



На протяжении всей истории человечества мы видим, как приходят и уходят многочисленные причуды и увлечения. Но иногда некоторые из них превращаются в то, что мало кто мог себе представить. Примером этому может служить индустрия видеоигр. Когда я, будучи ребенком, получил простенькую игровую приставку Atari, мои родители думали, что это пройдет в течение нескольких лет. Но вот мне уже 31, и у меня есть PS3, Wii, Xbox 360 и PS Vita, а рынок видеоигр исчисляется миллиардами долларов. Проводятся конкурсы, конференции и турниры, существуют многочисленные веб-сайты, журналы и многое другое. Есть даже профессиональные геймеры, а я только что посмотрел третий сезон реалити-шоу «Тестер». Игры остаются с нами, в той или иной форме. Возьмите другие менее известные увлечения, которые выросли и развились. Например, катание на роликах. Еще в 70-х катания на роликах было не в моде. Однако все пошло накаток, чтобы научиться ездить и показать свою скорость и мастерство. В конце 90-х — начале 2000-х моей первой работой была работа на катке в качестве охранника и ди-джея. А теперь вы уже вряд ли найдете роликовый каток. Ну, по крайней мере, не так, как это было раньше. Мода на роликовые коньки прошла. Теперь это уже не то, что вы делаете по пятницам вечером на ближайшем катке. Люди на роликах гуляют и отдыхают практически повсеместно, а иногда и работают. Но есть и соревнования XGame с трюками и скейт-парки, где вы можете устраивать заезды с препятствиями. Их показывают по телевизору, ими пользуются дети и взрослые.

А теперь давайте посмотрим, что же происходит сейчас с йо-йо. Это одна из старейших «игрушек». Она привлекла внимание еще в 20-х годах прошлого столетия, когда Дункан начал их производство в массовых количествах. Йо-йо уже тогда стало модным увлечением, которое хотя и выдержало испытание временем, но все же достаточно быстро ушло, не удержавшись на уровне глобального мейнстрима. Но это было до тех пор, пока в йо-йо не появился шариковый подшипник и трюки с йо-йо не вышли на новый уровень. Пока вокруг игры с йо-йо не стала возникать вовлекающая в себя среда игроков. Пока взрослые не начали брать эту «детскую игрушку» и находить в ней нечто большее, чем в простой игрушке. И вот, в последние годы, все больше и больше людей видят то, чего не видели раньше. Они рассматривают пластиковую штуку на веревке в местном магазине Toys R 'Us и видят что-то глубокое и значимое.

Именно поэтому я начал играть с йо-йо. Был летний день 2011 года, когда я увидел парня с йо-йо, проходящего через площадку, где я работал ди-джем. Он делал классные трюки, и когда он пришел в следующий раз, мне захотелось посмотреть на

него поближе. То, что он делал, выглядело как какая-то магия! Я попросил его выйти на сцену и показать всем несколько трюков, а потом записал марку и модель его йо-йо. Раньше у меня была модель Дункана, позволяющая делать только очень простые приемы. Но, то была просто игрушка. Не более того. А теперь, спустя годы, это стало чем-то несравненно большим.

Благодаря йо-йо я познакомился с новыми удивительными людьми. С помощью йо-йо я расслабляюсь после тяжелой ночной работы. Я использую его источник вдохновения и творчества, а также, чтобы отвлечься от ежедневных забот. Йо-йо стало моими способом взаимодействия с детьми. Оно позволило познакомиться с людьми, с которыми я никогда бы не решился заговорить, если бы не возникший у меня вопрос о выполнении трюка Mach 5. Для многих простой Mach 5 является самым удивительным трюком!

Все это подводит меня к главному вопросу. Это игрушка? Нет. Я думаю, что йо-йо уже давно перестало быть простым куском пластика на веревочке. Сейчас йо-йо стало чем-то гораздо большим. Все, что вам нужно сделать, это спросить об этом у тех, кто увлекается йо-йо, и они скажут вам то же самое. Значит ли это, что меня оскорбляет, когда люди говорят, что это просто игрушка? Вовсе нет. Я просто не согласен с ними.

Так стало ли йо-йо чем-то большим, чем детская игрушка? Поделитесь своими мыслями и мнениями ниже.

*Тони Алонсо, основатель YoYo Community*