

<http://weiqi.ru/>

Игорь Гришин
Михаил Емельянов
Андрей Степанов
Дмитрий Малютин td@weiqi.ru

Игра Го в России

Популяризация идей и философии игры Го в России

Наша анкета

Часть первая. Персонафицированная

Расскажите немного о себе: как вас зовут, чем занимаетесь по работе, что делаете в свободное время?

Игорь Гришин, президент Федерации Го. Я — Мастер Го. Моя работа — это мое хобби. У меня нет свободного времени, но все мое время — свободно для меня.

Михаил Емельянов, помощник Президента Федерации Го. Работаю Мастером Го, обучая стратегическому мышлению новую российскую аристократию. В свободное время люблю ездить на природу, отдыхать с друзьями.

Андрей Степанов, советник Федерации Го. Работы, к счастью, у меня нет, я создаю ее для себя сам. Поэтому все мое время свободно.

Дмитрий Малютин, ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала. Русский. Характер нордический, стойкий. В 1998 г. окончил Московский государственный университет путей сообщения (МИИТ) по специальности «Роботы, робототехнические системы и комплексы». Параллельно посещал культурологические курсы при МГУ и РГГУ. В 2003 г. окончил аспирантуру при Московском государственном университете путей сообщения (МИИТ) по специальности «Социальная философия», в настоящее время еще не защитился. Но в отдаленных планах это есть.

Работаю программистом. Знаю на «отлично» Oracle и его оболочки, PL SQL, SQL, InterBase, Delphi. На «хорошо» — HTML, веб-дизайн, JavaScript, PHP, MySQL. На «удовлетворительно» — C++, Microsoft VisualBasic, MS SQL. Последнее место работы: Cognitive Technologies Ltd (один из лидеров нашего программного рынка). Больше года назад я понял, что просто не могу заставить себя работать по текущим проектам, и уволился для того, чтобы заниматься именно тем, что мне нравится.

Одно из многих, но важных увлечений моей жизни — это стратегическая игра Го, которой посвящен портал Weiqi.ru. С момента моего увольнения с постоянной работы прошло много времени, но мне еще ни разу не пришлось пожалеть о переходе на «вольные хлеба»: наоборот, появилось чувство, что я наконец-то эффективно реализую свои потенциал и время.

Го занимаюсь с 7–8-ми лет. Пошел в первый класс и одновременно во Дворец пионеров на секцию. Первый тренер, Соколовский Матвей Соломонович, сейчас проживает в Америке. Занимался у него пару лет, дорос до 4-го кю.

Затем был долгий период без Го, связанный со многими обстоятельствами, с переездами из одной страны в другую и из одного города в другой...

Возобновил занятия в 2002 г. Быстро (за год) вырос до 1-го дана. В шахматах этот разряд был бы аналогичен кандидату в мастера спорта, но к Го эта шкала мало применима: Го — это не спорт, хотя в игру Го можно соревноваться.

Спортивные достижения в Го: 1-е место в блицтурнире LG в 2003 г; 2-е место за блиц на 47-м ЕГК в Санкт-Петербурге; 1-е место на Фестивале кубка Японского посла в Москве. Сила игры не стабильна, в Интернете она колеблется между 3-м и 4-м даном.

В Го спортивные достижения меня интересуют меньше всего. Я состоявшийся человек. Мне интересны люди, контакты, философия и мировоззрение. Китай — мое самое раннее увлечение. «Дао Дэ Цзин» — одна из любимейших книг с 13 лет.



Рис. 1. Игорь Гришин (президент Федерации Го, в оранжевой куртке) и Малютин Дмитрий (ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала Weiqi.ru, в черном полупальто) играют в Го на льду реки недалеко от д. Завидово московской обл. Фото из серии «Экстремальное Го или портал Weiqi.ru на природе. Весна 2005 г.

Когда и при каких обстоятельствах вы впервые познакомились с компьютером? Ваши первые впечатления?

И. Г. Я познакомился с компьютером, когда началась моя работа по развитию игры Го в Москве, а затем в Интернете.

М. Е. С компьютером я познакомился, когда мне было 10 лет. С тех пор я постоянно пользуюсь компьютером в работе. А когда был ребенком, то в основном играл в различные игры: «бродилки», «стрелялки» и «стратегии».

А. С. Первым компьютером, с которым я познакомился, был калькулятор, и это было очень давно.

Д. М. С компьютером познакомился в последних классах школы, тогда там кабинет химии оборудовали отечественными машинами, которые «понимали» Бейсик и умещались фактически целиком в клавиатуру. Это были БК. Для более серьезных занятий в отдельном кабинете стояли

«Агаты». Помню, я так увлекся новой техникой, что даже купил сборник электронных схем «агатов» с тайной надеждой спаять когда-нибудь себе такую. Увлечение компьютерами было вполне закономерным продолжением моей юношеской страсти к электронике. После увлекательно написанных «Транзистор — это просто», «Радио — это просто» я с головой ушел в пайку приемников и прочих схем. Стал завсегдатаем магазинов вроде «Юный техник», где иногда можно было достать дефицитные по тем временам радиодетали.

Увлечение программированием началось само собой как продолжение увлечения электротехникой. Немалую роль сыграли первые игры, появившиеся на БК. Многие еще помнят названия этих игр: «Эволюция», «Жизнь», «Змейка», «Тетрис». Какой мальчишка не захочет запрограммировать свою игру, когда он увлечен компьютерными играми?

Как в основном вы используете компьютер? Какими техническими характеристиками обладают компьютеры, на которых ведется основная работа по дальнейшему построению сайта?

М. Е. Наш сайт мы строим на современных ПК Pentium 4 или последних версиях Athlon.

А. С. В основном я использую компьютер для творчества и общения, иногда — для поиска информации. В своей работе применяю для разных задач три компьютера: старые брендовые Venturis и Compaq Deskpro 6000+, самосбор high-end.

Д. М. Что можно сказать о ПК, на котором делается сайт? Таких уже не делают. Эта фраза почти анекдотична. И тем не менее она верна. Технологии столь быстро развиваются, что компьютер, которому всего три года уже достаточно устарел, чтобы подумывать о новом. Для того времени, когда он был приобретен, это было достаточно передовое решение с материнской платой с функциями сопроцессора и 1 Гбайт оперативной памяти, что вместе обеспечивало производительность на уровне лучших решений при процессоре в 1,8 ГГц.



Рис. 2. Слева направо: Михаил Емельянов, административный директор Федерации Го, Игорь Гришин, президент Федерации Го, Ефим Островский в клубе Го. Фото Андрея Губенко. Март 2006 г.

Расскажите как о ваших любимых, так и о наиболее часто используемых программах.

М. Е. Сайт программируем с помощью Macromedia Dreamweaver, а также просто заполняем блоги, как в [«Живом Журнале»](#).

А. С. Моя любимая программа — Mozilla Firefox. В принципе в эпоху Web 2.0 всеми остальными программами, кроме браузера, можно будет и не пользоваться.

Д. М. Сейчас мир стремительно меняется, и информационный век значительно ускорил ритм жизни людей. Ежедневно сталкиваешься с новыми программами и системами, которые призваны облегчить жизнь программисту. Однако как-то само собой получилось, что все основные работы по веб-программированию я выполняю в текстовом редакторе, встроенном в FTP-клиент (CuteFTP). Так оказывается проще и быстрее редактировать HTML, а встроенных возможностей по заполнению тегов через всплывающее меню более чем достаточно для этих целей. То же самое касается PHP, но там надо оговориться, что задачи, которые я решаю на этом языке, пока достаточно просты и малообъемны. Если бы это было иначе, то потребовалась бы похожая программа с поддержкой автозаполнения основных операторов и функций через всплывающее меню — думаю, что это основная находка после модульного программирования, которая смогла облегчить жизнь программисту.

Как давно вы пользуетесь Интернетом? Назовите свои любимые сайты — те, которые вы стараетесь просматривать каждый день.

И. Г. Я просматриваю только те сайты, где пишу сам. Таких проектов всего несколько десятков.

М. Е. Интернетом пользуюсь уже более 7 лет. Каждый день просматриваю какую-то часть из наших 40 сайтов. Иногда захожу на информационный портал [Regnum.ru](#), чтобы быть в курсе событий.

А. С. Интернетом пользуюсь с прошлого века. Любимых сайтов слишком много, чтобы перечислить их здесь. А каждый день, если я не отключаюсь от Интернета, просматриваю Gmail.

Рис. 3. Андрей Степанов, советник Федерации Го, на презентации игры Го в Нескучном саду во время празднования Нового года по майянскому календарю. Лето 2005 г. Перед ним размещена специальная доска для Го, сделанная для слабовидящих людей, на ней специальные лунки. В качестве игровых камней использованы лесные орехи и бижутерия.

Д. М. С первого курса института, когда появился собственный компьютер и модем в нем, — 1993 г. Я с трудом успеваю следить за сайтами, которые находятся у меня на «балансе», в том числе много времени уделяю нашему — [Weiqi.ru](#), поэтому на регулярное посещение других ресурсов практически не остается времени. Из тех, что мне нравятся и куда я иду с охотой, когда есть минутка, могу назвать сайт журнала [«Сообщение»](#) и группу ресурсов с новостями науки и культуры: например, <http://inauka.ru/>.

Что такое, по-вашему, Интернет? Какое главное открытие для себя вы сделали в Сети?

И. Г. Интернет чуть более вседозволен, чем реальный мир. Поэтому самое главное в Интернете — действовать с тем же нравственным императивом, с которым ты действуешь в реальном мире.

М. Е. Интернет — это будущее современного медиапространства. Самым удивительным для меня было то, что действительно очень большая часть людей получает 90 % информации именно через Интернет. Раньше мне это казалось сказками. И еще меня очень удивил тот факт (когда я в первые попал в Интернет, будучи ребенком), что он внутри просто состоит из кучи страничек и, нет какого-то особого объема — виртуального пространства.

А. С. Интернет — это коммуникативная среда, предоставляющая человеческим сущностям все больше и больше степеней свободы для самовыражения. Главным открытием когда-то для меня было то, что он не изменяет природы человека.



Рис. 4. Дмитрий Малютин, ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала Weiqi.ru (слева), играет в Го с президентом Донской Федерации Го Алексеем Акишиным (справа) на Чемпионате по Стратегии (Го, Вейчи, Бадук) среди любителей в китайском ресторане «Джун Го» на Тверской. Москва, декабрь 2005 г.

Д. М. Интернет — это самоорганизующаяся информационная система, которая позволяет связать людей из любых уголков Земли. Получается система, напоминающая головной мозг человека с миллиардами нейронов, связанными в сеть. Я думаю, в перспективе Интернет может стать для человечества чем-то вроде «сверхразума», воплощенного материально. По своим функциям он уже приближается к этим возможностям. Через Интернет можно управлять техникой, начиная с бытовой и заканчивая целыми предприятиями, можно оперативно получать и передавать информацию, текстовую, голосовую и визуальную, совершать покупки, не выходя из дому, переводить деньги, управлять финансовыми потоками и вложениями. Путь от мысли к ее реализации стал существенно короче, отсюда и ускорение ритма жизни людей, подключенных к «Матрице».

Важным открытием для меня было то, что у Интернета есть две стороны. Это открытие пришло не сразу и несколько болезненно, отчего открытие это можно считать не совсем приятным. Великие возможности и великие злоупотребления этими возможностями идут рука об руку. Интернет вносит в общество множество свобод на информационном уровне. Свобода слова и свобода информации в общем — одно из достижений новой общественной формации. Но именно это дает возможность большому числу мошенников действовать, чувствуя свою полную безнаказанность. Здесь речь не только о спаме, хакерах и сетевых лохотронах. Пока что нет объективных возможностей по защите чести и достоинства человека, подвергшегося клеветническим нападкам в Интернете, не только в России, но и в других, более законопослушных странах. Пока не ясно, как можно бороться и противостоять этому явлению. Единственный легитимный способ противостоять тому, что я вижу на опыте многих сетевых сообществ и ресурсов, — создавать сообщества из людей высокой культуры плюс введение простых правил жизнедеятельности виртуального сообщества и следование им, отсекая все то, что выходит за рамки правил, с помощью группы администраторов и модераторов. Тогда можно создавать в бушующем информационном море островки информационного благополучия, и это может быть одним из важных критериев, привлекающих в сообщество новых постоянных членов.

Назовите самый удачный и самый оригинальный, на ваш взгляд, проект в Рунете? А в мировом Интернете?

И. Г. Тот, который ты делаешь сам. Все остальное может не иметь для тебя никакого значения.

А. С. Самые удачные — [Google](#) и «[Яндекс](#)». Самые оригинальные — [Udaff.com](#) и [Weiqi.ru](#).

Д. М. «[Яндекс](#)» и [Google](#).

Предположите, как будет развиваться Интернет (или Рунет) в дальнейшем: какие направления основные и какие сферы перспективны?

И. Г. Будущее неопределенно, так сказал Терминатор. Предположения не из моей профессии.

М. Е. Мне трудно судить о самом удачном проекте в Интернете, так как я практически не слежу за интернет-новостями. Мне кажется, что создание «[Живого Журнала](#)» и дневников-блогов — это прорыв. Мне кажется, Интернет в дальнейшем будет все больше наполняться бесплатной интересной информацией. Скорее всего, будут развиваться и усиливаться сообщества Интернета, становясь более конкретными и мощными, разрушая при этом привычные для нас границы стран и сообществ. Думаю, будущее за блогами, а не статичными сайтами.

А. С. Я давно слежу за развитием событий. Как раз основным тенденциям развития Интернета (также называемым Web 2.0) посвящен один из сайтов, в создании которого я принимаю непосредственное участие — «[Круглый стол Web x.0](#)». Основные направления в техногенном мире всегда одни и те же: технологический триггер, пик раздутых ожиданий, низшая точка разочарования, восходящая кривая просветления и плато продуктивности–востребованности обществом. Это не касается Рунета, который вряд ли возможно понять умом.

Д. М. Основное, что сейчас происходит в этой сфере, — это то, что Интернет становится повседневной необходимостью для очень широкого социального слоя людей. В том числе для тех, чья жизнь не связана с компьютером напрямую. Человек любой профессии и специальности может найти нужную себе информацию или единомышленников за считанные минуты.

Еще несколько лет назад интернет-коммерция была диковинкой, сейчас это быстроразвивающийся и перспективный бизнес. Деньги стремительно переходят в виртуальный мир, в прямом и переносном смысле. Еще не все оценили, например, удобство коммунальных платежей через Интернет, но уже очень скоро этим благом будут пользоваться большинство жителей крупных городов.

Самое полезное, по-вашему, изобретение в сфере информационных технологий. Почему?

И. Г. Формат JPG.

М. Е. Телефон и телеграф. Все-таки с этого все началось.

А. С. Если убрать из этого вопроса слова «технология», «изобретение», «полезное», ответом будет: Логос.

Д. М. Поисковики. Хотя 70% посетителей всех сайтов составляют роботы, все же именно поисковики делают возможным найти в Интернете не только что-то новое по интересующей тебя теме, но и полезное. Поисковики — это основная книга программиста, так как все уже написано до нас, и современному программисту чаще всего остается лишь адаптировать под конкретную задачу уже готовые модули и решения. Как раньше говорили: «Хороший инженер — это не тот, кто все знает, а тот, кто может быстро найти и освоить то, что не знает». Выходит, поисковики — ленинская кузница инженерных кадров.



Рис. 5. Михаил Емельянов, административный директор Федерации Го (справа), играет в Го с инструктором Школы Го «Восхождение» Владимиром Спиридоновым на вершине Ай-Йори над Алуштой во время летнего похода инструкторов Федерации Го в крымские горы. Лето 2005 г.

Как реагируют ваши близкие и друзья на то, что вы достаточно много времени уделяете своему сайту, компьютеру, Интернету, наконец?

И. Г. Так же, как и близкие других людей, которые много времени уделяют своему сайту, компьютеру, Интернету.

М. Е. Мои близкие спокойно к этому относятся — ведь это и их хлеб тоже!

А. С. Они рады, что я пока еще жив.

Д. М. Друзья поощряют мои увлечения или терпят, а супруга относится с пониманием, но когда я слишком ухожу далеко и надолго в виртуальный мир, она, как Ариадна, обеспечивает мне дорогу назад.

Какую фразу вы бы повесили над своим рабочим столом — каков ваш собственный девиз?

И. Г. «Пройди путь от юзера к серверу! Не отключайся!»

А. С. «Если не я, то кто же?». Это один из девизов тамплиеров.

Д. М. «Все под Небом». Этот девиз многие знают по фильму «Герой», но это реальный и очень близкий к философии даосизма исторический девиз, под которым был объединен Китай. Когда я думаю над ним, чувствую, что и в мире и среди людей больше общего и сближающего, нежели чем рознящего или отталкивающего. Для меня это звучит жизнеутверждающе. И в тоже время там есть достаточно «пустоты» для действия.

Что вы любите, цените в других людях?

И. Г. Открытое сердце, на худой конец — открытые глаза.

М. Е. Искренность и ответственность.

А. С. Я люблю их сущность, которая не так уж часто выглядывает из-под масок личностей.

Д. М. Мастерство, искренность, увлеченность, горение. Эти качества делают человека интересным для меня, и не важно, в какой сфере этот человек мастер. Как говорится, лишь бы человек был хороший.

Есть ли у вас мечта? Если не секрет, расскажите о ней.

И. Г. Мечта, чтобы мы все были морально здоровы.

М. Е. Мечта... Я бы хотел, чтобы наше дело действительно принесло пользу окружающим людям. Чтобы через 10 лет я с гордостью вспоминал эти дни.

А. С. Хорошо бы собрать нас всех вместе и сфотографировать. Но «нас» так много, что это пока что лишь мечта.

Д. М. Мечта простая — что-то понять в этом мире. Отсюда интерес к самопознанию и другим людям, их жизненным философиям. Интерес к Го тоже отсюда: в Го есть своя философия, практика, созерцательность, своя эстетика, ритуал и особая культура, похожая на культуру чайной церемонии. Эта игра, как интеллектуальная практика, не только развивает стратегическое видение, но и позволяет мне лучше понять себя, своего партнера по партии, и, как следствие, увидеть, понять и почувствовать что-то новое в жизни.

Часть вторая. Тематическая

Кратко охарактеризуйте основное предназначение и тематику своего проекта.

И. Г. Новые подходы, новые методы, новые восприятия.

М. Е. Предназначение нашего проекта — создание международного портала по игре Го и пути Го.

А. С. Го.

Д. М. Наш проект создавался для того, чтобы как можно больше людей познакомить с таким явлением, как Го. Нам хотелось показать это явление как можно полнее, с разных точек зрения, пользуясь разными подходами. Уверен, если бы больше людей знали об этой игре и могли найти партнера для партии, они бы оценили глубину и широту стратегии и тактики. Эта игра стала бы у нас не менее популярна, чем на Востоке, где в нее играет каждый 3-й мужчина (данные по Корею, но в Японии и Китае близкая ситуация).

Итак, цели:

— Познакомить как можно больше людей с этой игрой и ее культурой.

— Дать базовые навыки игры.

— Тем, кто уже играет в Го, рассказать о встречах любителей, клубах культуры Го, фестивалях и турнирах, помочь овладеть новыми навыками, расширить кругозор.

— Изучать и продвигать Го как философию и искусство.

— Развивать Россию с помощью Го — того богатого потенциала, который заложен в игре.

— Образовать Го-комьюнити (Го-сообщество) людей, которым интересны предыдущие цели и общение друг с другом на тему Го и около.

— Помочь в организации российского Го-движения, помочь в становлении клубов и местных федераций игры по всей России.



Рис. 6. Андрей Степанов, советник Федерации Го, в листе сада Школы Го «Восхождение». Осень 2005 г.

Когда (укажите дату), как и на основании чего возникла мысль о создании сайта?

И. Г. Меня уговорили.

М. Е. В 2004 г. мы думали о том, как нам расти дальше. Хотелось делать необычные и интересные вещи. Поэтому мы решили сделать в Интернете проект, который бы зажигал сердца не только россиян, но и наших азиатских коллег по игре Го.

А. С. Мысль не возникала, сразу начали создавать.

Д. М. Долгое время в домене Weiqi.ru существовала единственная страница со ссылками на старейший форум по игре Го, с которого фактически и начиналось Го-сообщество в Рунете и другие близкие по тематике ресурсы. Примерно 1,5 года назад я обратился к владельцу этого домена — Игорю Гришину, человеку, который горит темой развития и приложения Го в жизни, с несколькими идеями по улучшению работы форума. Мы сменили хостинг на Masterhost.ru — форум заработал быстрее и стабильнее. Затем революционным для того времени новшеством было использование Го-просмотрщика для отображения записей партий и статичных Го-диаграмм прямо на страницах форума. Одно за другим улучшение, и я вошел во вкус. Новой ключевой идеей стало создание Го-портала на базе отдельных блогов (личных страничек).

В Интернете уже существовали ресурсы на wiki-движках с открытым доступом к каждой странице. У этих ресурсов, безусловно, есть свое будущее, но, как уже показал опыт, коммунизм подходит не для всех. Многим приятно иметь свой личный уголок на бескрайних просторах Сети и заниматься его освоением и улучшением. Приятно, если твой сайт сразу же включен в дружное сообщество людей, как и ты увлеченных Го. Эта идея — дать возможность всем желающим получить и развивать свою страницу подобно тому, как это делается на известном сервисе Яндекс-Народ, — оказалась весьма удачной. В коллектив авторов Weiqi.ru сразу же влилось множество тематически близких, но индивидуально неповторимых людей, которые и делают сейчас этот портал интересным для большого числа любителей Го.

Существуют ли аналогичные вашему проекты в Рунете? В чем преимущество именно вашего ресурса перед тематически схожими сайтами? С какими родственными проектами вы поддерживаете отношения?

И. Г. Нет, не существуют. По-крайней мере, мне они неизвестны.

М. Е. Проекта такого масштаба в Рунете нет. Я думаю, главное преимущество в интерактивности, множестве визуальных коммуникаций и дизайне. Дизайн в смысле ставки на концептуальность и художественность исполнения проекта. Мы поддерживаем взаимоотношения с таким известным проектом как Soob.ru — сайт журнала «Сообщение», а также нашими друзьями из боевых искусств.

А. С. Аналогии здесь вряд ли возможны, поскольку это творческий проект. Преимущество нашего ресурса в его открытости, честности и интерактивности. Мы поддерживаем отношения со всеми сайтами, создатели которых выказали подобное желание.

Д. М. Нет, подобных по размаху проектов по Го-тематике еще нет, и они не скоро возникнут, ведь любой крупный ресурс или портал представляет некое сообщество людей, увлеченных близкими идеями. Собрать такое сообщество и организовать уже крайне непросто. Если на портале пишет 10 человек, то сообщество может охватывать свыше тысячи. Для меня пока вопрос, может ли устойчивое сообщество формироваться только виртуально, в Сети, или же взаимодействие в реальности является тем корнем и фундаментом, на котором держится, растет и развивается виртуальное сообщество? Наше сообщество в Интернете имеет глубокие и длинные корни в реальности — это дружба и симпатия большого круга людей, объединенных игрой Го и Го-культурой.

Из родственных сайтов могу назвать следующие: <http://goama.upstream.ru/>, <http://muzix.ru/we/>, <http://goama.ru/>.

Знакомы ли вы с зарубежными сайтами близкой направленности? Какими?

И. Г. Таких проектов, как наш, нет за рубежом.

М. Е. Мы знакомы с подобными проектами в Японии: сайт Японской Ассоциации Го, Южной Кореи — Сайт Корейской Ассоциации Бадук. Также у нас дружеские связи с любителями Го из Калифорнии, которые ведут блоги о Го — <http://chiyodad.blogspot.com/> и др.

А. С. Сайтов, посвященных Го, в Интернете немало, и количество их с каждым годом увеличивается.



Рис. 7. Дмитрий Малютин, ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала WeiQi.ru, за работой над порталом. Зима 2005 г.

Д. М. Да, поскольку во всем мире Го-движение является гораздо более массовым, часто имеет более солидные исторические корни, то данная тематика шире и объемнее представлена зарубежными ресурсами, особенно азиатскими. Крупнейшими из англоязычных являются следующие:

<http://go4go.net/v2/> — большая, постоянно обновляемая база игр современных профессиональных игроков Го.

<http://goproblems.com/> — онлайн-задачи по Го на все стадии игры, база постоянно пополняется любителями Го.

<http://gobase.org/> — один из крупнейших порталов по Го, но для доступа ко многим разделам требуется пароль. Пароль высылается бесплатно, но почему-то не всем. Алгоритм определения подходящего пользователя для меня остался загадкой.

<http://senseis.xmp.net/> — библиотека сенсеев, крупнейший ресурс о Го на wiki-движке, много информации об игроках, клубах и по изучению Го.

<http://www.pandanet.co.jp/English/> — игровой сервер IGS (один из старейших), там можно зарегистрироваться, загрузить клиентское ПО и получать удовольствие от игры с живым соперником через Интернет.

<http://kiseido.com/> — еще один игровой сервер, только для работы с ним нужно установить не только клиент, но и Java. Это европейский сервер, есть поддержка русского языка, но людей не много в сравнении с другими азиатскими игровыми серверами.

Расскажите о «ядре» вашего проекта — о том, какое информационное наполнение составляет неизменную основу сайта и используется для дальнейшего подбора данных.

И. Г. Го как игра, Го — как новые возможности восприятия человека.

М. Е. Ядро проекта — это все, что связано с идеей мастерского отношения к жизни и деятельности. Это главный критерий.

А. С. Основа сайта — Го. Не игра Го, а просто Го. Все остальные данные, так или иначе, укладываются в эту основу.

Д. М. Ядро нашего портала — сообщество людей увлеченных философией, культурой и эстетикой Го. Важнейшими направлениями мы считаем изложение правил Го, ответы на частые вопросы, галерею образов Го и живое общение любителей.

Используете ли вы в своей работе какие-либо внешние источники, онлайнные и офлайнные, которые служат для наполнения сайта, помогают рождению новых идей и мыслей, являются авторитетными в данной области?

И. Г. Три источника: я слушаю, я смотрю, я играю

М. Е. Главным источником являются разработки нашей Школы Го «Восхождение». Также мы изучаем различные сайты по культуре и искусству стран Азии и Европы. Сотрудничаем с сайтом Go4Go.com, который является одним из авторитетных ресурсов по игре Го.

А. С. А как же!

Д. М. Да, это личные архивы игроков Го (таких как Л. Громовой), которые стояли у истоков Го-движения еще в 1960-е годы и фактически заложили его основы. Но основной наш взгляд направлен не в прошлое, а в будущее, поэтому многое, что мы пишем и что делаем, происходит впервые, по крайней мере, в России.



Рис. 8. Михаил Емельянов, административный директор Федерации Го, на презентации Го в одной из фирм Москвы.

Как часто обновляется ресурс?

И. Г. 24 часа в сутки

М. Е. Наш портал обновляется ежедневно.

А. С. Несколько раз в день.

Д. М. Ресурс обновляется ежедневно или несколько раз в день.

Что вы посоветуете нашим читателям посмотреть на сайте в первую очередь?

И. Г. Фотографии блога «Го учит видеть», они сопровождаются текстом.

М. Е. Я думаю, стоит посмотреть раздел с анекдотами про Мастера Го — Master.Weiqi.ru и нашу галерею «[Образы Го](#)». Это будет интересным.

А. С. В первую очередь я бы советовал расслабиться, после чего смотреть на то, к чему притянется внимание.

Д. М. Посмотрите статьи о Го в разделе «[Архи Го](#)». Если, прочитав обзорные статьи, вы поймете, что Го как раз для вас, посмотрите правила игры и часто задаваемые вопросы в разделе «[ЧаВо по Го](#)». Зайдите на [форум](#), задайте вопросы, если что-то покажется не совсем ясным. Посмотрите [архив анекдотов о Мастере Го](#) — возможно, некоторые покажутся вам смешными, а некоторые заставят задуматься. Посетите личные страницы отдельных игроков: например, любителей анимэ и манги может заинтересовать страничка <http://saniya.weiqi.ru/>. А заказать оборудование для игры можно в нашем магазине «[Азия](#)».



Рис. 9. Слева на право: Антон Румянцев, инструктор Школы Го «Восхождение», Игорь Гришин, президент Федерации Го, Владимир Спиридонов, инструктор Школы Го «Восхождение», Михаил Емельянов, административный директор Федерации Го на финале Чемпионата по Стратегии (Го, Вейчи, Бадук) среди преподавателей и инструкторов в китайском ресторане «Джун Го» на Тверской. Москва, декабрь 2005 г.

Столкнулись ли вы при создании сайта с какими-либо проблемами, например, сложными техническими вопросами или, скажем, трудностями, связанными с человеческим и социальным факторами, хостингом, финансовыми аспектами и т. д.?

И. Г. Да, я столкнулся с реальностью. Все люди сталкиваются с нею.

М. Е. Самое сложное — поддерживать большое количество сайтов.

А. С. В каждой проблеме есть ключ к ее решению. Го — это универсальная отмычка для любых проблем.

Д. М. В России, как мне кажется, все делается не благодаря, а вопреки. По большому счету, все технические моменты решаемы, да и финансовые тоже, но вот с людьми надо много работать, и не всегда этот труд результативен. Я говорю это даже не про наших коллег, авторов и сотрудников. Я говорю о людском недоверии, зависти и других моментах, с которыми приходится сталкиваться при разработке и продвижении ресурса.

В частности, в доперестроечное время Го-движение было более массовым и востребованным, но последующий кризис заставил людей все свое время уделять заработку или даже выживанию. В результате творческая интеллигенция 1960–1980-х гг. постепенно почти полностью ушла из Го. Остались наиболее неустроенные люди, остались спортсмены и очень мало любителей или носителей культуры Го, которая первична в любом значимом явлении. Новая, постперестроечная волна любителей, которая стала вливаться в Го в новом веке, волна, с которой пришел и я, была ориентирована на более широкое восприятие идей Го. По большому счету, на то, что и привлекало людей к Го еще при СССР, но постепенно ушло из спортивного Го. Вот этот конфликт, старого и нового, был основной проблемой при рождении и развитии нашего портала.

Быть может, с сайтом связана какая-либо история, грустная или смешная? Приведите несколько любопытных эпизодов, забавных случаев, необычных происшествий из жизни вашего сайта.

И. Г. Мастера Го спросили: «Мастер, как вы добиваетесь продвижения ваших ресурсов в Интернете? Сидите, небось, регистрируете сайты в каталогах, как-то еще? В чем секрет их высокого ИЦ?»

«Вы можете представить себе Президента Путина?», — спросил Мастер.

«Да, и что?»

«Так вот, представьте себе нашего Президента, по ночам продвигающего в каталогах слово Россия», — ответил Мастер Го.

М. Е. Было очень забавно, когда мы получили письмо из Японии от профессора русского языка, японца. Он посмотрел наши фотографии и рисунки по Го, и больше всего ему понравился [рисунок со свиньей](#). В чем причина, мы так и не смогли понять. Также очень удивились, когда обнаружили, что о нас пишут на американских сайтах.

А. С. Да все смешно, особенно если относиться к этому серьезно.

Д. М. Да, таких историй много. Все, что происходит в нашем сообществе часто отражено в смешных и не очень [анекдотах о Мастере Го](#). Этот собирательный персонаж уже стал достаточно популярным, начали появляться «народные» анекдоты о Мастере Го, такие, которые пересказываются, но автора, рассказавшего анекдот первым, найти уже невозможно.

Людам, не знакомым с Го, трудно оценить многие из приводящихся там анекдотов и историй, но после некоторого погружения в культуру Го истории смогут обрести новый объем. Поэтому хочу посоветовать в первую очередь не полениться и ознакомиться с культурой Го и правилами игры.

Можете ли вы рассказать краткую хронологию своего проекта с указанием основных дат, фактов и событий в становлении и развитии ресурса?

М. Е. 2002. Первый сайт на платном хостинге Goama.UpStream.ru.

2003. Развитие форума и сайта.

2004. Первые попытки создать портал, объединивший все наши сайты (около пяти).

2005. Мы получили 100 Гбайт места на сервере и стали раздавать блоги всем желающим. Тогда же был создан англоязычный сайт о Го и галерея. В этом году мы создали более 30 сайтов. Думаю именно это и послужило толчком к лавинообразному росту.

А. С. Основных дат не было. Это все одна и та же партия Го, в которой сознание подобно неподвижному центру Вселенной, а даты и время утекают, как поток воды.

Д. М. Долгое время, с 2002 г., проект существовал только как форум по игре Го.

Часть третья. Техническая

Использовали ли вы какие-нибудь хитрые приемы, интересные разработки, новаторские идеи как при создании сайта, так и для его дальнейшего продвижения? Не забудьте рассказать о нынешней архитектуре сайта — как он построен: какие использованы CMS, языки программирования, базы данных, сценарии и проч.

И. Г. Нет, нам это было не нужно, мы использовали стратегию Го.

М. Е. Мы использовали и используем приемы, наши ноу-хау для продвижения сайтов в Интернете. Но самое главное — это люди. Важно дать людям возможность делать то, что им нравится. Пусть даже блог обновляется раз в три месяца. Всегда рядом с ним будет тот, кто заходит на ресурс каждый день.

А. С. Основа для «продвижения» сайта — его контент и возможность интерактивности. Как это реализовано, уже не важно. Чем проще и удобней для пользователя, тем лучше.

Д. М. Я использовал систему, которая помогала бы раскрыться людям, не знакомым с внутренней кухней веб (а таких все еще большинство). Блоговый сервис на основе отечественного движка e2 оказался тем, что нужно (хотя, можно было бы использовать и любой другой, вроде WordPress, но его свежие версии не русифицированы, а это создает неудобства для простых пользователей). Человек, не знающий HTML и плохо ориентирующийся в Интернете, тем не менее может легко пользоваться личным дневником и с небольшой моей помощью и наладкой ему доступно размещение Го-диаграмм, партий и других материалов. Движок с базой данных сильно экономит время даже тех, кто привык делать свой сайт в виде HTML-страниц. А поддержка кода в движке есть, и она сделана просто. Идея не новая, но активно развивающаяся и перспективная. Не зря же крупные медиаресурсы уже бьют тревогу о том, что блоггеры по всему миру начинают опережать их и подавать информацию более живо, привлекательно и оперативно.

Что показывает статистика посещения вашего ресурса: каков приток посетителей, велик ли объем трафика, откуда чаще всего приходят пользователи и т. п.? Кроме того, каков приблизительный суммарный размер проекта?

И. Г. Я не знаю таких цифр, возможно, они известны техническому директору портала. Он — тоже Мастер Го, как и я.

Д. М. Статистика ресурса неспешно растет, аудитория любителей Го постепенно расширяется за счет привлечения все новых и новых категорий пользователей Паутины. Любители интеллектуальных игр, исследователи культуры Востока, поклонники анимэ, а теперь и бизнес-элита российского общества начала обращать внимание на возможности Го, как интеллектуальной практики, развивающей стратегическое видение, либо просто увлекательного хобби.

Сейчас трафик колеблется от 18 до 25 Гбайт в месяц, суммарный размер проекта недавно превысил 500 Мбайт. Это при том что наиболее объемная часть (галерея) размещена на хостинге, который нам любезно предоставил Upstream.Ru бесплатно (трафик галереи также не включен в приведенные цифры).



Рис. 10. Игорь Гришин, президент Федерации Го, в красной майке, и Дмитрий Малютин, ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала Weiqi.ru, играют в Го на вершине Ай-Йорри во время летнего похода инструкторов Федерации Го в крымские горы. Лето 2005 г.

Часть четвертая. Заключительная

Вообразите, что вы выступаете перед массовой аудиторией на трибуне. Поставьте сами себе самый наболевший вопрос — и затем сами же ответьте на него.

И. Г. «Зачем я играю в Го?», — спросил сам себя Мастер Го.

«Действительно, а зачем?», — задумался Мастер...

«Какая разница, — сам себе ответил Мастер, — главное, что я не играю в Го назло людям!»

М. Е. Это очень сложно.

Д. М. Я часто спрашиваю, сможет ли Го стать нашей национальной игрой, доступной каждому россиянину как шахматы или шашки? Этот вопрос как бы останавливает мысль, настолько невероятной кажется ее возможность. И все же я отвечаю на него: «да». Сложно сказать, сколько может потребоваться для этого времени — может быть, годы или более весомый период, но эта игра неизбежно станет нашим национальным достоянием. Почему? Любой, кто видел льва вблизи, особенно не через решетку вольеры, согласится с тем, что лев — царь зверей. Точно так же любой, кто знаком с игрой Го и почувствовал ее потенциал, согласится, что Го — это игра Императоров и военачальников, философов и художников. Одна игра Го стоит всех игр вместе взятых. Думаю, моя оценка Го объективна. Я делаю ее именно на том основании, что хорошо знаком и с другими играми, такими как шахматы, шашки, нарды, компьютерными стратегиями и т. д. Всем перечисленным играм я уделил немало времени, но Го позиционирую как наиболее глубокую и многоплановую. В своем мнении не одинок: среди поклонников Го в России есть топ-игроки в сеги, нарды, карточные стратегии и т. д.



Рис. 11. Дмитрий Малютин, ответственный секретарь Федерации Го, технический директор портала Weiqi.ru (слева), играет в Го с Алексеем Кожунковым, руководителем и создателем Го-клуба «Сэнтэ» в г. Жуковском московской обл. на одной из скал недалеко от пос. Рыбачье. Крым осень, 2005 г.

У многих может возникнуть вопрос, что же это за такая игра? На что она похожа? Здесь я бы привел анекдот, который родился у нас на одной из презентаций этой игры.

Мастера Го спросили:

— Что такое Го, сенсей?

— Вот шахматы знаете?

— Да!

— Вот, ничего общего!

Не могли бы вы рассказать о дальнейших творческие планах?

И. Г. Мне нравится анекдот про мысль. Мысль пришла в голову и никого не застав там, ушла. Это весь анекдот.

М. Е. У нас есть несколько интересных проектов, которые мы хотели бы реализовать совместно с Японией, как на востоке нашей страны, так и на юге. Но пока говорить о них преждевременно. Сами идеи на наш взгляд интересные.

А. С. Чтобы не быть многословным, опишу свой «план» двумя словами: «Креатрисса имажинации».

Д. М. Наш портал еще не оформлен как следует в плане дизайна. За год бурной экспансии мы не успели уделить этому достаточно времени и внимания. В ближайших планах — найти свой стиль, придать порталу уникальный, соответствующий духу Го вид. В очень отдаленных планах — участие в проектах по созданию отечественного, первого в России игрового сервера для любителей Го.

Что бы вы хотели пожелать постоянным посетителям вашего сайта и читателям журнала «Мир ПК»?

И. Г. Быть верным самим себе, пореже терять время в Интернете и в своем компьютере.

М. Е. Хочу пожелать успехов в делах. А также больше креатива!

А. С. Я хотел бы пожелать им обрести новые степени свободы, особенно во времени.

Д. М. «Человек создает мечту, а мечта создает человека» — этот афоризм часто крутится у меня в голове. Следуйте за мечтой, и она, как Белый Кролик, приведет вас в Зазеркалье, где смогут реализоваться самые смелые ваши желания. Не бойтесь мечтать и делайте это чаще!

Об авторах. Игорь Гришин, Михаил Емельянов, Андрей Степанов, Дмитрий Малютин (td@weiqi.ru) — создатели проекта «Игра Го в России» <http://weiqi.ru/>.