



Один мій колега, коли я гордо розповів, що буду виступати з промовою на Го Конгресі США, сказав: "Як ти будеш виступати у приміщенні, де повно людей, кожен з яких обізнаний про цю тему більше, ніж ти?" Я йому дуже вдячний за підказку подумати про це саме таким чином. Але це дійсно так. Незважаючи на те, що я грав у Го онлайн і наживо більшу частину свого життя, я все ще тільки жахливий аматор. Я ніколи не робив того свідомого зусилля, яке необхідне для досягнення значного, стійкого прогресу як гравця. А також, я не вчений експерт з історії Го і не можу фахово поринути у деталі зародження, зростання та поширення Го.

Я ігровий дизайнер і викладач дизайну гри. Ось що я роблю. І я гравець - аматор у Го, який любить цю гру, вбачає у ній глибокий сенс і красу. Отже все, що я можу запропонувати - це моє бачення перспективи гри, яку ми так любимо, зокрема, як вона пов'язана із сучасним світом, іншими іграми, що були створені і у які грають у 21-му столітті, іграми, які поглинають мільярди годин людського часу людей, які відокремлюють нові розмірності людської творчості, і починають вимагати нашої уваги як серйозний і важливий сфери сучасної культури.



Як всі зрозуміли, мова піде про Кім Кардашян Голлівуд.



Це не так, але насправді, я кажу про відеоігри. Відеоігри повністю змінили наше уявлення про ігри, що вони таке, як вони вписуються у наше життя, як вони працюють, як індустрія, як самовираження, яка їхня мета, які ідеї і теми вони використовують і транслюють.

Тепер відеоігри - це глобальне явище, і є ще одна важлива річ про них, але давайте дивитися правді в очі - вони були винайдені в Америці. Як фільми, покер і хіп-хоп. Ми не можемо претендувати на власність, зараз вони належать світу, але ми можемо з гордістю заявити, що ми їх винайшли.



Гра Го була винайдена в Китаї, удосконалена в Японії, і в даний час (можливо?), на вищому рівні грається в Кореї. Але тут на американському Го Конгресі ми можемо запитати - яка наша роль? Як ми вписуємося в історію і майбутнє цієї гри, може найпрекраснішої гри з ігор коли-небудь створених? Який внесок ми можемо зробити у спільний проект з розвитку Го, щоб зберегти його здоровим, допомогти зрости, передати наступним поколінням?

Саме це я маю на увазі, говорячи про Го у Новому Світі: Що значить грати в Го *зараз*, і що це означає грати в Го *в Америці*?

Це питання підкреслює одну з найбільш цікавих і незвичайних речей про ігри в цілому і Го, зокрема.





У людей завжди були ігри. Ігри завжди були важливою частиною людської культури. Завжди були люди, як і ми - люди, які люблять ігри, які тягнуться до них, щоб грати в них, думати про них, розуміти їх, і робити їх.

Oh Wah Ree  
Alex Randolph, 1962



Але це тільки в минулому сторіччі чи десь так, ми стали сприймати ігри як дизайнерську культуру з певними творцями, а не просто як вид спільної народної культури.



Насправді, це тільки протягом кількох останніх десятиліть, з моменту появи відеоігор, ми стали розглядати їх як свого роду естетичну форму - щось на зразок музики, театру або танцю. Я думаю, що частина цього зсуву перспективи полягає в тому, що відеоігри приносять щось дійсно нове. Змішуючи аспекти інших традиційних медіа - мистецтва, анімації, звуку, розповіді - відеоігри виділили естетичні якості досвіду гри - ті аспекти, які дозволяють їм бути красивим, рухомим, емоційним, багатим, складним, змістовним досвідом.

Таким чином \*частина\* нового розуміння гри як естетичної форми відбувається через нові якості, які відеоігри представляють у суміші. Але є ще один спосіб, яким відеоігри просто привертають увагу до естетичних якостей, які завжди вже були присутні в іграх.

### The Four Arts of the Scholar Gentleman



Guqin



Go



Calligraphy



Painting

І це здається особливо очевидним у випадку Го. Ми знаємо, наприклад, що в імператорському Китаї, за часів династії Тан, а може і раніше, Го вважалося однією з 4 чеснот освіченого знатного китайця. Поряд з грою на музичному інструменті Гуцинь (на кшталт лютні), каліграфією та живописом.





І ми також можемо побачити цю естетичність, коли розглядаємо досвід гри у Го, те, що відрізняють її від буденного життя, те, як вона створює стилізовану, ритуальну зустріч з іншою людиною і те, що вона містить ознаки священного і чарівного без релігійності у строгому сенсі.



Справа в тому, що Го прекрасне, воно має властивість просувати нас вперед, в ньому містяться глибокі думки, воно змістовне у такий багатий, складний спосіб, що його важко побачити і висловити словами, бо це не лежить на поверхні.

Це ті якості, які ми дійсно цінуємо у Го.

Всі ці якості є потужною демонстрацією естетичного характеру, який є спільним для всіх ігор - незалежно від того, чи є в них мистецтво, анімація, звук і оповіді- а саме, естетичної природи ігор, як інтерактивних систем, ритуальної взаємодії, керованої і структурованої певними правилами, складних систем мислення і дій, які ми досліджуємо разом.



І коли ми думаємо про Го таким чином, ми отримуємо уявлення про щось чудове. Тому що тут присутня надзвичайна робота людської культури, яка одночасно вкрай давня і трепетно жива. Чи існує інша форма культури, яка простягається крізь час таким чином? Звичайно, у нас є Шекспір, століття минають, і ми все ще любимо Шекспіра, ми все ще цінуємо його, ми й досі святкуємо його, його робота залишається впливовою. Але тут є відмінність, тому що ми цінуємо Шекспіра крізь історію, існують універсальні трансцендентні якості Шекспіра, які говорять з нами і зараз, але є багато стосовно Шекспіра, що належить його епосі, що ми повинні вивчати в історичному контексті. І значною мірою те, що ми цінуємо у Шекспіра - це саме здібність, перебуваючи у своєму часі, досягати і говорити із нами у наших сучасних життях. Він встановлює зв'язок з цим раннім періодом і створює відчуття безперервності. І я думаю, що стосується і Давида Мікеланджело, Колізею, Іліади й Одиссеї, навіть у такому нещодавньому явищі, як картини Пікассо.

Але з Го все інакше.



Немає ніяких сумнівів щодо віку, бо коли Ви тільки входите в Го, відразу відчувається якість давнини, як крок у віковому лісі або мандрівки стертими сходами стародавнього міста. Але це не місце для туристів, це процвітаюче, активне місто із людьми, що там мешкають, теревенять, грають, б'ються, фліртують, готовлять і їдять, збільшують родини. Там немає сенсу вдивлятися у щось через тумани часу і намагатися знайти зв'язок. Коли ми граємо у Го ми так само відчуваємо красу і сенс, як поет Шао Юн, який, тисячу років тому, описав наступну сцену:





(Садок вишневий коло хати)  
Вечірнє сонечко зазирає крізь листя  
На тихе весняне подвір'я  
Гості відпочивають на веранді  
Спостерігаючи, як двоє змагаються у Го  
Кожен захоплений божественним і пекельним,  
вибудовуючи гори і річки свого світу.



Ми не звикли до такого відчуття часу. Ми звикли думати про культурні твори, які тривають протягом тижня, або сезону, або рік, чи два роки, може бути, навіть два десятиліття, але потім вони зникають або зберігаються в музеї. Але це - це зараз занадто довго. Це зовсім інший масштаб мислення про твори культури.



Наприклад, розмірковуючи про довгострокову, повільно зростаючу культуру, можу сказати, що мої власні особисті стосунки із Го повністю переплетені із ставленням до мого сина, Джеймса. Ось він там, готовий покарати мою слабку гру.

Зараз ми обидва любимо ігри і є багато ігор, у які ми грали разом. Він сидів у мене на колінах, коли я грав у MYST, він навчився читати, граючи у MagicTheGathering, ми грали в шахи, ми грали у DonkeyKongCountry - насправді, певний час ми були справжніми співредакторами невеликого критичного журналу про DonkeyKongCountry, який називався Monkeyboys, про який ви, можливо, чули ... чи не так? Добре, достатньо буде сказати, що ми зіграли багато ігор разом.

Але коли Джеймсу було 12 чи 13, ми почали грати в Го. І є щось у Го, у її розгалуженості, у тонкій калібрації майстерності, у тому як просто і елегантно система хендікапу дозволяє відстежувати і вимірювати відносне вміння. І тому наші ігри прогресували протягом декількох років, і Джеймс грав все краще і краще, по мірі того як він ставав більш

серйозним, почав займатися ґрунтовно, навчаючись не тільки тому, як грати у Го, але й тому, чого варте досягнення справжнього успіху у якійсь справі, а я залишився легковажним планкером, не бажаючи витратити час і зусилля, щоб дійсно працювати над своєю грою.

І тому у нас була чудова серія ігор, які з одного боку були представлені хоробрим воякою, із гострим розумом, набагато кращою швидкістю обробки інформації, бажанням виграти, дійсно працюючим над своєю грою шляхом пошуку кращих супротивників онлайн. А з іншого боку, це був стомлений чоловік середнього віку, який прочитав багато книжок від Ishipressна 20 років раніше. Я маю на увазі, я не міг конкурувати з тактичною вогньювою силою цього шмаркача, але в мене була ота мудрість старшого віку, Ви розумієте. Було почуття дошки, інтуїція, я знав прислів'я, було відчуття форми, я міг говорити таємною мовою каменів, і вони казали мені, куди вони хочуть піти, такі от речі.

Ну, мені, напевно, не потрібно розповідати, як ця історія скінчилася. Він рухався від 9 каменів фори до 8, до 7 і так далі, із невідворотнім відліком до зльоту. А якось він просто взяв чорні. І тоді взяв чорні і побив мене.

Я не думаю, що є якась інша гра, в яку я коли-небудь грав, що може зробити щось подібне. І немає такої книги, кіно, або музики. Коли я думаю про складні емоцій і суперечливі значення цього моменту - що це означає мати дитину і спостерігати, як вона зростає, що значить відчувати як потік часу проходить крізь пальці, камінь за каменем, той пекучий біль, завданий чоловічому самолюбству, через програш дитині, і палку гордість батька, чия дитина прокладає власний шлях у світі, щоб піднятися вгору, озирнутися назад і сказати: "Я покажу вам шлях вперед". Це був день, коли я переконався, що Дарвін прав, що еволюція реально існує, що ми не просто стаємо голоснішими і швидшими, ми розумнішаємо і мудрішаємо.

Таке можуть робити ігри, коли вони тривають протягом тисяч років і передаються з покоління в покоління.

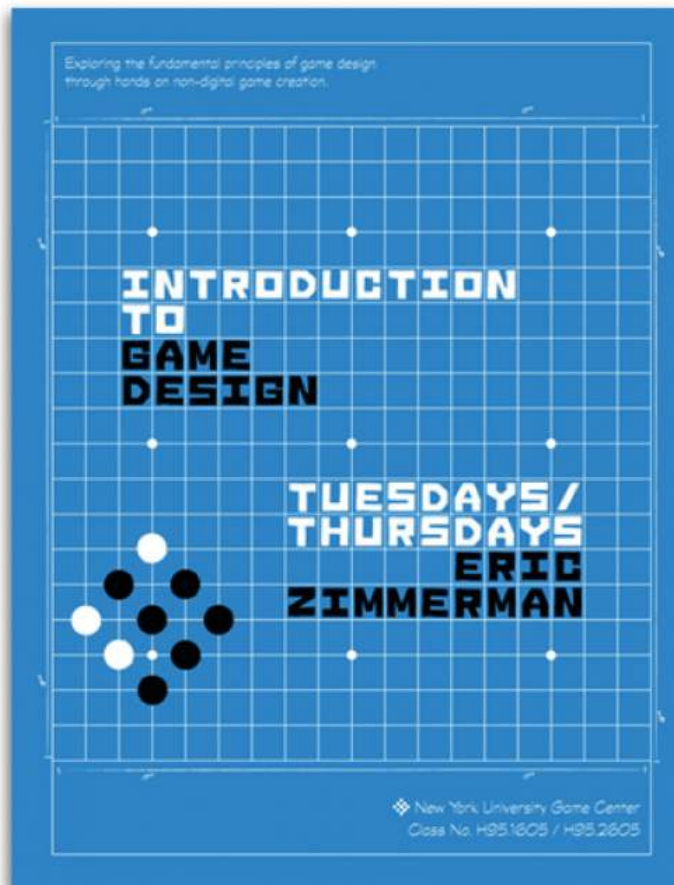




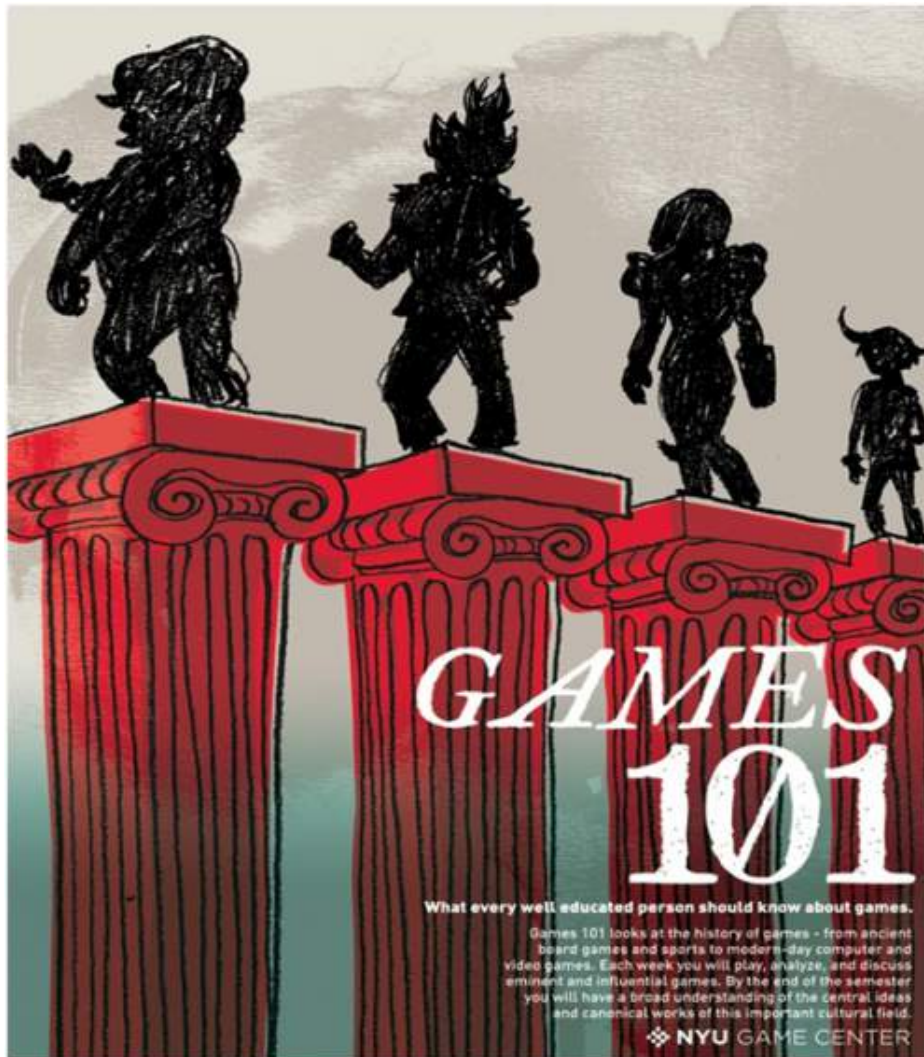
І так, питання Го у новому світі це також питання про ігри в цілому, про те, яким має бути наше ставлення до цього виду культури, такого давнього і дуже живого? Чи маємо ми ставитися до Го з шануванням, повагою, благоговінням і пієтетом? Чи, навпаки, ми повинні думати про шляхи адаптації, видозміни, залучення і відкриття Го заново, щоб зробити його релевантним до нашого сучасного життя, щоб зберегти його процвітаючим і зростаючим?



Го старша за Колізей, але вона жива, як GangnamStyle, може бути, навіть більш жива, тому що, давайте подивимося правді в очі, GangnamStyle цінний у один момент, у 2012 році. Го жива, як WordswithFriends, Threes, Drop7, KimKardashianHollywood. Вона вимушена боротися за місце в моєму телефоні, боротися за мою увагу, боротися за місце в appstore. І частина мене хоче сказати "та забудь ти вже оту битву, ти вище того". І я думаю, що це певною мірою вірно. Частково причина того, що Го - це велика гра полягає в тому, що вона існувала задовго до AppStore, і буде існувати ще довго після того, як AppStore зникне. Частина Го є нечутливою до галасливого шуму нашого часу, дрібних чвар, мілких трендів і мінливої моди сезонної культури. Але! Але ... частина мене хоче влізти у цю штовханину. Не тому, що я думаю, що Го знаходяться під загрозою зникнення, а тому, що є аспекти Го, які говорять із сучасним, які роблять її неймовірно доречною до нинішнього моменту, до нас прямо зараз. Тут є потенціал для Го, є відображення і висловлення унікальних рис нашого часу, як живої культури, і цього не можна зробити, залишаючись такою священною, відстороненою річчю. Тому це частково розмова про те, як увійти у цю битву і виграти її. Отже, які риси Го роблять її релевантною у сучасному світі?



Перше, що мені спадає на думку, це те, що Го говорить нам про дизайн гри.



У Центрі Гри Нью-Йоркського університету є предмет із назвою 101 гра, щось на кшталт курсу лекцій з дослідження стилю історії мистецтва, про всю історію ігор з найдавніших часів до наших днів.



# Go



- Date: ca. 2000 BCE
- Developer: *Unknown*
- Platform: Board game
- Region of Origin: Ancient China

- 2-player game of place and capture
- Goal: surround the most territory
- Pieces are placed and don't move

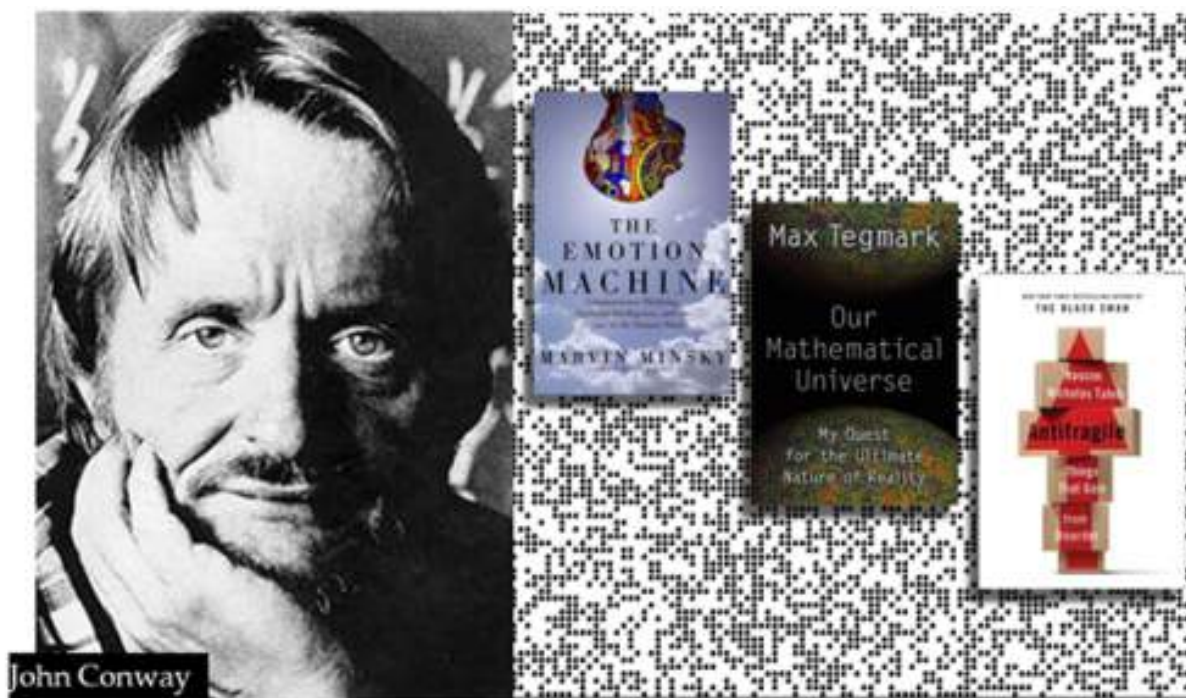
І одна з перших ігор, які ми вивчаємо, це Го, і ми вчимо її не тільки тому, що це важливо з історичної точки зору, але й тому, що це прекрасна демонстрація деяких ключових понять, які стосуються всіх ігор.



По-перше, елегантність. При розробці гри, чи то настільної, чи відеоігри, швидко стає зрозумілим, що кожне додаткове правило має вартість, в тому сенсі, що це додаткова вимога гравцю вивчати, пам'ятати, застосувати і розуміти. Це свого роду "адміністративні витрати", які ви виставляєте гравцю і дизайнери часто шукають спосіб зменшити це навантаження і при цьому мати глибоку, цікаву систему. Го, крім того, що вона абстрактна, ще і неймовірно мінімалістична і, в той же час, неймовірно глибока. Це яскравий приклад того, що дизайнери ігор називають "елегантність". Це одна з причин того, чому Го має сакральний статус серед ігрових дизайнерів – це те, як Го показує, яким буває дизайн гри без додавання складових, а в пошуках ідеального поєднання інгредієнтів, чарівного співвідношення речей, яке вдихає в гру життя.



Тісно пов'язана з елегантністю ідея зародження. Що таке ідеальне поєднання інгредієнтів? Що ми шукаємо? Як ми це впізнаємо? Зародження є свого роду мінливим терміном, який ми використовуємо, щоб описати властивість системи, яка має прості, зрозумілі правила, але, коли ці правила починають діяти, вони створюють цікаві, складні, непередбачувані візерунки. У якомусь сенсі зародження - це магічна сила яка рухає всі ігри. Як нам вдається отримати від жменьки інгредієнтів - простих, детермінованих правил, інертних матеріалів - живу систему, яка може причаровувати і захоплювати нас, поглинати нашу увагу? Це тому, що іноді ці інгредієнти поєднуються один з одним таким чином, що створюються цікаві моделі, такі як магічний двигун. Го є прекрасним прикладом цього,



і це не просто збіг, що Джон Конвей використовує камінці Го для дослідження концепції клітинних автоматів і винаходить яскравий приклад зародження: Гру Життя Конвея. Го і сама щось на зразок клітинних автоматів, тільки з певним набором правил для створення захоплюючих візерунків протягом тисячоліть.

І, до речі, зародження в якості концепції неймовірно актуальні для багатьох з питань, які нас особливо цікавлять сьогодні, у сучасному світі. Питання про свідомість, штучний інтелект, як ми могли почати з правил фізики і закінчити усіма тими дивними й загадовими властивостями розуму? Питання космології - звідки всесвіт родом, і куди він рухається? Практичні питання про економіку і політику - про поведінку складних систем, межі нашої здатності передбачати і контролювати їх, ймовірність неочікуваних наслідків.

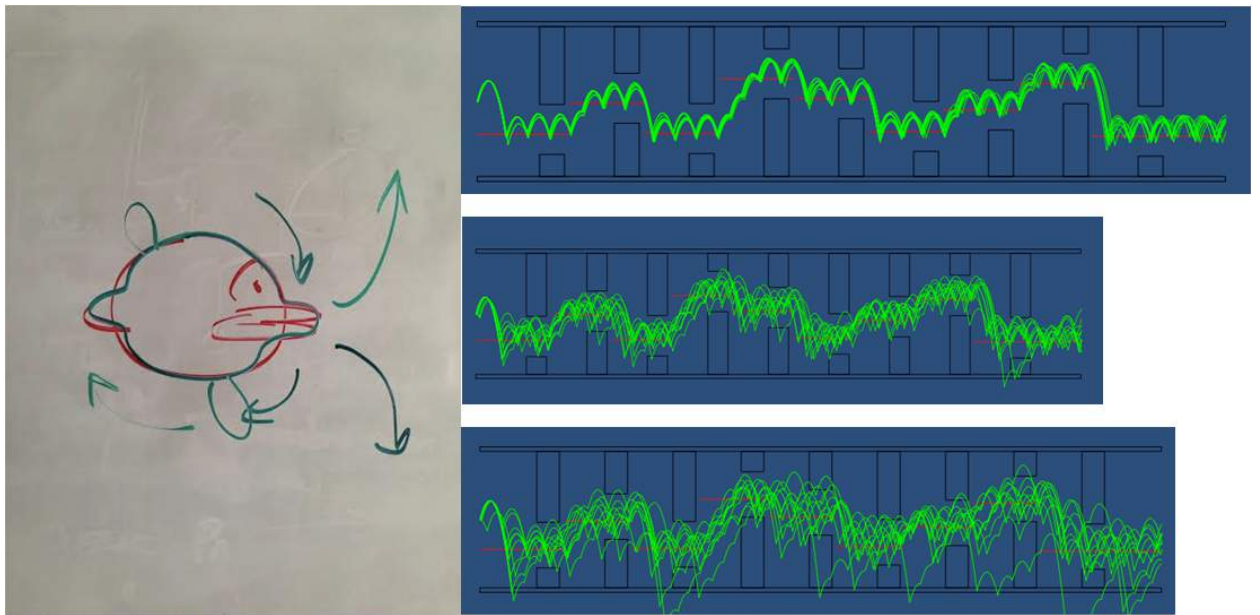
У багатьох аспектах ігровий дизайн, як дисципліна, присвячений метушні із правилами і матеріалами у пошуках магічних комбінацій, які здатні перерости у вулкани цікавої поведінки.



Flappy Bird  
Dong Nguyen, 2013



Навіть в іграх, це не так очевидно - візьмемо для прикладу гру FlappyBird[хто грав уFlappyBird?]. Як Го, FlappyBird - це неймовірно проста, мінімалістична гра. FlappyBirdне така глибока, як Го, це не стратегічна гра, дія якої розгортається протягом тривалого часу, це просто тест на майстерність, чисто виконавча гра. Але ясно, що там щось відбувається, має бути якесь пояснення здатності цієї гри, привертати і утримувати нашу увагу. Найцікавіше у FlappyBird є її простота, вона має тільки декілька компонентів - і є багато різних способів, якими Ви можете об'єднувати ці інгредієнти. Розмір і відстань між воротами, висота, на яку піднімається Flappy при натисканні, швидкість її падіння, заданий кут і поворот.



У мене є багато друзів - дизайнерів ігор, які скаженіють від FlappyBird, розбираючи і аналізуючи параметри гри, і висновок переважно такий, що є щось особливе в тій конкретній комбінації, яку Dong Nguyen помістив у FlappyBird, яка генерує цю дивовижну, ритмічну систему, що просто ідеально узгоджується із нашим перцептивним апаратом і стає отим гіпнотичним, п'яним досвідом.

І дизайн ігор часто приймає форму цього пошуку у просторі можливих комбінацій інгредієнтів і налаштувань - інтуїтивно, шляхом повторення, методом проб і помилок - змушуючи тремтіти нашу "чарівну лозу" вниз і вгору, в очікуванні вібрації, яка підкаже, що ми надібали на щось варте уваги, якийсь закуток Всесвіту, який генерує складний, цікавий матеріал.



І тому у світі, який заповнили ігри, де все більше людей грають, ніж коли-небудь раніше і ігри стають все більш помітними, одна з речей, які ми повинні шукати - це спосіб залучення і поширення критичної грамотності серед гравців - тому що культура розвивається синхронно із потребами і можливостями грамотної аудиторії. І Го потужною демонстрацією двох ключових аспектів естетики гри - елегантність і зародження. Очевидно, є багато інших стилів і типів ігрової естетики, у нас є вас є естетика надмірного декоративізму бароко (Pokemon) і імітації з ефектом присутності, але елегантність і зародження настільки могутні і важливі, і в той же час тонкі і непомітні, що це надзвичайно корисно мати Го, як глибоку демонстрацію цих принципів.



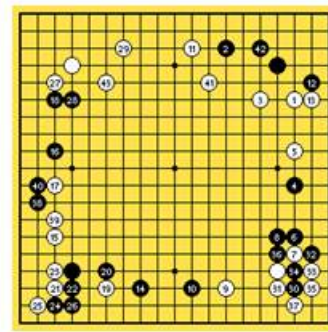
Го є набагато кращою демонстрацією цих принципів, ніж, наприклад, шахи. І одне з питань, яким ми маємо задатися, розглядаючи як поширити і підняти Го, це – щось таке із шахами? Що шахи роблять, що ми ні? Відповідь проста: насправді це просто традиція і знання. Шахи мають своє коріння в Індії, але потім поширилася на Європу і стали там домінувати. І Америка отримала шахи у спадок поряд з багатьма іншими аспектами європейської культури.



А потім у нас з'явився Боббі Фішер, і як тільки ви отримаєте американця - чемпіон світу, ви начебто цементуєте свій статус - з цієї миті нам стає постійно цікаво, чи не так?

Але такі речі це не доля, культурна спадщина не є незмінною, вона розвивається і видозмінюється. І я думаю, настав час для Го, щоб скоротити відстань між нами і шахами на заході, в Америці. Можливо, ми в подібній ситуації, що і з футболом, з глобальною грою, яка так повільно набирала обертів в США.





Ви можете помітити певні паралелі, вірно? Американський футбол є гра високо спеціалізованих ролей і дискретних ігор, футбол це гра потенціалу та потоку. Може, це тільки відблиск дивовижною Кубка світу, але я думаю, що ми бачимо, як футбол набирає, сантиметр за сантиметром, як американці стали більш грамотними, і більше в нього вкладають. Тому, можливо, це повинно дати певні підстави для оптимізму.

Грамотність та інвестиції - ось ключі до успіху. Вміння читати гру, і причина, щоб піклуватися про неї.



Якби мені довелося дати одну пораду для підвищення статусу Го в новому світі це було б таке: ми повинні краще працювати з поширенням і прославленням статусу Го, як найглибшої і складної конкурентної гри у світі. Іноді мені здається, що ця думка розмивається коли ми говоримо про Го, як спосіб життя, коли ми орієнтуємося на її стародавній статус, коли фетишизуємо її таємничі і екзотичні якості. Іноді я думаю, ми схильні занадто підкреслювати містичні в лапках «східні» властивості Го - витонченість, гармонійну взаємодію сил, світлого і темного, інь і ян, навіть красиві традиційні матеріали дерево та камінь. Звичайно, це речі там присутні, але в багатьох випадках, коли ми так говоримо про Го - можливо нам здається, що це проява поваги до витоків, але існує небезпека, що ми - принаймні, частково - екзотуємо Го.

Що б сталося, якби ми припинили підкреслювати такі речі, і замість цього презентували Го як найбільш захоплюючу гру в світі, універсально людяну. Найвеличнішу із існуючих стратегічних ігор. Глибшу за шахи. Важчу, ніж покер. Максимальній прояв конкурентної гри.



Тому що, так склалося, що ми зараз живемо у золотий вік конкурентних ігор. За останні 10 років спостерігається неймовірний бум зростання в сфері конкурентної гри. Це те, що зазвичай називають кіберспорт, а саме відеоігри, в які грають на дуже високому рівні талановиті, віддані гравці, яких супроводжує величезне співтовариство випадкових гравців, глядачів та вболівальників.



На найвищих рівнях є професійні гравці і команди, великі спонсорські контракти, живі турніри з величезними призовими фондами.





Але важливо визнати, що найбільші ігри - Ліга Легенд і DOTA2, розвинулися з ситуації, коли нічого цього ще **не було**. Обидві гри, розвинулися з Defense of the Ancients,





яка була свого роду народною грою, створеною гравцями, які створюють та модифікують власні карти, власні варіації комерційних **відеоігор** StarCraft і Warcraft. І ця саморобна гра ставала все більш і більш популярною протягом багатьох, багатьох років, поки, нарешті, не стала найпопулярнішою онлайн-грою в світі - без реклами, спонсорства і призів.

І ви повинні розуміти, що DotA неймовірно важка, неймовірно складна, і неймовірно конкурентна гра. Це глибока гра, яка вимагає навчання, вимагає практики і дозволяє неймовірно високий рівень конкурентного виконання.



Справа в тому, що є інстинктивна потреба у присутності цих якостей в іграх. І це дивна і фантастична новина! Іноді здається, що і в іграх і у фільмах чи чомусь-іншому, єдине, що люди хочуть, так це щоб з ними няньчилися, забавляли і розважали спрощеним, повторюваним, шаблонним сміттям. Але це не так! Подивіться на цю величезну спільноту людей, які тягнуться до досвіду, тобто освоєння глибокої, складної, важкої для розуміння системи. Ті, хто хоче увійти до конкурентної дисципліни, що вимагає і винагороджує зусилля, терпіння, і навчання. Це наші люди!



Тому що всі ігри, які складають Е-спорт, не залежно від того, про що вони, про поверхні, контроль над арміями, стрілянину, боротьбу, магичні заклинання, під капотом всі вони мають спільну основу - Перш за все, усі вони в основному ігри мислення - навіть тоді, коли вони залучають швидкі рефлекси і точне виконання. Але найбільше за все: всі вони вимагають і винагороджують той самий підхід - дисципліну, зусилля, терпіння, навчання.

Існують такі ігри, які, як Го, можуть зробити більше, ніж просто розважити або відволікати, вони заохочують вас брати участь у напруженій роботі самовдосконалення, а це означає, чесно протистояти своїм слабостям, розуміти власні помилки і намагатися виправити їх.





Bertrand "ElkY" Grospellier



David Williams

Ось чому можна побачити, як гравці високого рівня у StarCraft, такі як Бертран Гроспельє і гравці високого рівня у Magic: TheGathering, такі як Девід Вільямс входять у світ покеру із високими ставками і заробляють там мільйони доларів. Тому що під капотом усі ці ігри вимагають і винагороджують один і той самий набір навичок: навчання, практику, аналітичні рішення проблем, і давайте називати речі своїми іменами - неабияку частку одержимості.



Це новий світ конкурентних ігор, з великими аудиторіями, пристрасними спільнотами й грандіозними видовищами. Я вважаю, що прийшов час для Го вимагати своє законне місце в цьому новому світі в якості надзвичайно конкурентної гри - найбільш глибокої, надзвичайно важкої, найконкурентнішої гри з усіх. Я не кажу, що Го має спробувати конкурувати з цими іграми чи спробувати стати такою ж популярною, як і вони, її статус виходить далеко за межі цього. Го не потрібно конкурувати з цими іграми, Го буде існувати довго тому, як ці ігри підуть, я в цьому не сумніваюся. Я кажу, що Го має проникнути у дух часу і використовувати енергію та ентузіазм, які люди мають для висококласних, стратегічних, інтелектуальних конкурентних ігор.





Я думаю, що ми повинні докласти зусиль, щоб надати більше можливостей кращим американським гравцям, щоб брати участь у змаганнях і більше стимулів досягати успіху. Було б добре, побачити турніри з призовими фондами та спонсорськими можливостями досить великими, щоб привернути увагу якоїсь яскравого підлітка, який грається у LeagueofLegends, шахи, покер і Hearthstone і досить непогано грає у Го, але не має багато можливостей, щоб грати у нього, досить великий, щоб дати йому привід серйозно підійти до Го і, можливо, з'ясувати, що він наш Боббі Фішер.



Я думаю, що ми повинні докласти більше зусиль, щоб довести необхідність змагань на глобальному рівні, щоб підкреслювати, прославляти і пояснювати значення ігор, які грають кращі гравці світу. Коли я трохи покопався в рамках підготовки до цієї промови кілька тижнів тому, я з'ясував, що Лі Седол - який є можливо, напевно? кращим гравцем у Го в світі - грає у Jubangі проти головний конкурента Гу Лі. Що таке Jubangі? Чи це має значення? Хіба це важливо? Чи означає це що-небудь? Є щось на кону? Хто знає? Я думаю, що в цьому і полягає проблема.



Особисто я був би набагато більше зацікавлений у світі висококласного Го, якщо б там була якась структура, яка б оформляла його для мене, те, що перетворило його на щось більше за набір різних турнірів і купу різних ігор, зіграних різними профі. Я хотів би, щоб була якась глобальна рангова система, якісь урочисті заходи, де я міг стежити за драматичним перебігом боротьби за перші місця. І якщо кращі гравці в світі корейський і китайський? Ну і що? Кращі у світі гравці у Лігу Легенд це корейці! Кращі гравці у Dota2 - китайці! Кращі гравці у Counter-Strike - шведи. Це не заважає мені нервувати у серіях чемпіонату. І це роздмухує мій змагальний дух. Чому американці так погано виглядають у відеоіграх? Ми їх винайшли!





До речі - новаторським моментом у киберспорті було конкурентне видовище StarCraft у Кореї. На початку 2000-х Корея прийняла StarCraft як свою національну гру. Це стало вражаючим явищем, по-своєму, настільки важливим, як бейсбол для нас. Для цього було декілька причин, але одна з них це є те, що StarCraft насправді просто складна настільна стратегічна гра, і Корея вже має давню традицію підтримувати, прославляти і вболівати за стратегічні настільні ігри, вже мали традицію телевізійних трансляцій того, як професійні геймери грають у глибоко стратегічну гру - байдук, Го.

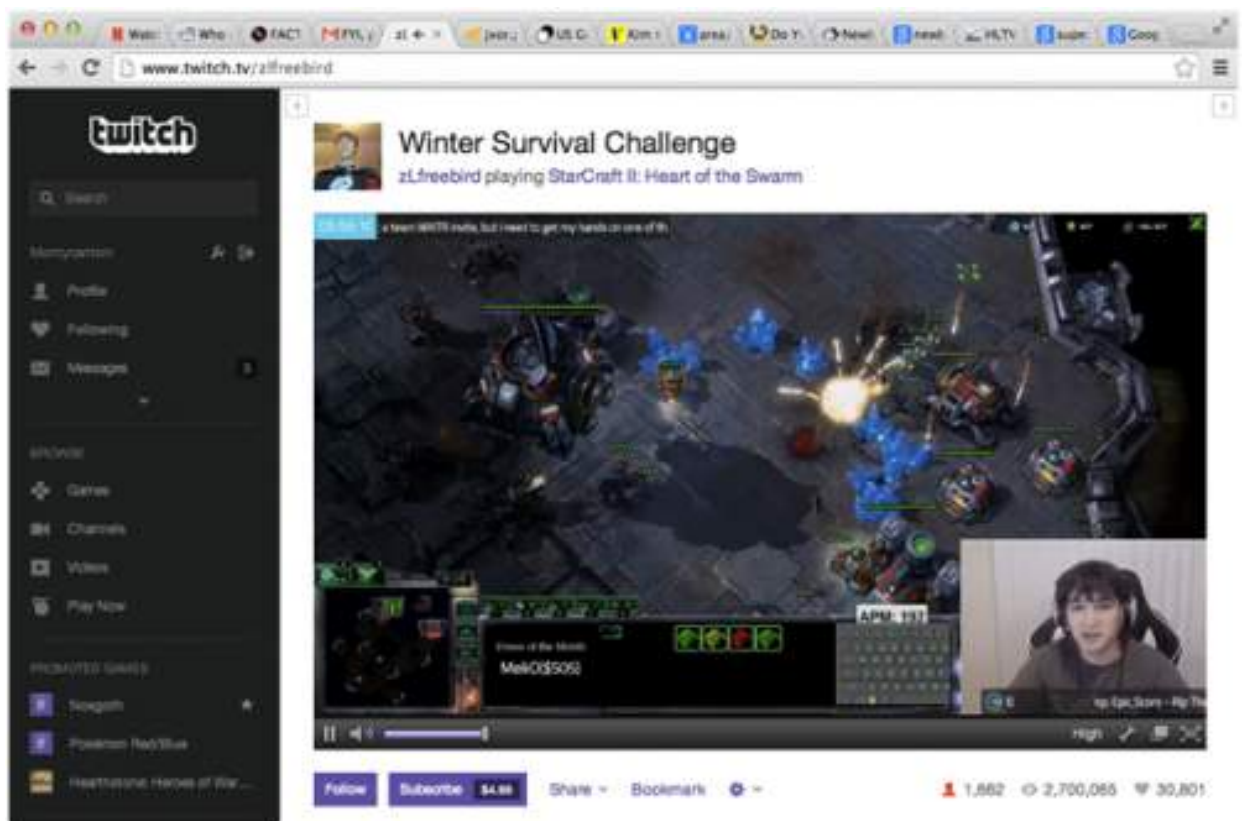
У певному сенсі, поява на сцені StarCraft просто розширення існуючої пристрасті до конкурентної гри в корейській культурі.

Тому, на мій погляд Го вже зіграв важливу, і недооцінену роль у розвитку киберспорту і нового світу конкурентної гри.



Встановлюючи чіткий рейтинг, даючи щедрі увагу і нагороди кращим гравцям, ви даєте людям світового класу стимули, щоб грати в гру на найвищому рівні. І це дає людям, що перебувають на одну сходинку нижче, стимул докладати серйозні зусилля і прагнуть цього вищого рівня. І це дає гравцям ще нижчого рівня на що подивитися і до чого прагнути і вчитися, і так далі все, аж до самих випадкових гравців і новачків, які тільки починають вчитися. Valve, компанія, яка робить DOTA2 це розуміє, тому світовий чемпіонат DOTA2 має призовий фонд у розмірі 10 мільйонів доларів.



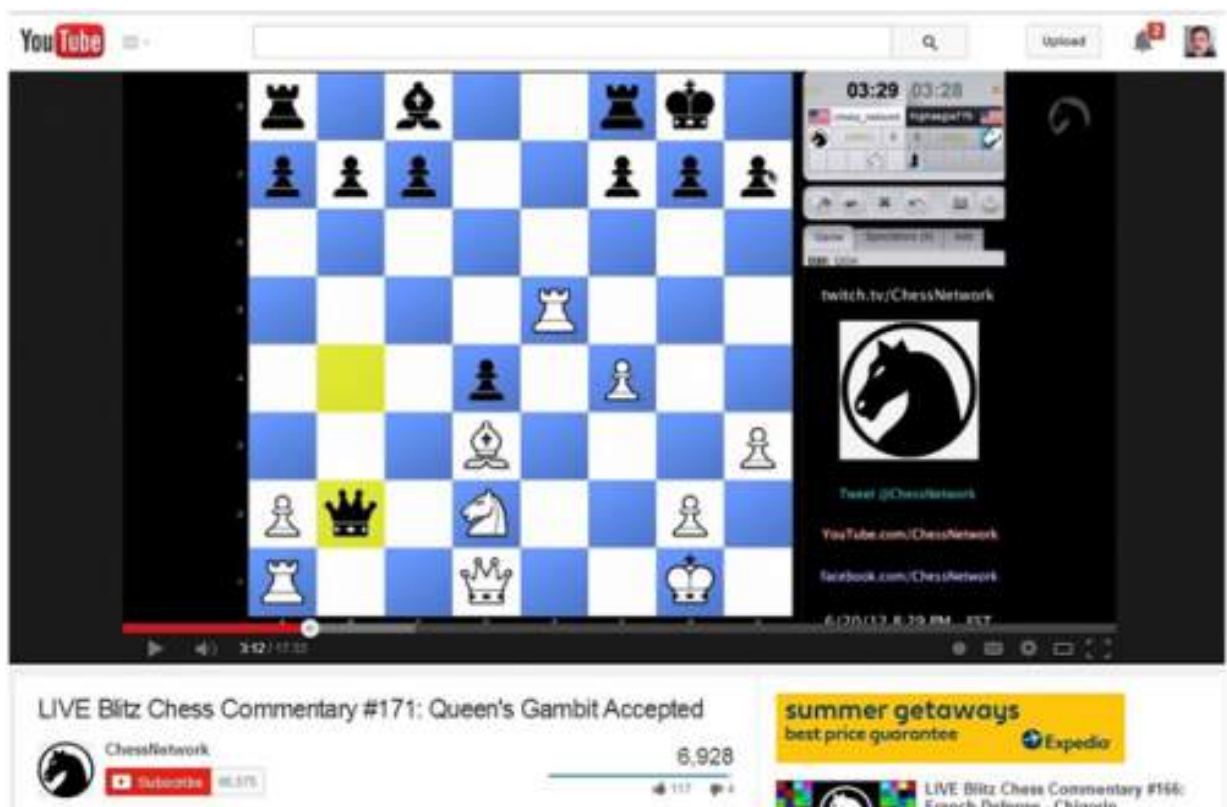


Це те, що робить Twitch.tv однією з найцікавіших і важливих діючих сил у сучасній культурі гри. Twitch.tv - це надзвичайно популярний сайт, де геймери викладають стріми ігор з коментарями. Twitch транслює усе, починаючи з масштабних турнірів наживо, які одночасно подивилися мільйони глядачів, і закінчуючи людьми, які стримлять для 1-2 своїх друзів. Це майже як якби ви поєднали ESPN з YouTube і закинули все це в якесь аматорське радіо щоб добре оцінити.

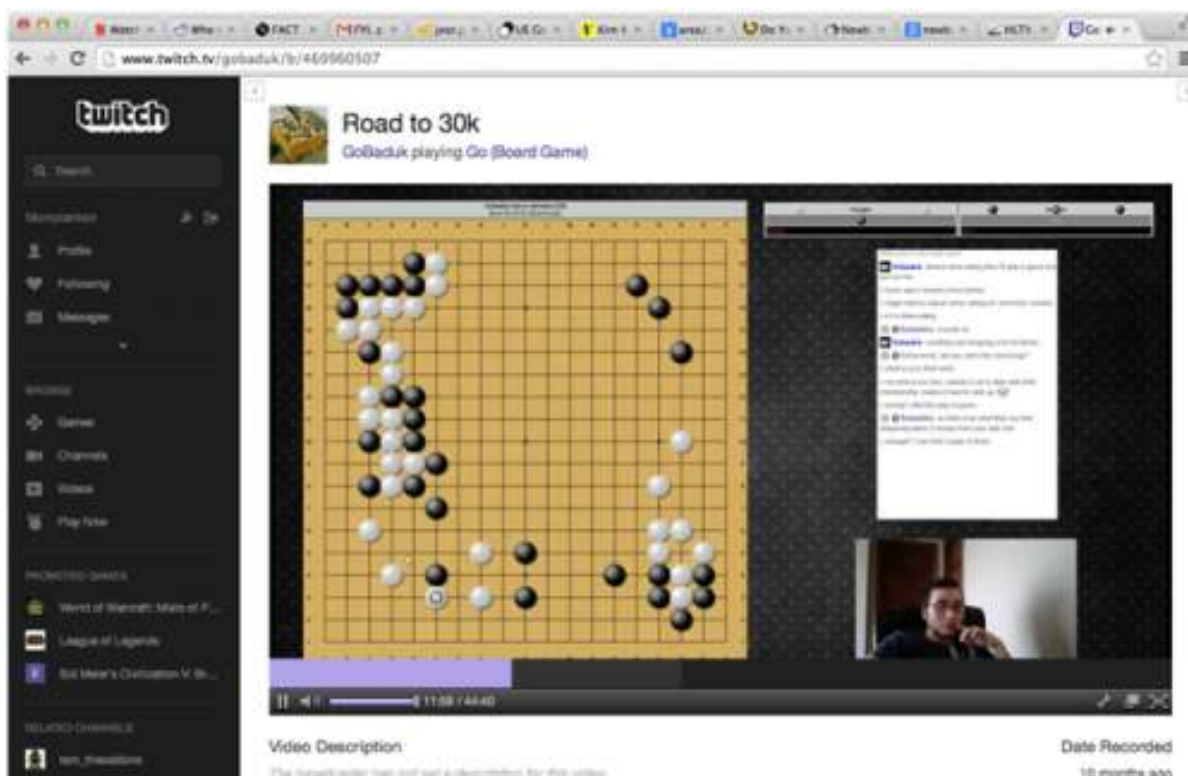
Люди стриміли всі види ігор на Twitch, від однокористувацьких до конкурентних багатокористувацьких ігор. Але більшість трафіку генерують конкурентні ігри.

Люди дивляться як інші грають у конкурентні ігри, тому що вони хочуть побачити глибоку гру, зіграну на високому рівні, тому що вони хочуть побачити драму і боротьбу у конкурентному середовищі із високими ставками, а також тому, що хочуть зрозуміти як треба грати, щоб це допомогло їх власному навчанню.

Вам не потрібно бути найкращим, щоб мати популярний Twitch канал - для успіху вам достатньо мати особистість і коментувати свої ігри так, щоб це допомогло людям зрозуміти гру і закликала їх вболівати за вас. Грамотність та інвестиції. І маючи помірну популярність Twitch канал може бути джерелом гідного доходу для гравців, рівня яких недостатньо, щоб бути професіоналом, але які в змозі залучити деяких невеликих спонсорів і, можливо, тисячу або дві фанів, готових підписатися на канал за пару баксів.



Варто згадати хлопця - який під ім'ям Chess Network стрімить на Twitch, а також і на YouTube, який так блискуче коментує свої ігри в прямому ефірі - це справляє просто дивовижне враження, коли чуєш, як хтось артикулює свій процес міркування в живу під час гри. Я навіть не *граю* у шахи, я особливо не дуже і *люблю* шахи, але я пристрасився до перегляду відео цього хлопця, бо він так добре висловлює словами те, що відбувається.



Є декілька людей, які викладають стріми Го гри на Twitch і існують декілька місць в Інтернеті, де ви можете шукати новини та аналіз подій на міжнародній арені. Але, чесно кажучи, якщо ви молода людина, яка вчиться Го, хоче зануритися в цей світ і отримати кайф, якщо ви хочете пережити драму і хвилювання з кращими гравцями в світі, що грають у гру на найвищому рівні? Вам не пощастило. Цього не існує. І якщо ви хочете стежити за пригодами того, хто кращий за вас, як вони грають, вчать і працюють над своєю грою, це дуже важко знайти. Я думаю, що є позитивні зрушення в цьому напрямку. Я був вражений, коли побачив такі речі, як нову систему професійної сертифікації в Північній Америці - (мої привітання Calvin Sun, який нещодавно отримав сертифікат про), коли побачив перший рік гри міської ліги, за підтримки та прямої трансляції з Pandanet, це величезний крок вперед і я сподіваюся, що ми будемо і надалі спиратися на цей імпульс.



Для деяких з вас бачення Го, яке я тут окреслив - з акцентом на конкуренцію, вип'ячування кращих гравців, створення більш узгодженої змагальної сфери, надання гравцям більше призів і статусу, спонсорстві, як на глобальному, так і місцевому рівні, підвищення ставок і драматизму - це все може звучати трохи вульгарно, занадто грубо. Ви можете думати, що гру мають цінувати за її внутрішню красу, а не за призи, статусу і заохочення. І ... може бути, ви й праві. Я не знаю. Але я думаю, що, можливо, це те, яким американське Го мало б бути, воно має виглядати дещо гучнішим, яскравішим і більш вульгарним. Трохи менше династії Тан і трохи більше NASCAR. І я розумію, що це може звучати жахливо для вас - але пам'ятаєте: не треба ущільнювати позицію, щоб зробити територію, нам не варто принижувати вдвічі наш статус як тихої, елегантної, вишуканої гри, це наш фундамент, наша база, це не піддається сумніву, ми повинні вистрибнути на нову територію, щоб злегка розвідати ситуацію і атакувати, хто знає, що може статися!





А також: кращий хід супротивника - це наш кращий хід: що коли зробити Го трохи більш вульгарним, потворнішим, більше американським, то це зможе привернути до гри нове покоління американців - чи не буде це також означати, що ми просто зробимо Америку трохи витонченою, тихішою і красивою?

Я думаю, що існує версія американського Го, як і американський йоги, трохи менше смаку і духовності, більше спорту і комерції, але це все ще гарна річ, позитивна частина нашого життя і діяльності, квітучий й живий куток культурного ландшафту. І я думаю, що ми можемо потрапити туди, якщо визнаємо, що це наш час, є покоління молодих американців, які зростають занурюючись у культуру глибоких, складних, інтелектуальних, конкурентних ігор. І якщо ми будемо приділяти більше уваги цьому поколінню, будемо зрозуміти, як, де і чому вони грають, то ми могли б зробити великий і цінний внесок у поточне життя цієї гри, яку ми любимо.

Дякую за увагу.