

# ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В ИГРЫ

Юрий Гнатюк

Фото: Алексей Гринчик, Татьяна Корчёнкина

«Что? Где? Когда?» – впервые эти три культовых вопроса прозвучали в телеэфире в 1975 году. Не имеющая аналогов передача Владимира Ворошилова сразу приобрела сверхпопулярность у советского зрителя. Проведённый перед началом финала 1986 года эксперимент (понятия «рейтинг» тогда ещё просто не было) помог приблизительно определить объём аудитории – 50 миллионов включённых телевизоров. Говорят, каждый вечер выхода передачи в эфир становился семейным праздником.

Да и сегодняшняя «Что? Где? Когда?» не превратилась в медиа-среднячка и сохранила статус легенды, став своеобразным «теледеликатесом». Абсолютно коммерческий Первый канал российского телевидения ежесезонно представляет эту телевикторину как одно из главных «блюдов» эфира, не жалея рекламного времени для анонсов.

Однако «Что? Где? Когда?» – не только любимая телезрителями передача. Уже давно этой уникальной игре стало тесно в рамках телеэкрана – она приобрела статус спортивного состязания. Более того, без преувеличения можно сказать, что благодаря Ворошилову на всём постсоветском пространстве возникла новая своеобразная субкультура – «ЧГКашники». Играют не только в России, Украине и Белоруссии; чемпионаты проводятся среди русской диаспоры в США, Израиле, Канаде, Германии.

Сегодня интеллектуальное движение насчитывает в своих рядах десятки тысяч людей, которые увлечены игрой и в «ЧГК», и в спортивные варианты телеигр «Брейн-ринг» (последняя уже не выходит в эфир), «Своя игра». Собственно, эти три игры – стандартный «джентльменский набор» практически каждого чемпионата по

**Усминский Ольгерд Исаевич** – доктор филологических наук, профессор, работает в Сургуте с 1998 года, один из авторов и ведущий телепередачи «Планета Икс» (сургутский вариант «Брейн-ринга»), выходила в эфир с 2000 по 2001 год, став четырёхкратным лауреатом конкурсов телепрограмм для юношества и молодёжи.



интеллектуальным играм, но ими возможность интеллектуалов проявить ум, смекалку и сноровку не ограничивается. Игры трансформируются, обзаводятся разнообразными или уступают место новым.



В Сургуте, в частности в Сургутском государственном университете, интеллектуальное движение возникло в 2000 году. Не знаем, предполагал ли Ольгерд Исаевич Усминский (ныне заведующий кафедрой общего языкознания и связей с общественностью СурГУ), что собран-

**Кучин Алексей** – аспирант СурГУ, координатор Тюменского областного студенческого интеллектуального клуба в Сургуте, разработчик и организатор деловой экономической игры «GMC-2»: проект получил грант первой степени в рамках муниципального конкурса инновационных и социально значимых проектов.

ная им из студентов первых двух курсов команда «Северная пчела» станет настоящим явлением в областном интеллектуальном движении.

Эти успехи достигнуты нынешним составом команды, который не меняется уже два года. Такой команду сделал Алексей Кучин, бессменный играющий тренер и председатель Клуба интеллектуальных игр СурГУ. Занять эту должность Алексея побудили и амбиции, и личный интерес к игре. Оказалось, что сделал он это не зря: «Северная Пчела» стала своеобразным брендом и главной командой нашего региона.

В рейтингах Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» теперь находятся ещё две студенческие команды из Сургута: «Умка» и «БарDisk». В этом сезоне обе команды смогли выйти в Высшую лигу области по «ЧГК». За это право им пришлось соревноваться в переходном турнире с 50 командами со всей области; наши команды показали одни из лучших результатов.

Сургутские игроки ощущают на себе все «прелести» ЧГКашного образа жизни. Человек, подсевший на интеллектуальные игры, может резко измениться: некоторые слова («гроб», «свечка») в его лексиконе приобретают новое значение, после выездных чемпионатов он обрывает знакомства с жителями всей России (а то и других стран), у многих меняется даже мышление: естественно, оно становится более творческим.

Внутри ЧГК выработалась своя мини-наука с методологией составления вопросов, их «раскрутки», и даже распределения «обязанностей» внутри команды. По этой теории, для успешной игры каждой команде необходимо иметь в своём составе генератора идей, эрудита, специа-

«Северная пчела» – лучшая команда Югры, чемпион Лиги Тюменской области по игре «Что? Где? Когда?» сезонов 2004–2005 и 2005–2006, неоднократный чемпион Тюменской области по игре «Брейн-ринг». Дважды «Пчёлки» удостоивались чести представлять Ханты-Мансийский автономный округ на чемпионате России по «Что? Где? Когда?».



листов в определённой области знаний, критика версий, «незабудку».

Что касается «Северной пчелы», то тут такая система является условной. Да, Галина Туйцына (обладатель неофициального титула «самая умная девушка Тюменской области») знает практически всё и обо всём, а капитан команды Сергей Шамрай действительно чаще всего выбирает из множества версий правильную (какой бы смешной она ни казалась остальным членам команды). И «специализация» присутствует: умница Клавдия Карпачёва разбирается в естественных науках, один из лучших кнопчиков в «Брейн-ринге» Дмитрий Щеглов «берёт с пальца» вопросы, основанные на мифологии и анекдотах, а «незабудка» Юрий Гнатюк имеет безусловный авторитет в области искусства. Но всё это вторично. На самом же деле главный залог успешной игры – преслову-

тый командный дух. Когда все понимают друг друга с полуслова, когда вопрос не «берётся» потому, что кто-то просто «читал» правильный ответ, а «раскручивается» к последним секундам обсуждения – тогда и можно говорить о хорошей команде, об Игре с большой буквы.

Прелесть «Что? Где? Когда?» в том, что ей, как и любви, подвластны все воз-

**Гроб** – название вопроса, на который не ответила ни одна команда. Синонимы: «неберучка», «удав». Автор «гроба» обычно гордится тем, что «гроб» у него глазетовый, и с кистями. При этом про другие «гробы» он кричит: «А «Нимфа», туды её в качель, разве товар даёт?»  
**Свечка** – средство поощрения долгоиграющих команд.  
**Незабудка** – специализация игрока. Его задача – не забыть, о чем, собственно, спрашивалось в вопросе.

расты: играют и школьники, и убеждённые сединами знатоки, и жизнерадостные студенты. Американский психолог Эрик Берн приравнивает отсутствие игры в жизни взрослого человека к сенсорному голоду и сравнивает его по убийственности результатов с голодной смертью. Так играйте, же, господа – и делайте это с достоинством!

С Новым годом!

ФИТНЕС КЛУБ  
**AXENIA**  
САЛОН КРАСОТЫ

г. Сургут, пр. Комсомольский, 13  
тел. 26-31-30 63-37-10

Действует клубная система скидок!!!