



ИСКУССТВО
ИГРЫ
С МИРОМ

В
И
Н
О
Г
Р
О
Д
С
К
И
Й

Б
Р
О
Н
И
С
Л
А
В



Искусство управления миром.
Авторская серия Б. Виногородского

Бронислав Виногородский

**Искусство игры с миром.
Шедевры китайской мудрости**

«ЭКСМО»

2015

УДК 1(091)(510)
ББК 87.3(5Кит)

Виноградский Б.

Искусство игры с миром. Шедевры китайской мудрости /
Б. Виноградский — «Эксмо», 2015 — (Искусство управления
миром. Авторская серия Б. Виноградского)

ISBN 978-5-699-81480-0

Книги серии "Искусство управления миром" всесторонне и на лучших образцах знакомят читателей с вершинами китайской мудрости. Практическое применение этих знаний позволит последовательно развить в себе способность управлять собой, своим разумом, а затем и всем осознаваемым миром вокруг. Первая книга посвящена структуре управления, а именно получению во времени предсказуемых плодов воздействия воли субъекта в процессе творческой игры с миром на три стороны реальности: на дела – на обстоятельства – на состояния. В каждой из 81 глав раскрывается одна из основных техник управления: от способов принятия решений до секретов разработки идеальных планов и от тайн обретения единства видения до нюансов процесса осознания границ своего незнания. Парадоксы соседствуют с ясными указаниями, а глубокая мудрость с поэтическими образами – всем этим могут насладиться читатели данной книги, написанной Брониславом Виноградским, известнейшим экспертом по Китаю и советником руководителей ряда крупнейших фирм. В формате pdf А4 сохранен издательский дизайн.

УДК 1(091)(510)

ББК 87.3(5Кит)

ISBN 978-5-699-81480-0

© Виноградский Б., 2015

© Эксмо, 2015

Содержание

Предисловие	6
Примечание о цитатах из Вэй Дэханя	7
Творчество как основной элемент обучения игровым подходам управления миром	8
Введение	9
1. Теория общего устройства	9
1.1. Как нужно рассматривать игру	10
1.1.1	10
1.1.2	10
1.2. Внутреннее и внешнее	11
1.2.1	11
1.2.2	11
1.2.3	12
1.2.4	12
1.2.5	12
1.2.6	13
1.2.7	14
1.2.8	15
1.2.9	15
1.3. Пять движений игры	16
1.3.1	16
1.3.2	16
1.3.3	17
1.3.4	17
1.3.5	17
1.3.6	18
1.3.7	19
1.3.8	20
1.3.9	20
1.4. Применение исследовательского движения духа	21
1.4.1	21
1.4.2	21
1.4.3	22
1.4.4	22
1.4.5	23
1.4.6	23
1.4.7	24
Конец ознакомительного фрагмента.	25

Бронислав Виноградский

Искусство игры с миром.

Шедевры китайской мудрости

Предисловие

О чем все это?

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

И иногда приходится упрощать, а иногда усложнять.

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

Так что нужно научиться менять угол зрения при рассмотрении происходящего.

Книжка эта – про способы изменения угла зрения.

Правильно сыграть! Как это?

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

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

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

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

Вот так вот.

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

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

¹ К слову, расклады Облавных шашек – вэйци – приводятся на шмуцтитулах в начале глав потому, что эта игра на протяжении многих веков применялась в Китае для развития качеств игрового мышления, ибо правильно играть в шашки можно, только научившись состоянию игры в собственном сознании.

Примечание о цитатах из Вэй Дэханя

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

Сам текст пришел ко мне тоже более тридцати лет назад, и понадобилось немало сил и времени, чтобы разобраться в его структуре и понять, что за удивительная сущность подарила эти строки, а заодно и китайское имя, которое я взял и которым называю себя в китайской среде уже около тридцати лет.

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

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

Цитаты,² которые я перевожу из книги, на самом деле представляют собой взятые из более широкого контекста мудрости, которые Вэй Дэхань использовал в своей работе гадала. Они невероятно созвучны моему видению мира, которое я представляю в книге «Игры с миром», и потому я проиллюстрировал, или, точнее, дополнил ими свои тексты, которые в значительной степени появились под влиянием текстов Вэй Дэханя.

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

² Текст Вэй Дэханя в «Списке Ионичевского» представляет собой не цельное произведение, а хаотический набор разрозненных фрагментов из одного или нескольких (?) сочинений Вэй Дэханя. В книге принята следующая система атрибуции переводов цитат из рукописного списка текста Вэй Дэханя: перед цитатой стоит аббревиатура имени автора – ВДХ, после вертикальной черты – номер строки из текста.

Творчество как основной элемент обучения игровым подходам управления миром

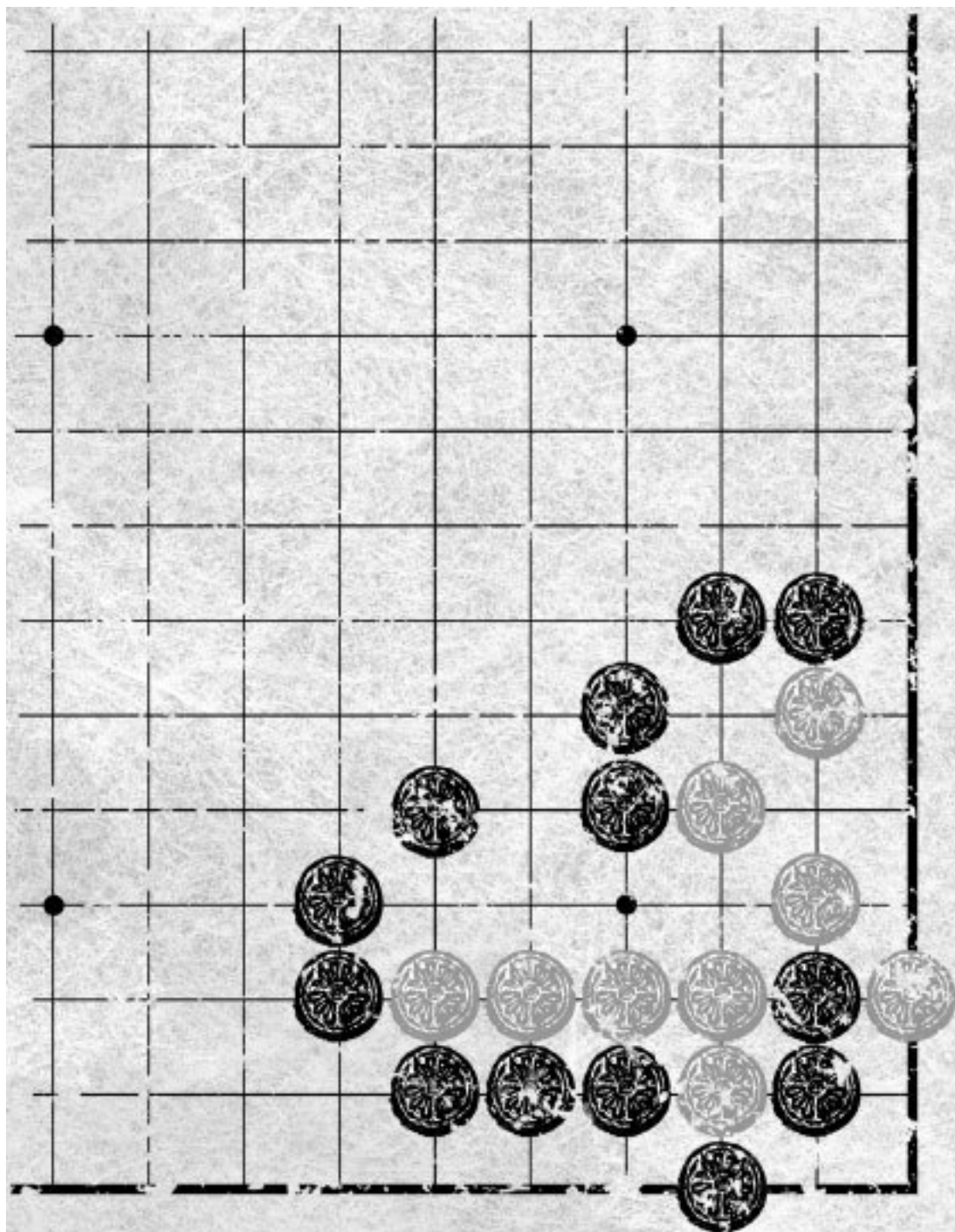
Рисунки на страницах книги – пример работы с творческим состоянием, так как каждый рисунок представляет собой игровую технологию создания творческих объектов. Для того чтобы создавать подобные работы, необходимо быть в игровом состоянии сознания.

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

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

Введение

1. Теория общего устройства



1.1. Как нужно рассматривать игру

1.1.1

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

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

Ощущаем мы время.

ВДХ | 0613

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

ВДХ | 0231

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

ВДХ | 0963

Уверенность – чувство основательное, но всего лишь чувство. Чувства легко приходят и уходят. Не пытайся на них построить что-то вечное.

1.1.2

Все случайности случаются во времени.

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

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

ВДХ | 0364

Раздражаешься? Печально. Печалишься? Раздражает.

ВДХ | 0636

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

ВДХ | 0372

Глубина мысли обратно пропорциональна глубине чувств. Или наоборот, то есть прямо. Скорее наоборот, то есть обратно.

1.2. Внутреннее и внешнее

1.2.1

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

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

ВДХ | 1115

Мудрые мысли нужны, но это всего лишь мысли. А вот смех! А что смех? А смех – это смех. А при чем здесь мысли?

ВДХ | 1387

Так уж ты устроен. Прими мои соболезнования. Никакого сочувствия, просто по воле Неба.

ВДХ | 0535

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

1.2.2

Все движения происходят в трех разделах пространства.
Пространство тела. Пространство души. Пространство духа.

ВДХ | 1877

Хочется, чтобы умно. Бывает. Бывает и не такое.

ВДХ | 0328

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

ВДХ | 1238

Придет время, умрем не хуже других.

1.2.3

Пространство тела – это ощущения.
Пространство души – это переживания.
Пространство духа – это сознание.

ВДХ | 0999

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

ВДХ | 1390

Душа не мнется.

ВДХ | 1398

Когда нейметя, неймись.

1.2.4

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

Ты всегда предощущаешь движение. Любое ощущение указывает на направление дальнейшего движения. А все это происходит в пространстве тела.

ВДХ | 0572

Наблюдай проигравших. Пригодится.

ВДХ | 1428

Лучше умереть здоровым, чем больным.

ВДХ | 1873

Умри вовремя. Если получится.

1.2.5

Душа постоянно дышит, а дух думает.
В душе живет дыхание, точнее, душа живет дыханием, а дух живет думами.

ВДХ | 0036

Последний выдох! Остальное все неважно.

ВДХ | 0388

Добился великих успехов? Мелковато.

ВДХ | 0414

Научился, наконец, получать, чего желаешь? Ну и дурак.

1.2.6

Дыхание создает пространство чувств, которые там переживаются, которые чувствуются, то есть это переживаемые ощущения, которые каждым вдохом и выдохом переносятся в пространство духа, где становятся думами.

ВДХ | 1206

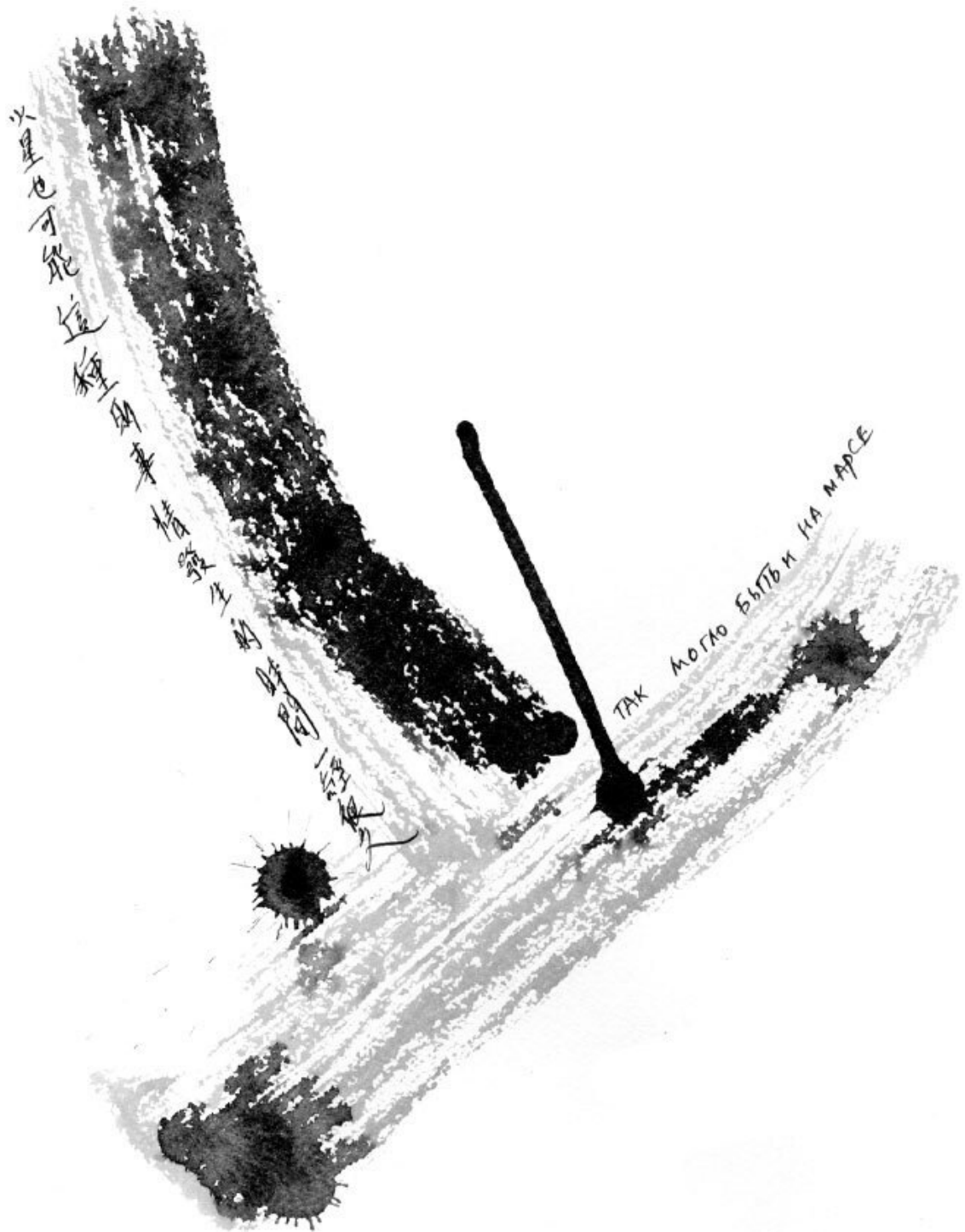
Обижайся. Обида портит печень лучше, чем алкоголь.

ВДХ | 0177

Имей совесть! Важно.

ВДХ | 0081

Все плохое уже случилось, но может быть и еще хуже. И что?



1.2.7

Дух – это пространство дум, которое требует подключения воли, потому что иначе поток все время уносит тебя в переживаемые ощущения, а каждое переживаемое ощущение создает чувственные образы, с помощью которых дух создает описание происходящего.

Дух должен сосредотачиваться и успокаиваться, а не улетать во внешние миры воображения, прилипая к переживаемым образам.

ВДХ | 0980

Не забудь проснуться.

ВДХ | 1856

Смотри на облака, там можешь увидеть все что угодно. А можешь и не увидеть. Тоже все что угодно. Выбирать не надо.

ВДХ | 1255

Важничай старательно. Пригодится.

1.2.8

Как только дух успокаивается, ты начинаешь ясно видеть закономерности изменений в ощущениях, ибо в этом случае они перестают волноваться переживаемыми чувствами, и ты видишь лишь движущиеся потоки, которые переходят в теле изнутри вовне и извне вовнутрь, создавая сообщение между поверхностными и глубинными отделами пространства ощущений.

ВДХ | 1713

Не уважают тебя? И ты не уважай. Может, что получится из этого?

ВДХ | 1614

А Путь, он где? В з-езде! Где-где? В-езде! Где? Зде!!! Вот где!

ВДХ | 0987

Не получается расслабиться? Ничего. Смерть расслабит. А может, все же сам?

1.2.9

Тело-душа-дух, то есть тело-чувство-сознание, представлены лестницей ощущений-чувств-образов-понятий-смыслов-действий.

ВДХ | 1994

Не теряй времени! А то ведь и себя потерять можно в безвременье.

ВДХ | 0946

Если что-то услышал, значит, оно звучало для тебя. Осталось определиться с тем, кто ты, и зачем этому тебе это нужно.

ВДХ | 1243

Не хочешь? Не хоти. Хочешь не хотеть? Попробуй хотя бы.

1.3. Пять движений игры

1.3.1

Она, эта игра, может также называться и игрой пяти движений.

Не бывает движения в игре, чтобы оно не прозвучало во всех пяти областях возможного поля применения человеческих действий.

Игра в исследовании. Игра в обучении. Игра в общении. Игра в творчестве. Игра в управлении.

ВДХ | 0900

Что ты знаешь, что ты знаешь? Правильно расставь интонации!

ВДХ | 0293

Случайность должна быть чистой. Следи. Не оставляй следов.

ВДХ | 0355

Следов не оставляй. Иди, куда надо.

1.3.2

Игра в исследовании.

Это первое движение духа, которое происходит при попадании любого предмета бытия, вещественного или любым другим способом осязаемого. Ты начинаешь исследовать, прислушиваешься, принимаешься, трогаешь, собираешь все, что можно знать о свойствах, качествах, предпочтениях предмета, о его связях и особенностях отношений со всеми другими предметами и явлениями этого мира.

Только игра подразумевает свободу. Ибо свобода – это состояние свободы, переживание свободы вне зависимости от того, какие обстоятельства пытаются окружить и сковать твою свободу.

ВДХ | 0468

Не откладывай, а то выведется что-нибудь.

ВДХ | 0755

Захотел что-нибудь сделать? Хоти.

ВДХ | 1720

Хотеть не вредно. Вредно хотеть.

1.3.3

Исследуя происходящее, играй незамутненно, невовлеченно и беспристрастно. Ибо основа свободы в игре – это свобода от себя.

А если нет свободы, то нет и игры.

А случиться может всякое.

ВДХ | 1944

Слова, чтобы их говорить. Образы, чтобы соображать. Понятия, чтобы понимать. Смысл, чтобы осмыслять. Ветер, чтобы дуть.

ВДХ | 0819

Даже и не пробуй быть дураком, ты для этого слишком умен.

ВДХ | 0666

Надеюсь, ты хорошо подумал перед тем, как подумать?

1.3.4

Исследуя, учишься. Исследуя, учишь.

Исследуя внешнее, поймешь его суть, если будешь изучать то, что происходит внутри при соприкосновении с внешним.

Иначе не будет игры.

ВДХ | 0833

Всем всего хватило. Можешь использовать для своей эпитафии.

ВДХ | 0617

Еда – сильный наркотик. Ешь осторожно. Предупреждаю.

ВДХ | 1344

Разум – это игры. Сам все и сыграет.

1.3.5

Исследуя, обучайся. Обучая, исследуй. И обязательно играй, превращая одно в другое, стирая грань, подменяя суть. Только так.

ВДХ | 0555

Да я ведь и сам тоже! Что уж там?

ВДХ | 1137

И не пытайся. Все равно.

ВДХ | 1194

Я не уверен. А зачем?

1.3.6

Невозможно ничего узнать, а исследование и обучение – это игра знаний, игра познания без установления сообщения. Ибо установление сообщения, поддержание общения – это основа и поле игры в исследование и обучение.

Такова природа игры познающего духа.

ВДХ | 0132

Сам себе придумай повод для всего.

ВДХ | 1670

Ищешь свободы – это очень изощренный способ быть рабом.

ВДХ | 0591

А про любовь? Если получится. А то ведь не всегда выходит.



1.3.7

Где есть общение – должно быть творчество. Творческие игры самые увлекательные, ибо творчество и есть игра, а игра – это всегда творчество. Если ты знаешь правила, прекрасно владеешь всеми приемами, понимаешь досконально суть и глубину, но при этом не ощущаешь свободного творчества, игры не будет.

Игра всегда в творчестве.

Творчество делает человека свободным.

Творчество – это и есть осознание игровой природы всего происходящего в мире осознанных ощущений.

А ничего другого и нет. Только игра, то есть осознание.

ВДХ | 0325

Будь человеком. И всё.

ВДХ | 0182

Верно говорят, что суть видна, если умеешь смотреть внимательно на окружающее. А кто сейчас умеет? Тот, кому видна суть.

ВДХ | 1719

Все, конечно, очень запутанно в этом мире. Только мир – у тебя в голове. Так что не предпринимай резких действий, направленных вовне, – запутаешься.

1.3.8

Если в игре нет управления, то игры нет. Но игрой нужно управлять, играя. Только тончайшая виртуозность переходов, выделение оттенков смыслов, понимание всех путей прохождения движений игры позволяют управлять творчеством, то есть творчески управлять общением при передаче знаний, приходящих к тебе через исследование самого себя в ходе познания сущего.

ВДХ | 0836

Легче всего поскользнуться на собственных соплях. Переживай осторожно, ступай не торопясь. Падай мягко.

ВДХ | 0773

Хочется, чтобы жалели. Хочется, чтобы понимали. Хочется, чтобы сопереживали. Пока хочется, только хочется, и ничего другого. Чтобы происходило – делай.

1.3.9

Итак, есть исследование, которое в человеческом обществе выражено в такой области деятельности, как наука. Поле деятельности науки – это избыточно выделенное движение исследования. И если нет способов передавать полученные плоды исследования другим поколениям посредством творческого общения, если нет возможности управлять этим, тогда научные исследования ничего, кроме зла, не приносят, ибо они приводят не к обогащению духа, а к его разрушению.

ВДХ | 1498

Что бы ни происходило – ничего не происходит.

ВДХ | 0801

Ты выглядишь прекрасно и кажешься уверенным, умным и добрым. Ты выглядишь и кажешься.

ВДХ | 0256

Добрые поступки? Конечно. А состояние добра? Это труднее.

1.4. Применение исследовательского движения духа

1.4.1

Если не исследовать управление, творчество, общение и обучение, ничего хорошего не получится. Исследование должно присутствовать в каждой единице бытия твоего духа, только тогда творчество становится творчеством, а общение – общением. Не говоря уж об обучении и управлении.

Ибо исследование – это постоянство усилия сохранения свежести восприятия, направленного на проникновение духа в глубины любого воспринимаемого явления.

ВДХ | 1358

Кажущееся может казаться очень правдоподобным. От этого оно не перестает быть кажущимся. Не забывай.

ВДХ | 0661

Хоть и не было еще ничего, а уже ничего и не будет. Так вот.

ВДХ | 0917

Видел многих. Сумасшедших больше. Это успокаивает. Ясность.

1.4.2

Управление в игре – это всегда управление движением духа, умение останавливать его в движении вперед и вглубь. Суть этой игры лишь в том, чтобы удержать дух от поспешности, ибо дух – это самая быстрая и подвижная часть поля человеческого сознания.

Но игра на этом поле требует управления.

Управляя игрой, управляй духом.

ВДХ | 0400

Не жди от людей разумности. Ищи ее в себе. Глядишь, и остальные подтянутся.

ВДХ | 0163

Может быть. А может и не быть. Разница небольшая, но существенная. Так что не горячись попусту.

ВДХ | 0157

Будь вежлив. По утрам всегда приветствуй собственную смерть, прощаясь с собой перед тем, как лечь спать. Смерть любит вежливость.

1.4.3

Все пять движений игры – это пять видов движения духа. Нужно учиться делать играючи движение духа, то есть чувствовать качество исследования, обучения, общения, творчества и управления в каждом из движений.

ВДХ | 0605

Умереть осознанно можно только в состоянии глубочайшего покоя. Если не научишься искусству бесконечного выдоха, ничего у тебя не получится.

ВДХ | 1852

Тонкость понимания напрямую связана с умением дышать ровно, плавно, мягко и глубоко, тонко, длинно.

ВДХ | 0418

Все твои ярчайшие переживания – лишь завихрения воздуха на диафрагмах. Не обольщайся слишком сильно.

1.4.4

Игры общения требуют установить сообщение, ибо важно, чтобы не просто произносились слова или шел обмен жестами, важно, чтобы происходил обмен качеством духа.

В общении в первую очередь сообщается дух, и есть общение духа, тогда можно не обмениваться знаковыми движениями, можно выйти за грань знакового взаимодействия.

Настоящая игра общения – это взаимодействие духа.

ВДХ | 1761

Ясность порождает покой, а покой порождает внутренний свет. Ясность и покой тесно связаны.

ВДХ | 1451

Человек, назвавший тебя глупцом, знает что говорит. Разве ты не глупец?

ВДХ | 1536

Умом ты не блещешь, зато глупостью отличаешься.

1.4.5

Игры общения создаются взаимодействием духа, а взаимодействие духа создается посредством сообщения дыханий. Если дышится в лад, тогда и дух общается.

А для этого нужно ум успокоить и с предпочтениями разобраться.

Так вот играют общением.

ВДХ | 0249

Пока собираешься, время уходит.

ВДХ | 1126

Пришла мысль – действуй. Но только замедляйся и будь плавным. Действуй, как дышишь. По-другому все равно не будет.

ВДХ | 1563

Как только устремляешься в область напряжения – остановись. Это трудно, потому и остановись. Движение родится само, а вот остановка всегда требует усилий.

1.4.6

В обучающей игре нужно в первую очередь создать состояние игры, ибо только игра создает пространство обучения в сознании ученика.

ВДХ | 1345

Не исключена возможность, что тебя не только никто никогда не поймет, как нужно, но и до этого никто никогда не понимал. Живи с этим.

ВДХ | 1103

Если ты не веришь в то, что является предметом веры для другого, скорее всего, ты заблуждаешься; но и предмет веры другого тоже может быть заблуждением. Это ни о чем не говорит.

ВДХ | 1832

Если умеешь подождать, пока не откроются врата, куда тебя приглашает мир, никогда не пойдешь неправильным путем.

1.4.7

Обучающие игры должны быть в первую очередь направлены на обучение способам исследования, то есть ученик должен научиться исследовать посредством игры, с помощью игры в игре, а для этого он должен создавать игры, творить игры, играть творца и играть с творцами.

ВДХ | 0542

Плохо не то, что время от времени мы делаем зло, а плохо то, что, сделав зло, мы пытаемся себя приукрасить, находя в другом причины для совершения нами злого поступка.

ВДХ | 1412

Бережливость сама по себе ни плоха, ни хороша, главное – направлять ее в нужные обстоятельства. Будь бережлив в проявлении вовне своих переживаний. Тогда все будет хорошо.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.