Лондоне и, к своему удивлению, был единственным представителем из России. Признаюсь, выступил я там не блестяще, но ведь главное — это участие.

Недавно просматривая сайт Британской Федерации Го, был приятно удивлен увиденным. У них уже есть график мероприятий на весь 2007 год. Причем конгрессы, турниры и семинары проводятся не по одному в месяц. Здорово, да? И в свете увиденного и прочитанного у меня возникли вопросы: почему Российская Федерация Го (далее Федерация) так мало уделяет внимания массовым мероприятиям? Почему уже под конец зимы нет информации о ближайшем, например, московском мероприятии?

Я понял, что в настоящее время Федерация сконцентрирована на региональном развитии, что очень правильно, а так же Школе "Восхождение". Почему

---

<sup>1</sup> Неизвестный любитель игры Го, Москва.

<sup>2</sup> Детский клуб Го "Восхождение" ДДТ СВОУО, работает с 1995 года, руководитель И.А. Гришин.

не открываются новые *Го*-клубы? Почему Федерация не идет в школы и не организывает там секции?

Если мне скажут, что у Федерации нет на это средств — я не поверю. Ибо со связями глубоко-уважаемого И.Гришина и М. Емельянова, можно "поднимать" от спонсоров до миллиона долларов США в год, а то и больше.

Я не говорю о том, что бы превратить *Го* в массовый вид спорта, а о том, что бы поделиться с новыми людьми тем, я не побоюсь этого слова, Сокровенным знанием.

Как же так, господа? Тоскливо...

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Развитие любого проекта, а точнее: проектирование и воплощение — требуют *видимых* и *невидимых* средств.

К *видимым* средствам относятся, к примеру, деньги. А к *невидимым* средствам относится время. Время в отличие от денег ограничено и оно нормировано для всех одинаково, то есть движется с равной скоростью.

Согласно федерационному отчету, за два года мы провели более 50-ти мероприятий. Конечно, нам не хватает организационной помощи в составлении и ведении того же календаря мероприятий. Но в меру своих возможностей мы поддерживаем, образно говоря, пламя костра.

На этом форуме выступают члены Федерации и региональные лидеры, поэтому мы эту трибуну считаем очень ответственной, в первую очередь для себя.

Ваши сведения о наших возможностях несколько завышены. В любом случае, спасибо за глубокий федерационный подход.

Может быть, у Вас найдется немного времени, чтобы спроектировать мероприятия в Вашем регионе, например, на ближайшие три-пять лет. Попытка такого проекта была бы очень ценной для нас.

Одна просьба: чтобы проект содержал не только настольное *Го*, но и те части *Го*, благодаря которым мы могли бы говорить о целостном подходе.

Если у Вас найдется время и желание, то можете проектировать прямо в этой ветке. Мы лишь просим у Вас разрешения обсуждать ход проектирования, а если нужна критика то и немного критиковать.

\* \* \*

### **shadowjack:**

Прилетит вдруг волшебник в голубом вертолете и бесплатно покажет кино... Хорошо бы, чтобы слова "о миллионе долларов в год" были правдой. Но я почему-то очень сильно в этом сомневаюсь. Даже на *дзюдо* такие средства, я думаю, не выделяются спонсорами. А кто у нас главный дзюдоист — объяснять не надо. У Вас есть реальный опыт добывания спонсорских денег?

Почему нет (мало) секций в школах? Отвечаю — 2 причины: деньги и кадры. Человек, работающий "фулл-тайм", не может вести секцию в школе. Он должен уметь играть. Он должен уметь обучать. Он должен получать за это приличные деньги. Он должен любить это, в конце концов. Сколько таких людей в Москве/в России? Вы бы взялись вести секцию *Го* в школе (скажем, 2 дня в неделю после уроков 2-3 академических часа в день, 30 учеников, за, предположим, 100-150\$ в месяц)? Есть ли у Вас план, как добыть 10-15 тысяч \$ в месяц, чтобы поддержать 100 таких секций (на Россию — очень мало), и как подготовить или найти 100 таких преподавателей?

И позволю себе вопрос: почему Вы считаете, что И. Гришин и М. Емельянов должны не то чтобы делиться своим Сокровенным Знанием, но и практически насильно всучивать его окружающим? Думаете, оно жжет им руки?

С критикой по поводу календаря событий на год согласен.

Прошу прощения, если получилось резковато. Данный пост ни в коей мере не отражает официальную позицию Федерации, а только позицию одного рядового члена Федерации.

\* \* \*

**kuter:**

Не знаю — не знаю... Нужна, конечно, и организация, и время, но нужно еще и ЖЕЛАНИЕ. И желание не организаторов, но тех, кто к ним будет приходить. А вот желания я как раз и не вижу.

Остается вопрос — почему?

Не хочу критиковать Игоря Алексеевича, но в моих правилах прямо говорить все, что я думаю. Может это и верно, что Гришин не хочет привлекать широкие массы и очень осторожно подходит к выбору тех людей, с которыми сталкивается, однако это же несет и ряд минусов. В частности — чем меньше людей проходят возле сих мероприятий, тем меньше остаются на последующие. С другой стороны, я вполне понимаю его осторожность и желание общаться с только интересными для себя людьми. И это его право выбора.

Тем не менее, стоило бы поискать золотую середину.

По поводу мероприятий. О чем можно говорить, когда я лично веду списки встречи (неформальной) с целью пообщаться о *Го* и понять, чего же люди хотят от подобных

встреч и мероприятий. **БЕСПЛАТНОЙ** встречи. И что же? Никакого энтузиазма. Даже с вашей стороны, уважаемый Kusemono.

Так о чем, простите за грубость, вы говорите? О каких планах? Не кажется ли вам, что нужно не планы составлять, а действовать *step by step*, тонко реагируя на нужды *Го*-окружения?

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Сильные слова. Подождем ответа создателя ветки.

\* \* \*

**Aragorn:**

Нас пятеро в этой ветке. Пять человек — это огромный ресурс. Когда им есть что сказать друг другу, когда они слышат друг друга.

Пятеро могут основать школу, Федерацию, открыть клуб. Что такое основать Федерацию? Конечно, это и в том числе открыть сто секций по России. Что такое открыть 100 секций? Почему не 100 бистро? Почему не 100 палаток для продажи сигарет?

Когда пятеро говорят — их слышат пять сотен. Когда пятеро действуют — пять тысяч приходят в движение.

Неправильно открыть 100 секций, а потом закрыть их через год. Неправильно открыть 100 секций, но не предусмотреть 50 детских турниров, 2 детских лагеря, программу детских стажировок в Москве и Азии. Это так.

Kusemono начал разговор с людьми. Kuter уже пытается делать для людей. Shadowjack понимает трения реальности,

и напоминает о них. В словах Михаила слышится ритм стратегического барабана: держать курс, не провалиться.

Куда не провалиться? *Не провалиться в суету*. Вся наша деятельность принесет нам опыт, ум, покой, а может и счастье, если мы не провалимся в суету. Не провалимся в суету — 100 детских секций и 50 взрослых клубов будут приносить радость. Провалимся — не нужен ни один клуб, а одна секция будет восприниматься как невозможная нагрузка на наши головы.

\* \* \*

### godsword:

Цитата: *"Почему Российская Федерация Го (далее Федерация) так мало уделяет внимания массовым мероприятиям? Почему уже под конец зимы нет информации о ближайшем, например, московском мероприятии?"*

Если бы вы заинтересовались Го лет 10-15 назад, то застали бы многочисленные мероприятия. Почему их стало меньше? На это прекрасно ответил Игорь Алексеевич: "Провалимся — не нужен ни один клуб, а одна секция будет восприниматься как невозможная нагрузка на наши головы".

Нас никак нельзя сравнивать с Европой в плане развития Го. В России есть спортивное Го и целостное, гармоническое Го. В Европе же нет ни того, ни другого, а есть клубный Го-бизнес (находящийся, кстати, на убогой стадии развития), называемый ими "любительское Го". (Спортивное Го есть еще в Румынии.)

Цитата: *"Поучаствовал в ежегодном Международном Турнире в Лондоне и, к своему удивлению, был единственным представителем из России"*.

Русские играли в Лондоне года с 1988 и до 1995 примерно, в том числе и выигрывали этот турнир. Сейчас он

по разным причинам неинтересен ни сильнейшим спортсменам, ни энтузиастам-любителям со стажем.

\* \* \*

**Paberu<sup>1</sup>:**

Уважаемый Kusemono, я бы Вам посоветовал организовывать в своем городе все то, о чем вы написали. Р. Сахабутдинов один раз писал, что в некоторых городах за пару лет из шести любителей, сидящих у кого-то на кухне, *Го* выросло в клубы с семинарами и турнирами. Вы ведь этого хотите? Но вы же не думаете, что Гришин, Емельянов и Сахабутдинов не вылезали из городов, претендующих на неофициальное звание *Го*-столиц Европы. Это делали люди, которые первые открыли для себя *Го* в отдельно взятом городе. Поэтому и я, и Вы должны пахать, а Мастера должны помогать советами. Мне Гришин очень помог своими наставлениями, теперь я терпеливо жду, когда наш деканат назовет дату: ибо я уже готов — морально и физически. Что из этого выйдет? Не знаю. Но надеюсь на лучшее.

Если собрать растекшуюся мысль обратно в кучу, то получится тезис: не критикуй, а вкалывай, и тебе помогут.

\* \* \*

**kusemono:**

Большое спасибо всем за ответы. Теперь для меня многое стало яснее.

Прошу прощения за то, что так долго не отвечал на посты, ибо была острая нехватка времени. Постараюсь среагировать на все сообщения в одном письме.

Прочитав их у меня создалось впечатление, что все отвечающие уже что-то пытались сделать, но у них

---

<sup>1</sup> Павел Васильев, региональный лидер из Пскова.

не вышло... или больше не хочется (не в обиду никому), и теперь люди не знают, что делать и у них опустились руки. Вероятнее всего я ошибаюсь.

Уважаемый Михаил. Мне правда интересно, сколько средств нужно затратить, что бы проводить турнир раз в 2-3 месяца. Планы мероприятий на 3-5 лет я делать не буду, так как для этого есть Федерация. Нехватка времени, я согласен, имеется у всех. В том числе и у Федерации. Но не решаемых проблем нет, неправда ли? Нужно правильно распределять ресурсы. Не воспринимайте, пожалуйста, как критику.

Уважаемый shadowjack. Цитата: *"И позволю себе вопрос: почему Вы считаете, что И. Гришин и М. Емельянов должны не то чтобы делиться своим Сокровенным Знанием, но и практически насильно всучивать его окружающим? Думаете, оно жжет им руки?"*

С моей точки зрения, суть любого благого знания в том, чтобы его использовать и передавать другим людям, для его дальнейшего использования и применения. Оно может и не жечь рук, но оно погибнет, если его не распространить.

Уважаемый Kuter. Цитата: *"Не кажется ли вам, что нужно не планы составлять, а действовать step by step, тонко реагируя на нужды го-окружения?"*

А как определять нужды Го-окружения, и какая реакция уже была? Что бы действовать step by step, нужно видеть перед собой следующий step. Какой у Федерации следующий step, к которому нужно стремиться?

И мы не говорим о том, что Гришин должен общаться с кем-то. И это его дело, с кем ему общаться.

Цитата: *"В частности — чем меньше людей проходят возле сих мероприятий, тем меньше остаются на последующие".*

Но это же беда организаторов и Федерации. На мероприятиях от них зависит заинтересованность пришедших.

Уважаемый godsword! На мой взгляд, И.А. Гришин не ответил на этот вопрос. И почему нас нельзя сравнивать с Европой? Если у них ежегодно проходит ежегодный международный турнир, то хотя бы из-за этого у них значительно больше чем, к сожалению, у нас.

На турнире присутствовали участники из 23 (!) стран, включая Японию и Китай. Причем разных, в том числе и очень высоких уровней. Так чем же этот турнир не интересен для российских мастеров? Может, о нем мало кто знал или не имел достаточных средств на участие? Скорее всего. Федерация не воспользовалась возможностью отстоять честь российского Го. Это стоило бы порядка 1500 долларов максимум!

Уважаемый Rabeu

Я из Москвы и мы с друзьями уже создали, то о чем я писал. Но я говорю о Федерации, и о том, что она должна что-то делать для РАЗВИТИЯ Го в России и в том числе в Москве.

\* \* \*

**kuter:**

Уважаемый Kusemono, я не люблю спорить, я люблю действовать. Федерация — это свободная организация, в которую может прийти любой и попытаться что-то сделать. НЕ ГОВОРИТЬ, вот я делаю вне Федерации, а дескать сама Федерация...

Почему бы не помочь Федерации? С теми же турнирами... Я более чем уверена, никто не откажется от помощи, которая будет предложена искренне.

Все люди разные, и в этом их главная ценность. Кто-то видит Федерацию в одном свете, кто-то в ином... Если ей удастся стать многогранной и каждому показывать именно ту грань, которую он хочет увидеть — это будет величайшим достижением. Куда более великим, чем 200 турниров в год. Но для этого нужны люди, разные люди с разными взглядами.

И не нужно отделять себя от других людей. У вас есть идея — это прекрасно. Но почему ее должны воплощать в жизнь другие? Почему бы вам самому не помочь в воплощении вашей же идеи? Что вам мешает?

\* \* \*

### **shadowjack:**

*Цитата: "С моей точки зрения, суть любого благого знания в том, чтобы его использовать и передавать другим людям, для его дальнейшего использования и применения. Оно может и не жечь рук, но оно погибнет, если его не распространить".*

Помощь и благотворительность (в современном значении этого слова) — это разные вещи. Игорь Гришин делает много благих деяний и меньше (теперь) — благотворительности. Любой может написать/позвонить, и попросить: "Поделитесь со мной Сокровенным Знанием". Конечно, в ответ он услышит некоторые вопросы, которые заставят его задуматься. И таких людей (просящих поделиться), я смею заметить, немало. Так что вряд ли мы можем говорить о гибели знания. Многие знания были в древности (и являются сейчас) достоянием школ, что позволило им дожить до наших дней.

Массовая работа — нужна, но для нее нужны ресурсы (кадры и деньги). Не нужно думать, что Федерация спит. Она работает.

Если Вы желаете вступить в ряды, чтобы словом и делом участвовать в деятельности Федерации — это легко решить. Федерация поддерживает проекты членов, если их цели совпадают с целями Федерации, а члены поддерживают проекты Федерации — при тех же условиях. Ресурсы у Федерации есть, но они не безграничны. Самый главный ресурс — это люди, готовые хоть чем-то помочь. Я думаю, каждый может найти занятие в рамках Го и Федерации, от которого будет польза всем троим.

\* \* \*

### **Aragorn:**

Цитата: *"Конечно, в ответ он услышит некоторые вопросы, которые заставят его задуматься".*

Больше всего вопросов у нас, как известно, к самим себе. Но не будешь же ими нагружать окружающих? Люди и без того сейчас перегружены.

Спасибо, Дима! Тебе удастся поддерживать других, а это — редчайшая и ценнейшая энергия в нас, людях.

Цитата: *"Почему бы вам самому не помочь в воплощении вашей же идеи? Что вам мешает?"*

Моя неправильная версия ответа. Люди "сами себе Федерация". Нет, серьезно, люди — они умнее любых Федераций. Потому что Федерация — проявленное (постановка), а ум — это ход мысли. Говоря языком Стратегического Го. И если люди спрашивают, значит, УЖЕ знают ответ. Так, спрашивают нас для приличия. Так, с улыбкой. Сейчас такое время — время знания. Люди будут открывать новые школы, клубы, закрывать их. Сейчас время ста школ. Ста школ, не связанных друг с другом через всеобщее знание.

Дорогой Кутер! Есть что-то неуловимо важное в ваших словах. Чувствую, но не могу соотразить. Когда читаешь ваши сообщения, хочется жить дальше. Жить, встречаться с людьми. С разными людьми. Слушать их, пытаться слышать. Хорошо, что вы выступаете в этой ветке. Вы даже сами не представляете до конца, как это хорошо!

to Roberu. Цитата: *"Мне Гришин очень помог своими наставлениями, теперь я терпеливо жду, когда наш деканат назовет дату: ибо я уже готов — морально и физически"*.

Павел! Ничем вам Гришин не помог. И это знает и он, и вы. Так, только по-честному? Если бы он вам помог, то ваш декан бы ждал вас, а не вы его. Почему ждал? Ну, например, потому что во время разговора он бы услышал нечто такое, чего он никогда не слышал от людей моложе его.

О чем я? О том, что говорить с людьми не умеет никто. Гришин тоже не умеет. Если бы умел — это было заметно. А сейчас заметно, что не умеет. И это честно. А честность — это иногда может быть важно.

Вы немного лукавили, чтобы Гришина, как Президента, поддержать. За этот посыл благодарен вам. Он хороший — этот посыл. Говорит о большой степени взрослости. Простите мне это слово? Взрослость — это важное качество в человеке. Бывает, что пятьдесят стукнуло, и больше, а взрослости не видно. Ладно, главное, чтобы с собой совладать в 50.

to godsword: Понимать — это редкий дар. Когда встречаешь понимающего, на твоём небе загораются звёзды.

to kusemono. Цитата: *"Я из Москвы и мы с друзьями уже создали, то о чем я писал. Но я говорю о Федерации, и о том, что она должна что-то делать для РАЗВИТИЯ Го в России и в том числе в Москве"*.

Спасибо вам, уважаемый kusemono, что поделились с нами вашими идеями, оценками и взглядами. Нам очень интересно то, что вы пишете. Решиться писать — это вообще очень много. Писать людям — вообще очень сложно. Поймут, не поймут. А знаешь практически, что, скорее всего, точно не поймут. Писать — это позиция. Ваша тема сделает, я уверен, Федерацию крепче. Я сужу даже по тому, сколько разных замечательных людей приняло участие в обсуждении. Хочу пожелать вам и вашим друзьям успехов, и свершения ваших благих замыслов. Спасибо вам!

\* \* \*

### **Paberu:**

Мы слишком часто оглядываемся на окружающих — в этом наша ошибка. Пардон, в этом моя ошибка, не буду говорить за всех. Нельзя искажать смысл сказанного только для того, чтобы оно было понятнее. Нельзя делать что-то, ожидая, оценят или не оценят это другие. В этом была моя ошибка при разговоре с деканом. Кроме того, я все равно считаю, что вы мне помогли, ибо до нашего разговора я не знал "куды мне бечь" (как говорила иногда наша учительница русского языка). А лукавства в моем посте нет — я действительно считаю, что вы мне помогли. Просто Вы этого пока не увидели, Вы смотрите немного в другую сторону.

\* \* \*

### **Arbitr:**

Позволю себе тоже сказать несколько слов. Думаю, Игорь Гришин и Михаил Емельянов не были бы мастерами стратегического искусства, если бы позволили себе "работать на унитаз". Здесь надо четко разделять: принесут какие-либо действия результат или не принесут.

Мне очень понравились фразы "трения реальности", "невидимые средства", "провалиться в суету". Это best!!! Го

слишком сложно для понимания, если стремиться к его целостному восприятию. Не ради только одних шашек существует Федерация. А внимательный подход Игоря Алексеевича к людям говорит о его умении правильно распоряжаться пустотой или "невидимыми ресурсами", уже за это человека можно уважать!

Считаю, что *Го* не надо навязывать людям, необходимо вести его тонкую и деликатную пропаганду. Тогда интересные люди сами придут на предмет. Лично я испытываю отвращение к тому, когда мне что-то пытаются навязать, даже если это отличная вещь.

Тот, кто изучает стратегию, должен учиться грамотно распоряжаться своим временем, потому как сожалений в конце жизни больше всего не о недозаработанных деньгах, а о неправильно использованном времени или "бесцельно прожитых годах"...

Как это близко мне — "провалиться в суету..." Тогда точно не будет ни радости, ни покоя, ни желания строить. Я помню, как несколько лет тому назад тогда еще полпреда в Приволжском ФО С.В. Кириенко обвиняли, что он лично не работал с населением, а всю работу осуществлял через 5 своих замов, что был недоступен. Сейчас могу сказать — и молодец, что так делал... только вот перегибов быть не должно, с народом тоже общаться надо!

## **Вопрос мастерам: зачем нужно изучать теорию и метод?**

(выдержка обсуждения с 4.04.07 по 5.04.07,  
[www.rugo.ru](http://www.rugo.ru))

### **Arbitr:**

В задачнике Михаила Емельянова (абз.2) сказано: "Обучение *Го* включает три основных элемента: изучение теории игры, практика игры, и обучение методу *Го*" Я так понимаю, что это — правильная система обучения! Но в чем же значение каждого из этих элементов, в особенности теории и метода?

\* \* \*

### **Aragorn:**

Игроку *го* не нужна теория и метод. Ему нужны победы, повышение в рейтинг-листах его фамилии и понижение в тех же листах чужих фамилий.

Это все его запросы. И не важно где живет этот игрок: в Китае, Корее, в Англии, на Украине или в России. Это не важно. Теория вообще "загромождает сознание и мешает играть". Это понятно.

Пару месяцев назад один "южный водитель" объяснил мне разницу между ним и его дядей. Он — купил права, и поэтому "водит машину реально хорошо", а дядя — учился, поэтому "нормально бомбить не может".

Это к вопросу о том, для чего человек вообще взял в свое сознание *Го*. "Это как пить в России".

Чем метод отличается от теории *Го*? Метод — можно снять. Теория *Го* "без камней" не снимается.

\* \* \*

**Porco Rosso:**

Заранее извиняюсь, что лезу "не по чину". Методология, как правило, предназначена для тех, кто обучает. Для учеников знание метода не только не обязательно, но и, зачастую, нежелательно. Слишком часто встречаются случаи, когда выполнение того или иного упражнения преследует совсем не те цели, о коих может догадываться обучаемый. Часто от учеников сознательно утаивают короткие и эффективные пути: от алгебры младших школьников не уберегли, так хоть от калькулятора, может, получится спасти, а то уже и таблица умножения не нужна, когда как вычислительный аппарат мозга так и не сформировался...

\* \* \*

**Arbitr:**

Благодарю за ответы. Из них понял, что теория и метод игроку не нужны, теория и метод нужны учителям!

\* \* \*

**Алиона<sup>1</sup>:**

Присоединяюсь к извинениям Porco Rosso, но как же ученику без теории? Играть сто тысяч *партий*, пока свою не придумает что ли? А ведь человек думающий всегда будет искать теоретическое обоснование, делать обобщающие выводы на основании опыта...

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Целостный подход к Го как к стратегическому искусству требует соотношения между теорией и практикой. Как можно

---

<sup>1</sup> Любительница игры Го из Москвы.

его установить, по каким критериям? Только через третью точку, не лежащую ни в плоскости теории, ни в плоскости практики. Эта точка позволяет вывести *Го* с *доски* и связать его с человеком. Такая связка возможна, на наш взгляд через метод. Само слово "метод" означает, в том числе, "путь".

Отсутствие третьей точки разрушает целостность *Го*, сводя *Го* к шашкам или спорту.

Метод же без предмета — недееспособен.

\* \* \*

### **М. Емельянов:**

На одном из семинаров Игоря<sup>1</sup> я слышал, как он рассказывал про разделение на теорию *Го*, практику *Го* и технику *Го*.

Под техникой понимались способности в области *камней* и *доски*: технические приемы, техническое зрение — всё то, что обычно по ошибке относят к теории *Го*.

Под практикой понимались разные виды игровой практики. Этих видов, по мысли Игоря много.

Под теорией понималось знание о *Го* как о целостном искусстве, взаимосвязи с другими областями искусства и науки. Сюда относится этикет, история, культура *Го*.

Связка теория-практика-метод, в моем понимании, подобна трем осям, сходящимся в одной точке и расходящимся через эту точку — точку сборки.

То есть речь идет о трех взаимосвязанных, соподчиненных пространствах.

---

<sup>1</sup> Имеются в виду семинары И.А. Гришина цикла "Настольное и *Стратегическое Го*: школьный взгляд", прочитанные им в Клубе Чайной Культуры.

К примеру, игровое *Го* почти целиком построено только в одном пространстве — пространстве практики: играть, играть, играть. Теория подчинена в нем цели — играть и результату — выигрывать.

В Стратегическом искусстве мы взаимоувязываем плоскости, соподчиняя их между собой так, чтобы они служили человеку, развитию человека. Это возможно через отрыв *Го* от *доски* и реализацию отрыва в методе и в языке.

\* \* \*

### **shadowjack:**

Цитата: *"Присоединяюсь к извинениям Porco Rosso, но как же ученику без теории? Играть сто тысяч партий, пока свою не придумает что ли? А ведь человек думающий всегда будет искать теоретическое обоснование, делать обобщающие выводы на основании опыта..."*

Говорилось, что игроку теория и (особенно) метод — ни к чему. А Вы говорите — ученик. Ученик подразумевает наличие учителя, не так ли? Вот он и даст и теорию, и метод.

\* \* \*

### **godsword:**

Цитата: *"Обучение Го включает три основных элемента: изучение теории игры, практика игры, и обучение методу Го"*

Это, знаете ли, как плов готовить.

Теория — это рецепт, можно в книжке прочитать.

Практика — это когда ножками ходишь, продукты покупаешь, потом ручками плов делаешь.

А метод — это от учителя, прямая передача знания. Без метода может только очень вкусная каша с мясом, овощами и специями получиться.

\* \* \*

**Aragorn:**

Конечно, все знают, что название блюда плов — это аббревиатура?

\* \* \*

**Сахабутдинов<sup>1</sup>:**

Метод *го*... заманчивая тема...

Изучая *партии* мастеров Азии на КГС-е<sup>2</sup>, трудно сказать, на что мы больше обращаем внимание — на варианты, оценку позиции, или общий рисунок — стиль игры. Правильный ответ — все вместе. Наверное, это и есть метод. (Добавим сюда различные мотивации участников процесса).

Корнель Бурзо<sup>3</sup>, на том же КГС-е после занятий ожесточенно рубится с тамошними 7-ми *данами*. При этом, он не забывает неформально поблагодарить оппонента за каждое собственное поражение.

Учить тех, кто намного слабее, кто не в состоянии дать ничего взамен (кроме денег), и при этом прилюдно, испытывая жуткое отвращение, "на потянутых мышцах" учиться самому, внимательно читая самые издевательские реплики, брошенные в чат. И это — тоже метод. Возможно, единственный для настоящего профессионала...

---

<sup>1</sup> Рустам Сахабутдинов.

<sup>2</sup> Игровой Интернет-сервер по игре *Го*.

<sup>3</sup> Видимо, сильный Интернет-игрок из Европы.

\* \* \*

**Arbitr:**

Миша, отличный ответ, это как в праве! Когда изучал теорию государства и права, долго пытался понять что же такое: предмет и метод правового регулирования, механизм правового регулирования. А их взаимная увязка дают целостное представление о сущности и роли права в государстве!

\* \* \*

**М. Емельянов:**

Спасибо! А можно подробнее услышать об этой взаимоувязке? Возможно, что мы здесь найдем для себя что-то новое. Ведь право — это одна из древних целостных областей науки и знания, если я правильно понимаю.

\* \* \*

**Aragorn:**

Цитата: *"Учить тех, кто намного слабее, кто не в состоянии дать ничего взамен (кроме денег), и при этом прилюдно, испытывая жуткое отвержение, "на потянутых мышцах" учиться самому, внимательно читая самые издевательские реплики, брошенные в чат. И это — тоже метод. Возможно, единственный для настоящего профессионала..."*

Честно говоря, картина не из приятных. Может, не случайно в традиционном *гунфу*<sup>1</sup> есть стратагема-запрет "не учить на перекрестках и площадях"?

У нас в системе обучения нет полной открытости, если под открытостью понимать: приходи кто хочешь, говори, что хочешь, делай что хочешь.

---

<sup>1</sup> "Мастерство". Термин китайских боевых искусств, больше известный на западе как Кунфу. Дословно *гунфу* означает "потраченное время".

Через труды и потери мы пришли к необходимости передачи внешнего и внутреннего этикета. Но и знания, которые мы передаем, более ценные и энергоемкие чем просто игровое *го*: слушатель может использовать их не только в игровом (онлайн, оффлайн) *го*, но в своей профессиональной деятельности вне *Го*.

Мало кто заметил, что я написал про метод. И это — не случайно. Это — сложные вещи. Михаил дополнил меня. Но второе понять без первого — это самому заполнить некий отрезок.

to Arbitr. Я не уверен, что в этой ветке все правильно понимают, что есть предмет. Понимают как-то, конечно, но если человек не работал с этим понятием специально, то это как представление о *Го*, что там "что-то надо окружить". В качестве направления можно указать на связку предмет-вещь. Но то, что Вы написали про теорию государства и права — это здорово. Это значит, что метод, примененный в ведении нашей дискуссии, начинает помогать участникам. Мне самому тоже помогло то, как вы это отразили. Неплохо!

\* \* \*

### **Aragorn:**

Кто-то скажет: *Го* — это молоток

Другой возразит: нет, скорее — гвоздь.

Третий (умный): я считаю, что *Го* — это и молоток и гвоздь.

Кто прав из них?

Зовут четвертого. Он: ребята, *Го* — это плинтус, который надо прибить. Зачем вам ребята молоток и гвоздь без плинтуса? Что вы будете просто в стену или пол гвозди бить? Зачем? Для чего? Что вы — дети? Ради забивания?

Что здесь метод? Где метод?

Хорошо, плинтус. Какой плинтус будем прибивать? Так, у Михалыча — сосновый. У Маши — дубовый. Надо ставить буковый. Это рейтинг-лист на тему плинтуса. В этом рейтинг-листе главный рейтинг-дан имеет унитаз из чистого золота. Ну, не унитаз конечно, а мужик-обладатель, который его заказал и у себя установил.

Зачем вообще плинтус? Для красоты?

Затем, чтобы между полом и стеной не было щели неприятной (в ней пакля, моль и поселяются клещики).

Жена мужу: прибей плинтус.

Он: я программист, работаю в Яндексe. Отвали.

Она: я отвалю, но не только вместе с плинтусом.

Он: хорошо, прибью, но я не умею.

Она: чего уметь — берешь молоток и прибиваешь.

Он садится, гнет гвозди, плинтус трескается, надо покупать еще. О том, что плинтус надо сверлить перед забиванием они пока еще не знают.

# Новости Федерации Го (Москва, Россия), 2007 год

[www.news.weiqi.ru](http://www.news.weiqi.ru)

**5** апреля

## Тетрадь для записи игр вышла из типографии 3 апреля 2007 года

Тетрадь для записи игр вышла из типографии 3 апреля 2007 года.

Это новая разработка в серии учебной и методической литературы по игре *Го*. Приятно, что тетрадь не только опирается на опыт восточных *кифу*<sup>1</sup>, но и является новым шагом, осуществленным русской школой Стратегии.

Приобрести тетрадь можно в магазине Клуба Чайной Культуры. Цена тетради — 100 рублей.

Для всех региональных отделений Федерации *Го* России — бесплатная тетрадь на ваш почтовый адрес.

**24** марта

## Первая аттестация по игровому Го по системе "Чин-сан" прошла успешно

24 марта 2007 года Школа "Восхождение" и Федерация *Го* провели аттестацию для детей до 18 лет. Аттестация проводилась по новой школьной системе "Чин-сан".

---

<sup>1</sup> *Кифу* - тетрадь для записи партий *Го* в Японии.

Аттестацию прошло более двадцати детей из клубов *Го* Москвы и Подмоскovie (Дубна).

**23** марта

## **Чемпионка тольяттинского отделения Федерации *Го* заняла 1 место на Пятом международном фестивале, приуроченном к 10-летию присоединения Гонконга к Китаю**

Пятый международный фестиваль, приуроченный к 10-летию присоединения Гонконга к Китаю. Турнир по традиционному Ушу собрал 4000 участников из многих стран мира. Чемпионка Тольяттинского отделения Федерации *Го* Анастасия Коржова заняла 1 место тайцы-цюань парный веер, 2 место янши тайцы-цюань, 4 место тайцы-цюань янши Дао (центр изучения традиционного Ушу и цигун У-ДЭ, руководитель и тренер Артем Марченко).

22 марта 2007 года после аттестационной партии с Президентом Федерации *Го* Игорем Алексеевичем Гришиным Анастасия получила сертификат, подтверждающий базовый уровень овладения игровым *Го*.

**17** марта

**Игорь Гришин, Президент Федерации Го, и Юрий Соловьев, руководитель Нижегородского клуба Го, провели дружескую встречу в Зандворте (Нидерланды) на Детском первенстве Европы по игре Го 2007**

Встреча проходила в уютной атмосфере камина, белого чая и тихого голландского вечера. Игорь и Юрий затронули в своей беседе множество наблевших тем и вопросов. По всем им было найдено взаимное понимание и желание двигаться дальше.

Юрий Соловьев поделился своим видением развития федерационного и клубного движения в России на ближайшие годы.

Итогом встречи стало взаимное решение дружить клубами и продолжать общаться по затронутым темам.

**15** марта

## **Европейское детское первенство по игре Го EYGC 2007. Шесть побед из шести одержал Артем Васенин — представитель Федерации Го на турнире до 12 лет**

Шесть побед из шести завоевал Артем Васенин, слушатель Школы "Восхождение" на прошедшем в Зандвурте (Нидерланды) Европейском детском первенстве по игре Го. Артем участвовал в турнире до 12 лет и занял 17 место в общем зачете (всего 49 участников).

Артем получил специальный приз турнира и диплом.

Всего в этом году в Первенстве приняло участие 150 детей. Не так уж и много. Федерацию Го представлял Артем Васенин. Его соперниками были игроки с Украины и Румынии.

Во время Первенства Игорь Гришин пообщался с Олегом Гавриловым, комиссаром по детскому Го в Европе, Валерием Шикшиным, тренером победителя турнира Артема Дугина и с Юрием Соловьевым, директором детской спортивной школы в Нижнем Новгороде. Все встречи были весьма плодотворными.

Федерация Го планирует расширять свое присутствие на европейских турнирах по игре Го.

**8** марта

**Поздравляем всех женщин-игрогинь! Дорогих, любимых, просто красивых, умных, светлых, любящих, душевных, тонких, заметных и незаменимых!**

Сегодня у нас в новостях фотографии из города Дубна Московской области. Поздравляем руководителя детских секций Дубны Светлану Писареву, которая и прислала нам эти замечательные снимки. Спасибо Светлана! Поздравляем вас с праздником 8 марта, желаем вам иногда забывать про своих подопечных и хоть чуточку времени посвящать телевизору или магнитофону. :)) Вот такое шуточное поздравление, но главное — от всего сердца. Спасибо, Светлана, что вы у нас есть! Спасибо всем, будьте счастливы в замечательный весенний день 8 марта 2007 года.

**5** марта

## **Сеанс одновременной игры с Президентом**

Сеанс одновременной игры с Президентом Федерации Го! Президент играет одновременно против пяти досок. Любой записавшийся. Свободный вход для зрителей. Состоится в воскресенье, 25 марта 2007 года.

**24** февраля

**24 февраля 2007 года. Москва. Кремль. Чайный клуб Михаила Леонидовича Баева в саду "Эрмитаж". Пятая лекция Игоря Алексеевича Гришина цикла "Настольное и Стратегическое Го: школьный взгляд"**

Состоялась пятая благотворительная лекция Игоря Алексеевича Гришина цикла "Настольное и *Стратегическое Го: школьный взгляд*" в чайном клубе Михаила Леонидовича Баева в саду "Эрмитаж".

"Истинный Мастер *Го*, играя, находится в состоянии на грани материи и Духа, ставя *камни* на *доску* — утверждает истину. Я вижу, что *Го* расширяет мое сознание, учит видеть тонкие нюансы жизненных ситуаций, дает тонкое восприятие материи. *Го* делает человека подвижным, мыслящим, учит сознанию единения и соизмеримости".

Данила, слушатель лекций, Клуб Чайной Культуры Михаила Леонидовича Баева.

**15** февраля

**Планирует ли Федерация Го в 2007 году возобновить рассылку комплектов игры Го для жителей России?**

Планирует ли Федерация *Го* в 2007 году возобновить рассылку комплектов игры Го для жителей России?

Да, действительно во второй половине 2006 года вместо любившегося всем комплекта игры **Гоама 1** Федерация *Го* рассылала в регионы России только комплекты литературы для начинающих любителей. Такая замена была сопряжена с прекращением производства пластиковых камней одним из отечественных производителей-энтузиастов популяризации *Го*. В планах Федерации на 2007 год — постепенно возобновить производство и гуманитарную рассылку камней и другого оборудования для россиян. Однако точное время возобновления данного проекта пока не известно. Это требует от Федерации не только напряжения организационных сил, но и построения целого ряда технологических цепочек. Будем вместе надеяться, что такой день не за горами!

**13** февраля

**Ведущий японский производитель оборудования для игры Го поблагодарил Игоря Алексеевича Гришина за его неутомимую деятельность по укреплению связей между российскими и японскими людьми и корпорациями**

Ведущий японский производитель качественного оборудования для игры и игроков *Го* поблагодарил Игоря Алексеевича Гришина за его неутомимую деятельность по укреплению связей между российскими и японскими людьми и корпорациями. Дом Куроки (Kuroki Goishi Co., Ltd) направил в дар Президенту Федерации *Го* (Москва, Россия) фирменную печатную продукцию японской ассоциации профессионального *Го* Нихон Ки-ин.

**12** февраля

## **Поздравляем членов Балаковского регионального отделения Федерации Го России!**

Поздравляем членов Балаковского (г. Балаково Саратовской области) регионального отделения Федерации Го России:

Парамонова Андрея Петровича  
Панферова Александра Сергеевича  
Савосина Вадима Валентиновича  
Маркина Андрея Владимировича  
Рязанова Владимира Викторовича

Благодарим вас за доверие, оказанное вами руководству Федерации *Го*. Надеемся на то, что будем вместе с Вами развивать не только *Го* в России, но и Россию с помощью понимания принципов *Стратегического Го*. Желаем Вам крепкого здоровья, успехов в овладении премудростями философии *Го*. Направляем вам бандероль с учебником Русской школы стратегии и методическими разработками Школы воинского искусства и стратегической игры "Восхождение".

*Президиум Федерации Го (Москва, Россия),  
Москва, февраль 2007 года*

**9** февраля

## **Го для детей и их родителей. Благотворительная акция Федерации Го и Дома детского творчества СВАО в рамках программы года защиты ребенка.**

Благотворительная акция Федерации *Го* и Дома детского творчества СВАО в рамках программы года защиты ребенка.

24 марта (дни весенних школьных каникул). Начало 12-00 , окончание 16-00. Адрес: Москва, ул. Радужная, 13. Главный корпус.

Приглашаются дети, родители и родители с детьми, изучающие игру *Го*. Ответы на вопросы по правилам игры *Го*, тесты, разряды, методические разработки по настольной игре *Го*, семинар для родителей, демонстрации детского мастерства. Вход свободный, иметь сменную обувь. Будет возможность приобрести уникальные методические разработки и учебники **Русской школы стратегического мастерства.**

Друзья! На ваши вопросы лично ответит Президент Федерации *Го*, руководитель Школы воинского искусства и стратегической игры Игорь Алексеевич Гришин. Общение с ним откроет вам секреты в педагогике и обучении ребенка. Игорь Алексеевич Гришин — замечательный детский педагог с огромным опытом работы. Встретиться с ним непросто. Не упускайте шанс задать свои вопросы интересному и тонкому в педагогических ситуациях человеку.

**1** февраля

## **Поздравляем Вице-Президента Федерации Го Дмитрия Донскова с Днем рождения!**

Орден "За заслуги по развитию России с помощью игры *Го*" был присужден Дмитрию Донскову Федерацией *Го*.

Мы поздравляем Дмитрия Донскова, Вице-Президента нашей Федерации, с Днем рождения!

Дмитрий активно участвует в развитии регионального движения Федерации. В 2005 году он учредил Чебоксарский клуб *Го* "Точка роста". Вместе с Дмитрием мы предложили идею развития России с помощью *Стратегического Го*. Дмитрий внес неоценимый вклад в развитие *Го* в России. Дмитрий, мы рады, что вы с нами!

Игорь Гришин, Михаил Емельянов.

**28** января

## **Российский научный центр "Курчатовский институт" поздравил Федерацию Го с 2007 годом**

Российский научный центр "Курчатовский институт" поздравил Федерацию *Го* с 2007 годом и передал в качестве подарка новый календарь Курчатовского института. Календарь этот — необычный. В его проекте принял участие известный фотохудожник А. Любимкин. На фото: графитовая кладка, положенная лично Курчатовым, домик академика

Курчатова на территории института, токамак, газгольдер, циклотрон. На одном из фото — родина российского Интернета. Календарь производит очень сильное впечатление, его скоро можно будет увидеть в офисе Федерации *Го* в Москве.

В 2007 году Федерация *Го*, Школа воинского искусства и стратегической игры "Восхождение" планируют лекцию-презентацию *Стратегического Го* для сотрудников Курчатовского института. Такие лекции говорят о большой общественной работе, проводящейся Федерацией *Го* в последние годы.

## **Идея развития России с помощью Стратегического Го обсуждается на сайте тульского отделения Федерации**

### **Наша цитата:**

*Но почему-то о правильном векторе спорят только несколько человек в стране.*

*Почему? Вот так вопрос. Спроси регионального лидера о том, чем наша региональная политика характеризуется, он мало что ответит по существу. Дремучий лес. Некоторые люди вдруг даже на нас "обижены". Почему? Потому что мы "не прислали бесплатно комплекты, методики, демонстрационные доски. Мы только говорим, что хотим развивать го, а на самом деле мало развиваем в регионах, мало шлем ". А почему так?*

*Почему? Сам не знаю даже. Мы из себя большого, в котором есть доски, камни, качественное Го должны делать маленькое и плохое региональное го. Жестко? Может, вот почему мы его не развиваем? И только поэтому? Ты поедешь в регион с досками, книгами, оставишь все, и всё равно будет ни шатко*

*ни валко. Может получиться только настольное безликое го сомнительного качества.*

*А когда может получиться хорошее? И что есть хорошее? Что есть большое? Может тогда, когда, когда люди захотят из малого делать большое или из частности целое? Вот если они, например, попробуют регион помыслить в качестве своего объекта, используя Го? Нет, некоторые говорят — не можем так помыслить. Сложно, мозги говорят — это сложно. Проще помыслить себя как настольное го. Но настольное Го здесь не поможет. А какое еще есть? Другого не знаем! В другое не учат играть. Нас учат играть только в настольное. О, это становится интересно! И для нас в том числе. Такой проект мы готовы уже поддерживать. Это называет поиск. Поиск Стратегического Го. Да такой проект кто угодно поддержит! Российское государство не поддержит? Губернатор не поддержит?*

**28** января

## **Открылся официальный сайт Санкт-петербургского отделения Федерации Го (России)**

Материалы, доступные на сайте, повествуют о культурных обменах на почве Го между двумя российскими столицами:

Открытие V Конференции "Форум Будущего", Санкт-Петербург, 23 ноября 2006 года.

Выезд отряда Клуба Го и Стратегии (г. Москва) на литературную премию "Странник" (С. Петербург), 23-25 ноября 2006 года.

*"Выезд планировался как наступательная военная операция: в спешке верстался план атаки, подтягивались дивизии. Мы понимали, что писатели-фантасты — это крепость, которую невозможно взять ни штурмом, ни измором. Они выдержат всё, ибо у них есть, говоря языком Го, два глаза.*

*Когда мы узнали о возможности выехать на "Странник", у нас была неделя на все приготовления и организацию. Немного, но достаточно, чтобы успеть подготовиться. Состав наступательной группы (мы называли её отрядом) постоянно менялся. Однако, выезд состоялся, несмотря ни на что..."*

**28** января

## **ЧЕМПИОНАТ ЮЖНОГО ФЕДЕРАЛЬНОГО ОКРУГА ПО ИГРЕ ГО**

### **Чемпионат ЮФО по игре Го**

Дата проведения: 23-25 февраля 2007 года

Город: Ростов-на-Дону

Место: Ростовская Академия Сервиса (бывший РИС)  
ЮРГУЭС

Приглашаются к участию: Волгоград, Ставрополь, Ессентуки, Мин. Воды, Краснодар, Сочи, Волгодонск, Таганрог и всех, всех, всех. Все регионы Южного ФО.

**27** января

## **Вышла из печати первая российская методическая разработка с правилами Го на английском языке**

Авторы разработки Игорь Гришин и Тимур Саитов. Этот проект выполнен для иностранцев, проживающих в России и за ее пределами: для жителей Европы, Азии и Америки. Переводили методическую разработку активисты Самарского отделения Федерации *Го*.

**Go step by step with "Voskhojdenie"** by Igor Grishin, Timur Saitov. Go School Voskhojdenie. Moscow, 2006, translated by Peter Trofimov, Max Yatskar, Samara, 2006.

Купить брошюру можно будет в интернет-магазине "Азия" в самое ближайшее время.

**10** января

## **Получено приглашение от Австрийской Федерации Го на Европейский го-конгресс 2007 года**

14 — 28 июля 2007 года, Австрия. Австрийская сторона любезно прислала в Москву посылку с приглашениями и проспектами фестиваля на адрес Президента Федерации *Го*. Некоторое количество приглашений для москвичей будут выложены нами в чайном клубе сада Эрмитаж Михаила Леонидовича Баева. Придя в сад "Эрмитаж" поиграть в *Го*,

Вы сможете получить открытку-приглашение на *Го*-конгресс.

**7** января

## **С праздником — Рождеством Христовым!**

Поздравляю всех любителей *Го*, православных христиан, с праздником — Рождеством Христовым! Желаю всем душевного покоя, отдохновения от повседневных забот, высоких и светлых чувств.

Президент Федерации *Го*, Игорь Алексеевич Гришин,  
Москва, 7 января 2007 года

**30** декабря

## **Российский Союз Боевых Искусств поздравил Федерацию Го**

Российский Союз Боевых Искусств поздравил Федерацию *Го*, в лице Игоря Гришина, Дмитрия Донскова, Михаила Поваляева и Михаила Емельянова, с успешным в деле развития Боевых Искусств в России 2006-м годом и пожелал руководству Федерации, всем ее региональным отделениям, а также всем членам Федерации процветания в новом, 2007 году.

**Новости Федерации Го доступны в Интернет по адресу: <http://news.weiqi.ru/>**

## Заключение

Завершая сборник, хочется выразить слова благодарности Александру Родину, региональному лидеру Федерации *Го* в г. Ханты-Мансийске, чья активная позиция и духовная поддержка помогла завершить сборник текстов *Стратегического Го*.

Благодарим: Владимира Арутюнова, Михаила Баева, Константина Возникова, Сергея Городничего, Татьяну Гришину, Леонида Громового, Александра Даванкова, Александра Динерштейна, Дмитрия Донского, Романа Злотникова, Анну Каганскую, Ульви Касимова, Алексея Коваленко, Олега Кравцова, Артема Марченко, Алексея Нечаева, Сергея Новикова, Анну Носенко, Антона Ольшванга, Виктора Осипова, Дмитрия Петрова, Александра Попова, Людмилу Стрекову, Алексея Чадаева, Ирину Шиманскую, господина Сатоси Сакасита (Япония), мастера У Гуонси (КНР), мастера Лима (Корея), советами которых авторы сборника не раз пользовались.

Слова благодарности в адрес Ефима Островского, современного теоретика и мыслителя науки стратегии. Под обаянием его идей, Школа "Восхождение" все-таки решила заняться построением русско-корневого языка игры *Го* и *Стратегического Го*.

Мы благодарим Болгарскую Ассоциацию *Го* и лично Константина Байрактарова за предоставленные материалы и свежий взгляд на вопросы развития игры *Го*.

Составители сборника понимают, что им, возможно, не удалось дать целостное представление обо всех процессах, идущих под девизом "Развитие России с помощью *Стратегического Го*". Однако есть ощущение, что по помещенным в эту книгу материалам, можно составить

общее впечатление, подобно тому, как по верхушке айсберга можно оценить его подводный объем.

Составители надеются, что чтение нашего сборника не будет восприниматься читателем как впустую потраченное время.

*С уважением, ученики Школы воинского искусства  
и стратегической игры "Восхождение", весна, 2007 год.*

# Содержание:

|   |   |
|---|---|
| От составителей.....  | 3 |
| Семь тезисов о значении Го для современной<br>России ( <i>А. Родин</i> )..... | 5 |

## 1. Историко-культурный взгляд

|   |    |
|---|----|
| Выступление И.А. Гришина на открытии<br>V Конференции "Форум Будущего"<br>11-го Конгресса фантастов России<br>"СТРАННИК"..... | 10 |
| Чин и Сан ( <i>И. Гришин</i> ).....   | 16 |
| Костюм Мастера Стратегии ( <i>М. Емельянов</i> ).....   | 18 |
| 10 правил как играть в Го (или Вейцы)<br>на доске ( <i>И. Гришин</i> ).....   | 22 |
| 10 правил как играть в Го в жизни ( <i>И. Гришин</i> ).....   | 23 |
| Третья макушка планеты ( <i>К. Возников</i> ).....  | 24 |
| Главное в Го — это комплект! ( <i>И. Гришин</i> ).....  | 36 |
| Почему болгары пишут название игры Го<br>с большой буквы? ( <i>К. Байрактаров</i> ).....                                      | 39 |

## 2. Социальный взгляд

|   |    |
|---|----|
| В чем основной ресурс Федерации Го? ( <i>И. Гришин</i> ).....                                   | 45 |
| Впечатления от EYGC 2007 глазами русского<br>преподавателя игры Го ( <i>М. Емельянов</i> )..... | 48 |
| Триптих о мастерстве.....   | 53 |
| Миф об И ( <i>И. Гришин</i> ).....  | 75 |
| Первый чемпионат России по Стратегии.....   | 78 |

## 3. Педагогический взгляд

|  |    |
|--|----|
| Мастер и игрок, учитель и мастер ( <i>И. Гришин</i> )..... | 85 |
| Невидимые линии существуют ( <i>И. Гришин</i> ).....       | 87 |

|   |    |
|---|----|
| Что собой представляет комментарий партии,<br>зачем он нужен, есть ли смысл<br>в собственном комментировании? ( <i>И. Гришин</i> )..... | 90 |
| Как подружить детей<br>с Вашей учебной программой? ( <i>И. Гришин</i> ).....  | 93 |
| Воспитание vs наказание ( <i>М. Емельянов</i> ).....  | 95 |

#### 4. Экономический взгляд

|   |     |
|---|-----|
| Модель Касимова ( <i>М. Емельянов</i> ).....  | 98  |
| Владение: капитализация жизненного пространства<br>и жизнеобеспечение ( <i>И. Гришин, М. Емельянов</i> )..... | 102 |
| Го. Искусство владения ( <i>И. Жмак</i> ).....  | 109 |

#### 5. Политический взгляд

|   |     |
|---|-----|
| В чем же разница между шахматами и Го<br>как основе менталитета нации? ( <i>Миура Ясуюки</i> )..... | 111 |
| "Наши". Первое приближение ( <i>М. Емельянов</i> ).....   | 114 |
| Региональный проект Федерации Го:<br>"Развивай свой регион с помощью<br>Стратегического Го".....    | 128 |
| Беседа о региональной политике в России.....  | 140 |

#### 6. Психологический взгляд

|  |     |
|--|-----|
| Об игровом Го<br>и Стратегическом искусстве ( <i>М. Емельянов</i> ).....                             | 144 |
| Занятие первое. Знакомство.....  | 147 |
| Краткий обзор издательской деятельности<br>Школы "Восхождение" ( <i>Т. Гришина</i> ).....            | 152 |
| Отзывы на первый русский учебник<br>по игре Го "Мыслить и побеждать.<br>Игра Го для начинающих"..... | 156 |
| Выдержки из учебника "Мыслить и побеждать.<br>Игра Го для начинающих".....                           | 160 |

|  |     |
|--|-----|
| Предисловие Миура Ясуюки<br>к русскому изданию книги<br>"Го и восточная бизнес-стратегия"..... | 163 |
|--|-----|

## 7. Философский взгляд

|  |     |
|--|-----|
| Пять Домов Целого.<br>Введение ( <i>И. Гришин, М. Емельянов</i> )..... | 165 |
| Как написать простой текст? ( <i>И. Жмак</i> ).....                    | 171 |

## Как тема развития России с помощью игры Го обсуждается в русском Интернет

|  |     |
|--|-----|
| Значение Го для России.....                                  | 185 |
| Го-центр как идея.....                                       | 210 |
| Мероприятия Федерации Го.....                                | 220 |
| Вопрос мастерам: зачем нужно изучать<br>теорию и метод?..... | 234 |
| Новости Федерации Го за 2007 год.....                        | 242 |

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Заключение..... | 257 |
|-----------------|-----|

## **Правда о развитии России с помощью Стратегического Го.**

Выпускающая редакция Школы воинского искусства и стратегической игры "Восхождение":

© И.А. Гришин,  
© М.Г. Емельянов,

Москва, 2007 год.

Тираж 100 экз.

Контактный телефон Школы "Восхождение" в Москве:  
**(495) 505-11-41.**

Электронный адрес: **go@weiqi.ru**

Почтовый адрес: **127221, Москва, а/я 49, Гришину И.А.**

Общероссийский информационный портал по игре Го:  
**www.weiqi.ru**

Интернет-версия книги "Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих":

**www.19x19.ru**

