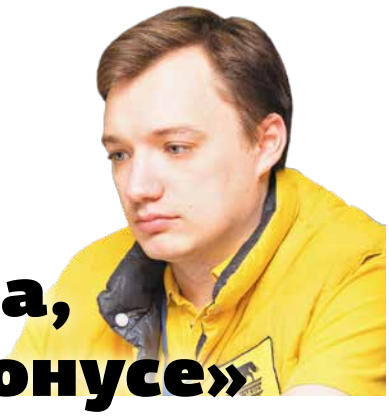
Алексей Кучин:

«Интеллектуальные игры онлайн — это отличная тренировка, чтобы держать себя в тонусе»



Алёна Кожевова
отдел новостей

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА» — О ЖИЗНИ ГОРОДСКИХ «ЗНАТОКОВ» НА САМОИЗОЛЯЦИИ

Во время пандемии всем социально-культурным и спортивным организациям пришлось нелегко — введение ограничительных мер ввело всех в ступор, однако вскоре нашлось универсальное решение для всех. Трансляции концертов и спектаклей, проведение онлайн-лекций и мастер-классов, организация вебинаров и игр: все это появилось в Сургуте для того, чтобы горожане не скучали на самоизоляции. А как живет местный «Интеллектуальный клуб», пока игроки спасаются от коронавируса дома? Об этом рассказал его председатель **Алексей Кучин**.

СПРАВКА «НГ»

АНО «Интеллектуальный клуб» — дважды лауреат конкурса Президентских грантов. Организация регулярно побеждает в грантовых конкурсах администрации Сургута на реализацию крупных развивающих социальных проектов.

— Такие игры как «Что? Где? Когда?», «Своя игра», квизы проводились ли онлайн раньше?

— Да, раньше у нас был опыт организации онлайн игр, например, викторина «Югра многовековая» для школьников Югры с использованием видеоконференцсвязи. Но раньше это были разовые мероприятия и проходили редко. Скорее это был поиск новых форматов.

— Сложно ли было перепрофилироваться?

— Нужно понимать, что очные чемпионаты и игры онлайн, это абсолютно разные дисциплины. В классических интеллектуальных играх очень важно личное взаимодействие между игроками, инсайды, эмоции, невербальная связь. Вторым важным аспектом является борьба с «читерством» (получение нечестного преимущества — **прим.ред.**), контролировать игроков онлайн практически не реально, все строится на доверии. Поэтому для онлайн мероприятий нужно было придумывать новые форматы и решать технические вопросы. Но в целом это интересный опыт.

Среди общего количества мероприятий, в «Интеллектальном клубе» проводятся знаменитые игры «Что? Где? Когда?» и «Своя игра», в которых могут поучаствовать люди разных возрастов

ФОТО: VK.COM/KII_SURGUT

— Что, по вашему мнению, лучше — игры на «удаленке» или во время общего сбора? Почему?

— Я за офлайн общение. Люди сейчас проводят в интернете много времени, а интеллектуальные игры — одна из возможностей интересно провести время с пользой для ума. Игры по «удаленке» — это, скорее, формат личных игр, отличная тренировка, чтобы держать себя в тонусе между очными командными играми.

— Какие онлайн-площадки оказались наиболее удобными?

— Skype, Zoom, Discord, VK-стримы — везде есть свои плюсы и минусы. Вначале были проблемы технической части, сервисы часто были перегружены, сейчас с таким сталкиваемся редко.

> ...игры по «удаленке» — это, скорее, формат личных игр, отличная тренировка, чтобы держать себя в тонусе между очными командными играми...

— А количество игроков уменьшилось или увеличилось?

— Очные турниры собирали до 300 человек, онлайн-игры привлекают 20-40 человек. Но есть направления, где у нас наоборот выросла онлайн аудитория. Например, в рамках проекта «Югорская научно-технологическая инициатива» мы проводим научно-популярные лекции: если раньше «вживую» на лекцию ходило 200-300 человек, то сейчас стримы лекций собирают 8-9 тысяч просмотров.

КСТАТИ

В течение года в мероприятиях клуба участвуют порядка 15 000 человек. Все крупные турниры аккредитованы в Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?».

— Стали ли игры проходить чаще? Может, появилось что-то новое?

— Игры стало проще организовывать, сейчас игру можно анонсировать за день-два и этого достаточно для сбора участников. В целом, мы придерживаемся графика: два мероприятия в неделю.

— Будет ли использоваться онлайн-формат после снятия ограничений?

— Да, в будущем мы планируем продолжать использовать онлайн мероприятия: игры, вебинары, лекции. Уверен, они могут гармонично дополнять офлайн мероприятия.

По заказу Администрации г. Сургута в рамках муниципальной программы «Профилактика правонарушений и экстремизма»