

П а в е л Г о л ь д и н

«СОВЫ НЕ ТО, ЧЕМ ОНИ КАЖУТСЯ»:
игра «Что? Где? Когда?» без телевизора и дивана¹

ВВЕДЕНИЕ

Игра «Что? Где? Когда?» в странах бывшего Советского Союза известна широкой аудитории в телевизионной версии: за столом сидит команда из шести «знатоков», последовательно отвечающая на вопросы телезрителей. От большинства телевикторин «Что? Где? Когда?» (ЧГК) отличается характером вопросов: в идеале поиск ответов на вопросы ЧГК носит эвристический характер. Вопрос же отчасти подобен мини-задаче ТРИЗ (теория решения изобретательских задач, разработанная советским инженером и писателем-фантастом Генрихом Альтшуллером (Альтовым) и его последователями в 1940–1970-х годах), но отличается от последней строгим лимитом времени на решение (одна минута) и предельно широким диапазоном областей знания, из которых может прийти поставленная задача².

Менее известен (во всяком случае, реже обсуждается) тот факт, что помимо телевизионной версии ЧГК есть и клубная, «спортивная» игра за пределами экрана. В этой игре в зале одновременно играют несколько (иногда десятки) команд; они соревнуются между собой, отвечая на вопросы ведущего и записывая ответы на специальных карточках. В наши дни в такой «спортивной версии» ЧГК участвуют 10–15 тысяч человек (не считая неспециализированных «любительских» игр)³.

Цель этого очерка — попытаться объяснить, почему эта игра оказалась столь устойчивой как социокультурная институция и почему она получила столь большое географическое распространение. ЧГК была очень популярна в СССР и осталась таковой в постсоветское время, причем не только в России, но и в других постсоветских странах и в русскоязычных диаспорах многих стран мира. Кроме того, я постараюсь вкратце описать закономерности эволюции этой игры в обществах разного типа.

Одно замечание, впрочем, необходимо сделать в самом начале. Устойчивость и последовательное воспроизводство ЧГК прямо противоречат многочисленным утверждениям социологов о том, что в постсоветское время рухнули все социальные структуры и порядки, созданные в советское время интеллигенцией, ввиду радикального «переформатирования» самой этой социальной группы⁴: ЧГК — институция, ориентированная на интеллектуалов как на главную референтную группу, и она оказалась легко трансформируемой при переходе от советских интеллигентов к постсоветским интеллектуалам, более того, в постсоветское время это движение стало еще более массовым и легко адаптировало новые информационные технологии, поэтому его существование вплоть до начала 2000-х годов трудно охарактеризовать как инерционное или рудиментарное по отношению к советскому периоду. Именно это делает социальную историю ЧГК если не уникальной, то, во всяком случае, очень показательной.

МАТЕРИАЛ И МЕТОДЫ

Материалом для очерка послужили документы (кодексы, справочная информация, биографические и автобиографические сведения, воспоминания игроков и администраторов клубов интеллектуальных игр), опубликованные на сайтах домена chgk.info⁵, на сайте телекомпании «Игра» (<http://chgk.tvigra.ru>), на сайте Игоря Бахарева «ЗнатАки!» (<http://chgk.com.ru>), на персональных сайтах игроков и др. Для выяснения отдельных фактов были проведены письменные и устные интервью с действующими и бывшими игроками.

При описании игр использована классификация Роже Кайуа, показавшаяся автору наиболее удачной в применении к ЧГК⁶. Согласно этой классификации, игры можно разделить на две категории — «детская игра», или *paidia*, — развлекательная, основанная на импровизации и не имеющая специальной цели и правил, и «взрослая игра», *ludus*, наделенная понятиями победы и поражения и обладающая правилами. В свою очередь, *ludus* условно можно разделить на несколько видов: *agon* — состязание по правилам, борьба с противником (например, футбол), *alea* — игра, основанная на жребии, то есть на решении, не зависящем от воли игрока (например, рулетка), *mimicry* — имитация некоего условного, часто воображаемого мира (например, театральное представление), и *illinx* — игра, заключающаяся в поиске головокружительных ощущений (например, альпинизм). Разумеется, многие игры сочетают в себе элементы сразу нескольких категорий из классификации Кайуа: как признаки нескольких видов *ludus*, так и черты *paidia* и *ludus* одновременно. Сочетание этих элементов в ЧГК претерпело определенную эволюцию, и этот процесс важен для нашего исследования.

ОТ ТЕЛЕКЛУБА К ИГРОВОМУ ЗАЛУ

Игру «Что? Где? Когда?» создал режиссер Владимир Ворошилов⁷. Первая телевизионная передача ЧГК вышла в эфир 4 сентября 1975 года. В 1976 году телепрограмма получает название «телевизионного молодежного клуба»⁸, и в последующие несколько лет действительно формируется ядро постоянного клуба игроков.

В эти же годы возникают первые клубы любителей ЧГК вне московского телеклуба. В 1980 или 1981 году игрок телеклуба Виктория Кравченко создает клуб в Харькове, в областном Дворце пионеров (Олег Кулинич, личное сообщение). С 1981 года ведет свою историю Ивано-Франковский клуб, созданный Владимиром Макаровым (Батей) на базе техникума советской торговли и городской юношеской библиотеки⁹.

В 1982 году выходит книга Ворошилова «Феномен игры»¹⁰. В ней, в частности, обосновываются перспективы развития многокомандной игры:

В игре мы преодолеваем «живое препятствие» — противника, имеющего свои психофизические качества, тактику и стратегию. Это и делает игру таким увлекательным зрелищем.

Поэтому, прежде чем планировать новую игру, мы всегда должны задать себе основной вопрос: «Кто против кого?» Мы идем на хоккейный матч, нет, не просто на матч, а на игру ЦСКА против «Спартака». Эти два слова означают суть того, что нам предстоит увидеть. «Кто с кем играет?» — это главный вопрос игры, и ответ на него должен быть всегда прост и ясен.

<...>

Команду телезрителей с успехом могут заменить сами знатоки. Для этого достаточно создать не одну, а две команды знатоков. Эта схема, этот конфликт сразу будут понятны всем, ибо он привычен, традиционен.

Не вдаваясь в подробности, отметим, что некоторые из предложенных Владимиром Ворошиловым схем многокомандной игры применяются по сей день (например, в играх Гран-при Москвы, Хайфской лиги, Интернет-клуба). Важно, однако, другое: принцип игры ЧГК без зрителей, но с участием всех присутствующих открыл дорогу клубным играм, не нуждающимся в аудитории и ставшим основой современной «спортивной» версии ЧГК (хотя сам Ворошилов вряд ли согласился бы с такой трактовкой его слов). Именно вокруг этой версии игры в 1980–1990-е годы сформировалось общественное движение.

«В 1982-м Одесская студия телевидения провела две встречи сборных НПО “Пищепромавтоматика” (с моим участием) и “Электронмаш”», — рассказывает Анатолий Вассерман (личное сообщение). Год спустя в Одессе образуется литературно-игровой клуб «Эрудит». В 1984 году при участии игроков телеклуба возникает клуб в Днепропетровске, в том же году образуется клуб в Свердловске, в 1985 году — клуб в Даугавпилсе (подаривший название системе конкурсов-тренировок, сопровождающих игры ЧГК), в 1986-м — в Ленинграде, Новгороде, Тернополе, Горловке, Резекне, в 1987-м — в Киеве, Куйбышеве, Ереване, Туле, в начале 1989-го — в Баку.

Клубы первой половины и середины 1980-х (назовем их «архаичными») были связаны с библиотеками, клубами авторской песни и клубами любителей фантастики. Собрания проводились от раза в неделю до раза в месяц, темп игры приблизительно соответствовал образцам телеклуба, составляя иногда лишь несколько вопросов за игру. Наравне с ЧГК практиковались и другие «игры в загадки» — традиционные или авторские. В частности, в одесском клубе игра в вопросы была лишь одним из многочисленных конкурсов (Анатолий Вассерман, личное сообщение). Это были клубы игры *paidia*, места развлекательного времяпрепровождения и дружеского общения — как игроков, так и вскоре появившихся зрителей.

Отгадывание загадок как добровольное коллективное развлечение оказалось весьма востребованным в позднесоветском обществе. Во-первых, игра ЧГК не требовала специальной подготовки, то есть была общедоступна — в отличие, скажем, от исполнения песен под аккомпанемент. Во-вторых, игра не имела идеологических или исторических импликаций. В-третьих, она привлекала ощущением идеального, «чистого» процесса познания, свободного от утилитарных требований и, тем более, общественных запросов; заметим, что «бесполезность», по мысли философов И. Хёйзинги и Р. Кайуа, является неотъемлемой предпосылкой любой игры. В эпоху позднесоветских КБ и НПО, зачастую вовлекавших своих сотрудников лишь в имитацию исследований, игра ЧГК выглядела альтернативой, предлагавшей интенсивные интеллектуальные усилия и одновременно достижимую цель — решение задачи за одну минуту. В-четвертых (это верно и для многих других способов организации досуга), игра уже тогда могла быть, а для кого-то остается и по сей день, источником альтернативной социальной карьеры — что, впрочем, сильнее проявилось в 1990-е годы. И, наконец, возможность командной игры обеспечивала социализацию игрока — возможность найти «своих» и, наоборот, новое развлечение для дружеского круга.

Интересно, что именно игровые механизмы формирования социума проявились в постсоветской эмиграции. Позже, в 1990-е, писатель, журналист и телеведущий Борис Бурда скажет о русской диаспоре: «...культурная жизнь русской эмиграции держится на трех китах: КВН, “Что? Где? Когда?” и авторская песня»¹¹.

Как соотносилась игра ЧГК с политическим вольнодумством? Клубы ЧГК, в отличие от авторской песни и КВН, в 1980-е годы не воспринимались властями как пространство потенциального политического вольнодумия. «Как попал в клуб?.. Под воздействием шантажа комсомольского начальства, которое угрожало мне большими неприятностями, если я не соглашусь возглавить клуб “Что? Где? Когда?” в Одессе. Иначе бы я не стал этим заниматься — все время уходило на авторскую песню», — рассказывает Борис Бурда¹². Очевидное сходство с ТРИЗ позволяло лидерам клубов ЧГК пропагандировать игру как полезную педагогическую методику. Таким образом, для внешнего наблюдателя в качестве главного достоинства игры выступала ее общественная полезность, а для самих участников — напротив, отсутствие необходимости «обслуживать» заведомо фальшивые социальные задачи.

Подобная двойственность в презентации движения характерна для клубов ЧГК вплоть до наших дней. В то время как многим членам клуба — игрокам зачастую совершенно очевидна бесполезность игры, составляющая ее главную прелесть, руководство клубов в поисках спонсоров (например, государственных учреждений в области образования или культуры) может позиционировать игру как познавательную деятельность и едва ли не альтернативную модель образования. Более того, командные интеллектуальные игры (ЧГК и брэйн-ринг) присутствуют в методических рекомендациях многих учебных заведений в качестве методик развивающего обучения — однако речь обычно идет о тематических играх (существуют даже «православное ЧГК» и «еврейское ЧГК»), часто вырожденных в командную викторину.

Многие основатели клубов руководствовались соображениями, далекими от политики. Алексей Блинов пишет: «Будучи школьником, я смотрел по телевизору передачу “Что? Где? Когда?”. Тогда в еженедельник “Семь дней” можно было присылать вопросы на конкурс. Автор лучшего вопроса имел возможность сфотографироваться с сильнейшей шестеркой знатоков. Это был предел моих мечтаний... В комитете комсомола мы организовали неформальное объединение молодежи — клуб любителей игры “Что? Где? Когда?”. Придумывали вопросы. Было очень интересно, сами играли и доставляли себе удовольствие. В ПТУ игры проводили»¹³. Именно эта позиция — позиция «фаната» — спустя несколько лет легла в основание новых клубов.

И все же в некоторых клубах (например, в одесском и связанных с ним) политическая ангажированность была хорошим тоном, пускай политика и не обсуждалась явно. «...В родной Одессе оставалось только слушать с ужасом “Маяк”, с надеждой — “Свободу” и гадать, убьют меня сразу или предварительно помучают в лагере — я еще до перестройки отличался недержанием речи (впрочем, ортодоксально марксистской, но и это было не принято), а уж за последние 6 лет наговорил более чем достаточно для самых разноразнообразных оргвыводов», — описывает свою политическую позицию в августе 1991 года Анатолий Вассерман¹⁴. В этом контексте можно двояко воспринимать фразу Вассермана: «В игру пришел из-за стрем-

ления к полной самореализации, а также из-за непреодолимой страсти к победам» (личное сообщение). С одной стороны, описанные чувства вполне универсальны и лишены культурного и хронологического контекста (см. ниже), а с другой — в глазах пристрастного наблюдателя, знакомого с биографией Вассермана¹⁵, могут служить демонстрацией альтернативной социальной активности молодого провинциала позднесоветской эпохи, «отягощенного» еврейским происхождением и характерной фамилией.

ИГРА КАК ОБРАЗ ЖИЗНИ

С развитием клубов в ЧГК появляются первые элементы игры-соревнования — *agon*. Во второй половине 1980-х начинаются турниры — соревнования двух команд из разных городов.

Вспоминает Роман Морозовский:

...когда в 1985 г. к нам на игру [в Одессу. — П.Г.] захотела приехать сборная телезнаток (Еремин, Латыпов, Казаринов, Черных и др.), это вызвало настоящий ажиотаж в городе. Из лучших игроков клуба была составлена сборная города. Зал Политехнического института на 1000 мест был набит битком <...> часть игроков, пришедших в игру из других тусовок и знакомая с историями их создания, поняла, что присутствует при рождении новой тусовки — ЧГК, и с радостью окунулась в ее создание. Начиная с 1985 года по Украине (и не только по Украине — мы, например, ездили в Новороссийск, Даугавпилс и Варну) прошла череда межгородских игр¹⁶.

Говоря о «тусовке» (альтернативном социуме) ЧГК и подразумевая под «другими тусовками» прежде всего клубы авторской песни, любителей фантастики и КВН, Морозовский неявно указывает на важную деталь, сопутствующую жизни игроков примерно с этого периода: игра начинает занимать в жизни игрока гораздо большее место, чем прежде. В кругу общения игрока растет доля товарищей по играм. Турниры ускоряют темп игровой жизни, сама игра занимает больше времени, путешествия требуют материальных затрат, которые составляют значительную часть личного бюджета игроков. Параллельно с этим из клубов исчезают «случайные» люди, зрители.

Постепенно складываются устойчивые правила игры. Борис Бурда пишет:

...технология ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ НЕСКОЛЬКИХ КОМАНД НА ОДНИ И ТЕ ЖЕ ВОПРОСЫ — непереносимое условие ЧГК спортивного и клубного — возникла у нас лет через пять интенсивной работы клуба [1988 год. — П.Г.], когда все присутствующие на играх захотели не только смотреть, но и участвовать, болельщики тихо и незаметно вымерли, а создающиеся прямо в зале спонтанные команды сами дошли до главной идеи таких игр¹⁷.

По мере усиления соревновательного элемента важную роль в социальной жизни игрока начинает играть команда — поскольку в спортивной версии ЧГК именно команда является носителем атрибутов игры: команда (а не отдельный игрок) дает ответ, получает игровые очки, выигрывает турниры. Импровизированные составы команд стабилизируются. Сборные клубов уступают место постоянным командам. Команда начинает занимать значительную часть нерабочего времени игрока — иногда все это время. Командные связи конвертируются в дружеские и семейные. Происходит

процесс, обратный описанному выше: теперь не компания друзей формирует команду, а команда превращается в социальную единицу.

В этот же период В. Ворошилов возвращается к идее создать телевизионную версию многокомандной игры. Эта попытка в итоге приводит к появлению «брэйн-ринга» (термин, позаимствованный из игр днепропетровского клуба) — игры на скорость для двух команд: команда, отвечающая первой, лишает команду-соперницу права на ответ¹⁸. В телевизионной версии игры право ответа получает команда, первой нажавшая на сигнальную кнопку.

В 1989 году создается Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» (МАК); во время учредительного конгресса ассоциации в Мариуполе проходят первые спортивные многокомандные игры по современным правилам, описанным во введении. Вслед за этим МАК организует первый чемпионат СССР по игре «Что? Где? Когда?»: чемпионат стартует 16 декабря в виде телефонного турнира (командам задаются вопросы по телефону), а заканчивается в мае 1990 года в виде финальных туров — телесъемок «брэйн-ринга». В турнире участвуют 167 команд из 96 городов¹⁹.

Организация многокомандных игр ведет к появлению игрового сообщества и дает толчок развитию турниров, не связанных напрямую с телевизионными играми, а телетрансляции брэйн-ринга производят взрывной эффект — возникают новые клубы. Организуется Московский университетский брэйн-клуб, появляются клубы в Ульяновске, Гомеле, Тбилиси, Донецке, Владимире, Орле, Якутске, Висагинасе (город-спутник Игналинской АЭС и центр русской диаспоры в Литве), Таллине. В 1990—1993 годах проходят турниры — так называемые «фестивали» — в Ленинграде, Одессе, Владимире, Днепропетровске, Туле, Екатеринбурге, Муроме, Тернополе. Стартуют открытые чемпионаты Москвы по ЧГК и по брэйн-рингу.

О создании московской команды «Афина» пишет Вадим Карлинский:

Истоки команды лежат в 1989 году — году, давшем важнейший импульс развитию всего ЧГК-движения. Фактически, именно его можно считать годом рождения спортивного ЧГК как массовой игры. После учредительного Конгресса МАК в Мариуполе Галина Наумова, Владимир Белкин и Владимир Молчанов взяли за проведение 1-го телефонного чемпионата. В нем участвовали 180 команд, многие из которых именно тогда, прочитав в газетах объявление о чемпионате, впервые попробовали себя в игре²⁰.

Новые («современные») клубы, как правило, не были связаны институционально с «архаичными». А если такую связь все же можно проследить, то ее носителем всегда оказывается основатель команды или группа его единомышленников. Так, движение в Харькове в его нынешнем виде основал Олег Кулинич, игравший в прежнем клубе в школьные годы. В нынешнем руководстве одесского клуба состоят ученики первого ведущего клуба — Бориса Бурды.

Во второй половине 1980-х и в начале 1990-х из развлечения игра становится страстью. Разумеется, для части игроков отношение к игре не выходит за пределы спортивного азарта, игра для них — соревнование, *agon*: агональный элемент очень силен в современном движении с его строгими правилами, полуспортивными федерациями и чемпионатами, системами тренировок и разного рода жульничествами. И все же на многих (возможно, на большинство) «знатоков», отдавших игре 10—20, а то и 25 лет жизни,

игра оказывает завораживающее действие; игра превращается в самоцель и становится неотъемлемой частью личности, то есть воспринимается ими прежде всего как *illinx* — экстатический опыт измененного сознания. Источником удовлетворения («самореализации») становится ежеминутное озарение, расширяющее границы познания и приводящее к ответу на вопрос. Сочетание *agon* и *illinx* многократно увеличивает цену ответа и усиливает мотивацию к игре — победить соперника и расширить собственные гносеологические возможности.

Вероятно, именно многообразии форм игры в понимании Кайуа (прибавим к упомянутым выше рулетку *alea* и карнавал-маскарад *mimicry*, введенные Ворошиловым в телевизионную версию²¹), сосредоточенное в ЧГК, стало одной из причин популярности игры в начале 1990-х — в период, когда это многообразие достигает апогея.

В 2000-х годах Юрий Хайчин и Константин Кноп попытались возродить развлекательные игры *paidia* в виде корпоративных турниров, организовав турниры «Всемирного движения интеллекта» — игры для банковских служащих, журналистов, студентов и сотрудников учебных заведений, гендерно ориентированные турниры («Играют только дамы» и др.). Идея имеет определенный успех, однако следует отметить, что большинство этих игр связано со структурой клубов второго поколения.

Развитие движения ЧГК в 1989—1993 годах (и это мы тоже, среди прочего, видим в цитированных фрагментах) было инициировано информационной и культуртрегерской кампанией (в некоторых регионах — организованной, в некоторых — основанной только на чьей-нибудь личной инициативе). Эта кампания была подкреплена сильнейшим фактором массмедиа — сверхпопулярной телепрограммой «Брэйн-ринг». Огромную роль сыграли личности культуртрегеров, многие из которых были звездами телеэкрана.

Вот как описывает свое знакомство с ЧГК в 1991 году Константин Алдохин:

Весной 1991 года усилиями Константина Беляева (Новгород, тогда он учился в аспирантуре) на факультете был организован турнир по ЧГК, вел его А[лександр] Друзь. Мне тогда очень захотелось попробовать свои силы в этой игре [К. Алдохину на тот момент было 23 года. — П.Г.], [я] собрал команду, которая и выиграла тот турнир, причем с неплохим результатом. Благодаря этому нас пригласили в этом же году на питерский отбор турнира «Друзь собирает друзей» (ныне это Кубок губернатора), в котором мы неожиданно для многих заняли III место и вышли в финал турнира²².

У игроков, не связанных с телеиграми, принято преуменьшать или отрицать роль массмедиа в развитии ЧГК-движения 1990-х.

В то же время нельзя не отметить, что после прекращения телесъемок «Брэйн-ринга» в 2000 году рост числа клубов сильно замедлился, а среди новых клубов значительную часть составляют клубы диаспоры (см. ниже), создание которых изначально шло независимо от постсоветских телеигр.

Из воспоминаний игроков создается впечатление, что погруженных в игры «знатоков» едва коснулись политические события тех лет. Вспоминает Нора Аланакян (Ереван):

В 1992-м экономическая ситуация в стране стала стремительно ухудшаться, однако это было временем расцвета клуба. На игры ходили пеш-

«Совы не то, чем они кажутся»...

ком, кто в Аван, кто еще дальше. В брэйи играли на хлопки, на столах двух команд и ведущего стояло по крохотному оплывшему огарку, ведущий с трудом разбирал при колеблющемся пламени вопросы, но в Зеленом зале на обычной тренировке находилось до сотни зрителей и других команд. Дух парил над материей. Собирались еще и на филфаке.

...В марте 1992-го мы впервые отправились на телебрэйи в Москву... Раскрыв рот, смотрели на идущего по коридору затхлои гостиницы «Останкино» живого Друзя и прочих звезд. Сели играть с командой Друзя, которая уже разнесла в пух и прах 14 команд подряд. От страха мы их выиграла (так! — П.Г.), к радости всего зала... <...>

Там же мы познакомились и общались с бакинской командой. Пили вместе за мир, сначала армянский коньяк, потом дагестанский, потом, извиняясь (Ну вы понимаете, ребята, после вашего коньяка, пить наш как-то неудобно...), бакинцы раскупорили свой. Потом пили красное шампанское «Жемчужина Азербайджана», кстати, вкусное. Через этих ребят Арут и познакомился со своей будущей женой²³.



Команды Армении и Азербайджана в Москве рядом с телецентром «Останкино» во время съемок «Брэйи-ринга» в 1992 году. Фотография Левона Григоряна.
Источник: блог Левона Григоряна
(http://community.livejournal.com/chgk_am/88224.html)

С 1992 года меняется схема телесъемок «Брэйн-ринга» — доступ на экран получают не только финалисты чемпионата СССР (с 1992 года — СНГ), но все команды, прошедшие отбор, подчас зависящий исключительно от удачи. Популярность движения растет с каждым фестивалем, с каждой телетрансляцией.

1993 год — гиперинфляция, гангстерские разборки, политическая нестабильность, этнические чистки. «Брэйн-ринг» не сходит с телеэкранов. Студенты и отправленные в бессрочный отпуск за свой счет (целыми институтами!) инженеры в одиночестве становятся телезвездами. Открываются клубы в Новосибирске, Перми, Саратове, Кишиневе, Ашхабаде, Бердянске, Великих Луках. Появляется клуб в Долгопрудном (место расположения Московского физико-технического института). На фестивалях по ЧГК «игровая дистанция» увеличивается до 30–40 вопросов. Фестивальные игры проходят при полных зрительных залах²⁴.

Тем, кто приходит в игру с конца 1990-х, как правило, не больше тридцати; многие — подростки. Конечно, для подростка игра может быть и временной имитацией будущей социальной активности, и компенсацией возрастной травмы. Однако мотив компенсации травматического опыта современности, несомненно, присутствовал у очень многих игроков, пришедших в движение в начале 1990-х, независимо от возраста. В условиях разрушения большей части общественных институтов клубы и команды ЧГК оказались для многих островком социальной и бытовой стабильности, а проповедь познания как ценности была привлекательной альтернативой страсти к обогащению и насилию. С этой точки зрения клубы ЧГК начала 1990-х можно описать и как интеллектуальные лагеря беженцев, и как структуры самоорганизации нового гражданского общества.

Игра стала для «знатоков» средой универсальных, внеисторических ценностей. В ответе на вопрос «Почему, на ваш взгляд, игра в ЧГК пережила советскую эпоху?» наши собеседники почти единодушно: «А почему бы нет? В игре нет ничего такого, что было бы специфически советским» (Константин Кноп); «Не знаю. Вопрос странный — не вижу связи между эпохой и игрой» (Максим Поташев); «Странный вопрос. А почему бы не пережить? Объяснять надо тогда, когда что-то не смогло пережить» (Евгений Поникаров).

На какой-то период для игроков мир за пределами клуба перестал существовать. Обрыв внешних социальных связей проявляется и по сей день. Сейчас темп игровой жизни у большинства игроков с 15–20-летним стажем снизился по сравнению с началом 1990-х, однако доля игроков в круге общения в нерабочее время по-прежнему составляет у многих от 30 до 100%.

СОВРЕМЕННОСТЬ: ШЕСТЬ ЯЗЫКОВ, ЧЕТЫРЕ КОНТИНЕНТА

Приблизительно с 1993–1996 годов движение ЧГК приобретает формы, в которых существует по сей день: проводятся ежегодные крупные турниры («фестивали»), чемпионаты клубов, городов и стран, многоэтапные «кубковые» турниры. Игры наделяются неофициальным статусом «интеллектуальных видов спорта» (идея, позаимствованная из 1980-х с тогдашним интересом к шахматам), обрастают спортивной терминологией и — что более важно — *спортивными схемами*, порой весьма громоздкими. Так, Кубок Украины в 1999 году состоял из шести этапов в разных городах, а в Тбилиси в начале 2000-х в течение года последовательно проходило три

городских многотуровых чемпионата. «Игровая дистанция» продолжает расти: нынешний турнир — это 40–90 вопросов.

Расширяется *география игр*, причем предел этого расширения, вероятно, еще не достигнут. В 1994 году основываются клубы в Ростове-на-Дону, Минске, Виннице, Курске, Норильске; в 1995 году — в Витебске, в 1996-м — в Казани и Саранске, в 1997-м — в Вологде, Костроме, Красноярске, Челябинске и др. С 1991 года игры проходят в Израиле, в 1993 году основывается Хайфский клуб; сейчас в Израиле насчитывается 153 команды, игравших в последние 6 лет²⁵ — то есть в играх за этот период участвовало примерно 0,1% русской диаспоры — вчетверо большая доля населения по сравнению с Москвой. В 1994 году основывается первый клуб в США (Пало-Альто, Силиконовая долина, Калифорния), в 1996 году — в Германии (Кёльн). К сегодняшнему дню клубы ЧГК появились в русской диаспоре Канады, Финляндии, Чехии, Великобритании.

Примерно с середины 1990-х в бывших советских республиках начинаются попытки организации *игр на национальных языках*. На грузинском языке проходит чемпионат Грузии, на грузинском и русском языках — чемпионат Тбилиси²⁶. Не позднее 1998 года начались украиноязычные турниры в западных областях Украины²⁷; восточная граница украиноязычных игр — Винницкая область. В 2000 году игры на молдавском языке начались в Кишинёве²⁸; сейчас чемпионат Молдовы слагается из двух частей — на русском и молдавском языках. В 2008 году прошел первый чемпионат Азербайджана на азербайджанском языке²⁹ (предыдущие чемпионаты были русскоязычными).

С 1980-х годов независимо от русскоязычного движения ЧГК существуют «клубы знатоков» — «Клубы на Знаещите» — в Болгарии; клуб в Варне был основан в 1987 году³⁰. Появление ЧГК в Болгарии было связано с телевизионными советско-болгарскими играми, однако в дальнейшем болгарские клубы были полностью изолированы. Тем не менее структура и направление деятельности болгарских клубов весьма схожи с постсоветскими³¹, хотя система клубов разветвлена слабо, а вопросы скорее напоминают классическую телевикторину.

Практика единовременной игры в разных городах, начавшаяся телемостами конца 1980-х и телефонным турниром МАК (именно такую форму в итоге приобрел чемпионат СССР), получила развитие в 1990-е. В ноябре 1994 года Борис Бурда провел первый электронный турнир — рассылку вопросов в разные города посредством электронной почты³². С 1998 года турниры такого рода получают название синхронных и проводятся путем рассылки вопросов по электронной почте или одновременного выезда эмиссаров во все города, где проходит турнир. В самом представительном международном синхронном турнире — Открытом кубке России³³ — уже в год основания (1999) участвовало 909 команд³⁴ (максимум — в 2003 году, 1108 команд).

Следующая волна увеличения числа новых клубов стала результатом распространения интернет-игр. Интернет-клуб ЧГК³⁵ был основан Николаем Пятаевым в 1996 году и достиг пика развития к 1999–2000 годам³⁶. Игрокам Интернет-клуба, в частности, обязаны своим появлением или развитием многие клубы русской диаспоры.

В последние годы состояние движения ЧГК в целом корректно было бы назвать стагнацией, хотя новые клубы продолжают возникать (Петрозаводск, Киров, Керчь, Берлин, Лондон, Сиэтл, Ванкувер), а некоторые из старых — бурно растут. В наши дни большая часть «знатоков» — игроки с

5—15-летним стажем (в частности, таков был возраст 60% команд на переходном турнире чемпионата Украины в Симферополе в октябре 2009 года); ветераны движения имеют стаж игры более 20 лет.

Было бы соблазнительно описать нынешних игроков ЧГК эскапистами, бежавшими в игру от трудностей переменчивого мира, юными бездельниками или нищими безумцами, коротающими век в «тусовочных» играх-*paidia*. На вопрос автора: «Как вы прокомментируете утверждение, что ЧГК — игра советских «инженеров за сотню рублей», расцвет которой пришелся на годы их безделья, а затем массовой безработицы?» — Максим Поташев (чемпион мира и чемпион России по ЧГК), в прошлом менеджер Лаборатории Касперского и Росгосстраха, а ныне управляющий партнер консалтингового агентства, сдержанно пишет: «Искренне верю, что это не так», а Сергей Шоргин (чемпион Москвы, чемпион Украины по ЧГК), доктор физико-математических наук, заместитель директора академического института, отвечает: «Бессмыслица». Конечно, подобная категоричность могла бы насторожить читателя, однако невозможно не признать, что среди игроков чересчур много людей, ведущих активную социальную жизнь в «большом мире».

Более того, создается впечатление, что в играх-*illinx* ЧГК оказалась мобилизована прежде всего социально активная часть общества: в этом смысле ЧГК для программистов, учителей и мелких предпринимателей, возможно, играет такую же роль тренинга, как горнолыжный спорт для миллиардеров.

Особое значение интеллектуальная игра-*illinx* приобретает для трудогилика, создавая возможность отдыха посредством переключения на другой вид деятельности. В наши дни эту роль обычно выполняют компьютерные игры с сильным элементом *paidia*³⁷, которые, однако, часто требуют слишком много времени и приводят к снижению социальной активности. Нехватка времени оказывается главным мотивом отказа и от ЧГК, однако мало кто променял ЧГК на компьютерную игру; напротив, отказ от ЧГК обычно связан с повышением социальной активности в других областях.

Расцвет движения ЧГК связан с повышением индивидуальной мобильности — пространственной, социальной, информационной. Важные условия участия в игре — возможность распоряжаться собственным временем, возможность путешествовать. О роли синхронных турниров и интернет-игр в развитии мирового движения уже сказано выше.

Таким образом, оказывается, что движение «Что? Где? Когда?» и сама игра в ходе ранней эволюции (1975—1989) оказались очень хорошо подготовлены к наступающим переменам в советском и постсоветском обществе. Развитие форм игры повысило ее привлекательность и мотивацию игроков, медиасоставляющая и кадровые ресурсы обеспечили рекламу и маркетинг, ориентация на социально активную аудиторию оказалась верной в условиях быстро меняющегося общества, а сочетание социального и технического прогресса позволило распространить практику игры на большую территорию. Интенсивное развитие ЧГК как общественного движения началось в 1986—1989 годах и продолжалось приблизительно до 2000—2003 годов.

Трудно сказать, сознательно ли готовились создатели игры и первые деятели движения ЧГК к радикальному преобразованию общества, однако структура социальных отношений, которые они формировали, в новых условиях была не менее важна, чем в прежних, — хотя и по другим причинам. Впрочем, для игрока, цель которого — удовлетворение от совершаемого открытия, не так важно, осознал он или угадал будущее. То и другое зачтется команде как правильный ответ.

ПРИМЕЧАНИЯ

- 1 Автор выражает благодарность Анатолию Вассерману, Ирине и Сергею Шиховым, Ирине Морозовской, Олегу Кулиничу, Алексею Паевскому, Александру Друзю, Андрею Абрамову, Максиму Анфинагенову, Дмитрию Башуку, Константину Кнопу, Максиму Поташеву, Якову Подольному, Евгению Поникарову, Илье Ратнеру, Сергею Шоргину, Константину Чекушину за предоставленные материалы и участие в обсуждении; Илье Кукулину — за замечания и дополнения к рукописи. Автор благодарит Евгению Канищеву за все, благодаря чему была написана эта статья.
- 2 Обсуждение связи ЧГК с ТРИЗ, а также деловыми, дидактическими и организационно-деятельностными играми 1980—1990-х годов не входит в задачи этой статьи, хотя этот вопрос не лишен интереса (см., в частности: <http://stalker-consult.ru/st6.html>; http://ru.wikipedia.org/wiki/Латыпов,_Нурали_Нурисламович).
- 3 В последние два года — 2072 действовавшие команды, то есть около 12 тысяч человек, по данным рейтинга Международной ассоциации клубов (МАК) на 1 сентября 2009 года (http://ratingnew.chgk.info/teams.php?show_captain=0&release=21&order=rating&page=21), из них около двух третей — в России. Общее число жителей бывшего СССР, когда-либо садившихся за клубный игровой стол, вероятно, превышает 200 тысяч. Саранский клуб, один из мировых центров ЧГК, указывает, что за годы его существования в клубных играх приняли участие более 20 тысяч человек, включая гостей клуба: http://ru.wikipedia.org/wiki/КИТ_Саранска.
- 4 См., например, работы: *Дубин Б.В.* Интеллигенция и профессионализация // Дубин Б.В. Слово — письмо — литература: Очерки по социологии современной культуры. М.: НЛО, 2001. С. 188—199; *Он же.* Обживание распада, или Рутинизация как прием // Он же. Интеллектуальные группы и символические формы. М.: Новое издательство, 2004. С. 116—132; *Дубин Б., Гудков Л.* Российские библиотеки в системе репродуктивных институтов // НЛО. 2005. № 74. С. 166—202.
- 5 Летопись «Что? Где? Когда?» и Регистр клубов интеллектуальных игр, поддерживаемые Борисом Вейцманом (<http://letopis.chgk.info> и <http://internet.chgk.info/znatoki/cgi-bin/register.cgi>); Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» (<http://internet.chgk.info>); рейтинг МАК (<http://ratingnew.chgk.info>); синхронные турниры (<http://okr.chgk.info> и <http://kubgor.chgk.info>) и др.
- 6 *Callois R.* Les Jeux et les Hommes. Paris: Gallimard, 1958. Русское издание: *Кайюа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Пер. с фр. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007.
- 7 Подробную биографию см. в Интернете: <http://chgk.tvigra.ru/personal/?voroshilov>.
- 8 <http://chgk.tvigra.ru/letopis/>.
- 9 <http://internet.chgk.info/cgi-bin/register.cgi?cid=128>.
- 10 *Ворошилов В.Я.* Феномен игры. М.: Советская Россия, 1982.
- 11 *Хоменко Н.* «Бурда — это не только невкусная смесь продуктов» // Сегодня (газета, Киев). 1999. 30 апреля. № 80 (335) (<http://www.segodnya.ua/oldarchive/a18104bc0b6f3922c225676200553e83.html>).
- 12 <http://chgk.tvigra.ru/znatoki/?burda>.
- 13 <http://chgk.tvigra.ru/znatoki/?blinov>.
- 14 <http://awas.ws/POLIT/AUGUST.HTM>.
- 15 <http://awas.ws/>; http://ru.wikipedia.org/wiki/Вассерман,_Анатолий_Александрович.
- 16 *Морозовский Р.* «Что? Где? Когда?» в СНГ (1995, 1997) // <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/21/2>.
- 17 *Бурда Б.* «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана (1996) // <http://israel.chgk.info/bib/bbur01.htm>.

- 18 В 1990-х годах правила брэйн-ринга неоднократно изменялись.
- 19 <http://letopis.chgk.info/199001МАК.html>.
- 20 <http://potashev.ru/team.html>.
- 21 Разумеется, элементы *alea* очень сильны и в брэйн-ринге — как телевизионном, так и «спортивном».
- 22 <http://www.chgk.com.ru/person.php?id=360>.
- 23 http://www.chgk.am/Materials/history_1.html.
- 24 Игра (газета). 1993. № 12. Цит. по: <http://letopis.chgk.info/199306Murom.html>.
- 25 Данные рейтинга МАК: <http://ratingnew.chgk.info>.
- 26 <http://chgk.ge>.
- 27 <http://www.bazaua.ho.ua/tournaments.php?action=allT>.
- 28 <http://internet.chgk.info/cgi-bin/register.cgi?cid=108>.
- 29 <http://chgk.az/azchamp/>.
- 30 <http://www.varnanamladite.com/?idpub=482>.
- 31 <http://more.info.bg/article.asp?articleID=591467&topicID=178&issueID=1745>;
<http://goodnews.bg/index/page/bulgaria/id/216>.
- 32 <http://letopis.chgk.info/199412Email.html>.
- 33 <http://okr.chgk.info/>.
- 34 <http://letopis.chgk.info/199912Russia-allscores.html>.
- 35 <http://internet.chgk.info/>.
- 36 <http://internet.chgk.info/klub/mail.html>.
- 37 О соотношении *paidia* и *ludus* в компьютерной игре, в частности, пишет автор и теоретик игр Гонзало Фраска: *Frasca G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative // http://www.ludology.org/articles/ludology.htm*. Впервые опубликовано по-фински в: *Parnasso* (Helsinki). 1999. № 3.