

Т. В. САВЕЛЬЕВА
(Миасс)

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»: ФОЛЬКЛОР И ТРАДИЦИИ

Аннотация. Интеллектуальное движение «Что? Где? Когда?» объединяет клубы, участвующие в одноименной игре-викторине. В статье рассматриваются фольклор и традиции движения — анекдоты, паремии, сленг, верования, приметы, обрядовость, легенды, литературные игры и т. д.

Ключевые слова: игра, анекдот, примета, паремия, сленг.

Исследователи молодежных субкультур сегодня уделяют большую часть своего внимания изучению атрибутики, идеологии, внутренней структуры и социальной активности сообществ, правилам поведения внутри группы. В данной работе мы рассматриваем фольклорные жанры (как традиционные, так и нового типа), бытующие в субкультуре участников движения «Что? Где? Когда?» (далее ЧГК). Самоназвание игроков — ЧГК-шники, варианты ироничного, даже саркастического самоназвания — *знаточье, знатота, знатотушечки*.

Автор данной статьи около 10 лет играет в ЧГК в команде «Матриархат» из г. Миасса. Материал для статьи собирался методом включенного наблюдения и интервью со «знатоками», «в поле», если можно так назвать городские турниры (от 5 до 40 команд «знатоков») и региональные турниры Урала и Сибири (на них собирается до 80 команд одновременно). Материал записывался в следующих городах: Миасс, Челябинск, Екатеринбург, Нижний Тагил, Магнитогорск, Уфа, Тюмень, Казань. Среди информантов — капитан команды «0,66» (г. Миасс) Алексей Несмеянов, Председатель Лиги интеллектуальных игр г. Челябинска Дмитрий Семенов, куратор студенческого ЧГК в г. Челябинске Александр Фоккин, капитан уфимской команды «Тор

Secret» Тимур Сайфуллин, координатор школьного ЧГК в Миассе и Челябинске Михаил Алексеев, один из самых известных игроков Урало-Сибирского региона, тренер детских команд Александр Пономарев и др. «Полевые» материалы были дополнены также интервью со знатоками, опубликованными в журнале «Игра» [Игра], и материалами, собранными на сайтах клубов «Что? Где? Когда?» [Форум знатоков]. Вследствие принадлежности автора к исследуемому сообществу не исключена и некоторая субъективность оценок и интерпретаций по сравнению с тем, что было бы получено в случае взгляда со стороны.

Исследуемая субкультура зародилась в 1970-е гг. 4 сентября 1975 г. официально считается днем рождения ЧГК — в этот день впервые вышла в эфир «Семейная викторина “Что? Где? Когда?”». Широкое распространение игра получила в конце 1980-х — 1990-е гг., когда движение вышло далеко за рамки популярной телепередачи и появилось спортивное «Что? Где? Когда?». В отличие от телевизионной версии в спортивное ЧГК играет одновременно любое количество команд, как находящихся в одном зале, так и онлайн через Интернет в разных клубах, городах, даже странах. Ответы на вопросы сдаются в письменном виде. Кроме самих баллов учитывается рейтинг вопросов, зависящий от того, сколько команд ответило правильно.

Сегодня интеллектуальное движение стало разновозрастным, играют в ЧГК и школьники, и пенсионеры, но тем не менее, подавляющее большинство участников турниров ЧГК — это игроки от 15 до 35 лет. На наш взгляд, несмотря на присутствие в сообществе знатоков людей весьма почтенного возраста, что особенно видно в телевизионной версии игры, сама субкультура остается молодежной. Кроме того, благодаря общему взрослению некогда молодежных сообществ, сложилась ситуация, когда объектом исследования становятся не только субкультуры, объединяющие собственно молодежь, но еще и разновозрастные сообщества, генетически

выросшие из тех или иных “исходных”, собственно молодежных субкультур и придерживающиеся их стилистики» [Громов 2010, 135].

Рассуждая о возрастной специфике движения ЧГК, стоит отметить, что молодые игроки на фестивалях зачастую участвуют только в официальной их части, т. е. в самой игре, они даже стараются заселиться отдельно, не разделяют некоторые поведенческие установки молодых коллег, не используют методы настроя на игру и «сакральные» приметы. Например, такую: чем глубже похмелье, тем легче установить связь с космосом, помогающую вдохновенной игре, когда ответы на вопросы отыскиваются интуитивно, на первой секунде. Также знатоки старшего возраста обычно не принимают многих «экстремальных» и шуточных форм игры: 24-часовых непрерывных игровых марафонов, пивных брейнов¹, пляжного ЧГК (в командах по три человека; проигравшие охраняют вещи победителей, пока те плавают) и др.

Движение интеллектуальных игр ЧГК сегодня существует во всем русскоязычном мире. Например, в турнирах Всемирного движения интеллекта (ВДИ) принимают участие команды из более чем 50 городов, включая Львов, Хьюстон, Прагу, Висагинас и др. В базе данных ЧГК зарегистрировано более 6,5 тысяч команд. Несмотря на многие официальные образования типа Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (МАК ЧГК), Всемирного движения интеллекта, лиг и клубов, движение, на наш взгляд, во многом остается неформальным. Любой человек со стороны может присоединиться к команде, где не хватает игроков. Иногда формальный лидер

¹ Впервые прошел в неофициальной программе Открытого чемпионата Татарстана в Казани в 2007 г. Вместо кнопки перед каждой командой ставилась бутылка пива. Право отвечать получала команда, первой одолевшая содержимое бутылки. Раунд игры предполагал пять вопросов, после чего победители оставались за игровым столом, а к ним садились новые соперники. Победители брейна в результате утром не помнили, что стали победителями.

(капитан команды) и неформальный не совпадают. Внутри Клуба на домашних играх «знатоки» могут придерживаться любых правил, не совпадающих с кодексом спортивного ЧГК (например, это касается прихода нового игрока и замены игроков во время тура, повтор вопроса, критериев зачета и т. д.). Профессионально сообщество «знатоков» неоднородно. Если же говорить о смежных субкультурах, то среди игроков ЧГК часто встречаются ролевики, толкиенисты, реже — эмо, практически нет панков. Философ В. Криушина в работе «Современное интеллектуальное движение: субкультура или “общность рассеянных событий”?»² пишет: «Игра нивелирует профессиональные статусы и даже уровни образования. Качество вопроса обычно связано с его ориентацией не на специальные знания. Вне игры ЧГК-шник может быть успешным врачом, ученым и даже дворником» [Долгих, Криушина 2009, 28]. Большинство игроков — люди, вполне успешные в жизни; однако возможна и противоположная ситуация — один из наших информантов (М. Алексеев) говорит о распространенном в среде «знатоков» синдроме непризнанного гения, когда недостаточную успешность в жизни участники сообщества компенсируют за счет успешности в игре и безусловного авторитета в среде ЧГК.

Формирование общего культурного кода можно проследить на примере фольклора «знатоков» и некоторых околофольклорных явлений. Как и во многих других субкультурах, фольклор «знатоков» сосредоточен в большей степени на смеховом, карнавальном аспекте.

Из традиционных жанров фольклора в субкультуре игроков ЧГК присутствуют, прежде всего, *анекдоты*. Как средство актуализации языковой и культурной многозначности анекдоты «знатоков» можно разделить на несколько основных тематических циклов. На первом месте по распространенности в интернет-среде стоят анекдоты об Александре Друзе, причем большинство из них не касается непосредственно игры

как рода деятельности, а основано на фонетической игре, каламбурах, связанных с фамилией вышеназванного «знатока». Эти анекдоты легко найти не только на специализированных сайтах «знатоков», но и на любых сайтах анекдотов.

«Александр Друзь делает даме предложение руки и сердца: “Давайте будем Друзьями!”» [Знатоки].

Другие анекдоты обыгрывают фигуру Друзя как символ сообщества знатоков.

«Александр Друзь случайно зашел на похороны и угадал, что в чёрном ящике».

«Вчера Александр Друзь и Федор Двинятин в состоянии алкогольного опьянения ограбили ларек. А отвечать будет Максим Поташев».

«Надень рождения жена подарила Александру Друзю дополнительную минуту».

«Друзь убегает от хулиганов и страстно шепчет: “Господи!!! Дай дополнительную минуту, чтобы добежать до подъезда!!!”» [Александр Друзь — Луркоморье].

Максим Поташев — второй по популярности персонаж, появляющийся в анекдотах сообщества ЧГК:

«Счет 5:5 и на кону 2000 евро.

— Господин Поташев, Вы вчера были в ночном клубе?

— Да.

— Танцевали с блондинкой?

— Да.

— А потом увезли ее к себе домой?

— Точно...

— А Вы не обратили внимания, что эта блондинка вначале сидела за моим столиком?

— Нет.

— Внимание, вопрос. Диффузное проникновение трансминаз через астроцитарные синапсы обусловлено липофильностью или гидрофильностью?» [Знатоки].

Кроме того, героями анекдотов могут выступать Владимир Ворошилов, Равшан Аскеров, Борис Бурда, Федор Двинятин, Анатолий Вассерман; из локально известных игроков — Панама (Александр Пономарев, г. Пермь), Яков Зайдельман (г. Переславль), Андрей Шумаков (г. Челябинск).

Перечисленные анекдоты взяты нами из Интернета; они выложены на специализированных сайтах и известны участникам ЧГК. В реальной коммуникативной среде изучаемой субкультуры чаще встречаются другие анекдоты. Самая распространенная тематическая группа представляет обобщенный образ «знатока» или команды «знатоков». Муссируются такие качества «знатоков», как оторванность от жизни, углубленность в себя, странности. Одна из самых частых характеристик игры в них — случайность правильных ответов:

Игра ЧГК. Ворошилов: «С нами играет Министерство безопасности. Внимание, вопрос: что находится на 47-м объекте?» Бурная минута обсуждения. У знатоков никаких идей. Капитан отвечает: «Мы не знаем, что там находится». Ворошилов: «Это правильный ответ. Вы и не должны знать, что там находится» [ЛАА].

Еще один пример анекдота, в котором название команды вариативно:

Идет второй день чемпионата ЧГК. Ведущий: Вчера команда из Перми «Пльзенский праздрой» оторвалась в ЧГК от остальных знатоков на 11 баллов, в письменном отборе на Эрудит-квартет — на 456 баллов, уверенно в Брейн-ринге, не оставляя никому шансов на победу. Внимание, вопрос: что в черном ящике? [ЛАА].

В Сети мы обнаружили 94 **паремии** от игроков ЧГК, 37 из них записаны нами также и от информантов. Некоторые из этих паремий в силу частотности употребления и репрезентации ментальности исследуемой социокультурной среды можно отнести к пословицам и поговоркам.

56 из всех собранных паремий — рефразированные традиционные русские пословицы и поговорки, отражающие знаковую реальность субкультуры ЧГК:

— В огороде — бузина, в Киеве — редактор (редактор пакета вопросов к турниру);

— Поспешишь — соперникам двадцать секунд (20 секунд дается соперникам в брейн-ринге, если команда дала неправильный ответ);

— *Дорога кнопка к брейну;*
— *Первая версия — самая ценная;*
— *Начали со свечки, кончили гробом* (свечка — вопрос, который уже известен командам, игранный ранее, гроб — вопрос, на который не поступило ни одного правильного ответа);

— *«Неча на вопросника пенять, коли старонорвежского не знаешь»* [Форум знатоков].

Последняя поговорка записана нами со слов игроков в четырех разных вариантах, где меняется только язык: вместо «старонорвежского» упоминаются «древнекитайский», «древнееврейский», «карачаево-балкарский». Все зафиксированные варианты относились к ситуации, когда в вопросе на турнире речь шла об одном из этих языков.

Пословицы и поговорки «знатоков» можно разделить на понятные только своим, т. е. вписанные в знаковую систему сообщества, и общекультурные. К последним относятся, например, характеризующие гендерную ситуацию в субкультуре интеллектуального движения, где, как известно, «знатоков» женского пола на разных турнирах бывает от 10 до 25%. «Баба с возу — команда голодная»; «Ночная кукушка всегда в состав попадет» (намекает на то, что девушки обычно попадают в команду не за способности). Александр Друзь тоже высказал однажды интересное суждение по половому вопросу: «Женщина в команде должна быть одна, она должна быть красивая и молчать».

Другие общепонятные пословицы:

- *Ведущий всегда прав;*
- *Красиво играть не запретишь;*
- *Не гнобите капитана, он играет, как умеет.*

Поговорок нами зафиксировано меньше, но они тоже имеются:

— *Жри печеньку.* Употребляется в ситуации, когда человека надо заставить замолчать; выражение возникло в команде «Пльзеньский праздрой» из Перми;

— *Потому что гладиолус.* Говорят фразу, чтобы отмахнуться от человека. В игре используется в моментах, когда вопрос кажется лишенным логики. После выступления «Уральских пель-

меней» прочно вошла в обиход «знатоков»);

— *Взять на 61-ой секунде.* Это значит дойти до правильной версии после того, как сдан бланк с ответом. Употребляется в основном в игровых ситуациях. Команды, бывает, даже считаются, сколько сегодня у кого было вопросов, «взятых» на 61 секунде. Но иногда выражение используется и просто в жизни, как знак замедленной реакции на что-либо, в случае опоздания и т. д. В клубе «МиассКИТ» не бывает практически ни одной игры, где не было бы слышно этого выражения, впрочем, это касается и следующей фразы:

— *Что курил автор вопроса?* Намек на очень нестандартную логику автора.

Средством идентификации знатоков в среде служат многочисленные **фразеологизмы и сленговые выражения**: *взять вопрос* (ответить правильно), *не докрутить вопрос* (остаться в полушаге от правильного ответа), *детский вопрос* (легкий), *гайка* (синоним *свечки*, т. е. уже слышанного вопроса), *болт* (синоним *гроба* — вопроса, на который не смогла ответить ни одна команда в игровом зале), *кнопочник* (игрок с хорошей реакцией, которого назначают нажимать кнопку игровой системы в брейне, где победу могут принести сотые доли секунды), *ласточка* (девушка, собирающая бланки ответов), *такая она* (замена выражения «интеллектуальная элита», главное ругательство многих клубов ЧГК, появилось в связи с тем, что именно так знатоков обычно называют все официальные лица в своих речах на открытиях турниров), *команда проникла в суть вопроса* (стандартное начало апелляции, но употребляется к месту и не к месту во многих других случаях).

У игроков ЧГК есть свои **верования, приметы, локальные обряды**, связанные с мифологией повседневности.

У многих команд существуют ритуальные кричалки, которые положено произносить или выкрикивать перед игрой. Они повторяются всей командой, обычно держась за руки: *Не пить!* (Березняки); *Нас — рать!* (Нижний Тагил); *У-у-у-у* (Миасс); *Карфа-*

ген должен быть разрушен (Уфа). Перед началом каждого тура игроки в команде могут строить пирамиды из сплетенных пальцев, башни из кулаков, поставленных друг на друга или составлять вместе все шариковые ручки, что есть в налицо и т. д.

Один из наших информантов на вопрос, действительно ли такие действия приносят удачу, ответил: «Ну, как тебе сказать, лучше перестраховаться. Когда делаешь, работает не всегда. Но если не сделать, точно сработает, и удачи не будет. Так чтоб уж потом не себя винить» [ЛАА]. Есть в среде знатоков и своеобразные заклички, обращения к высшим силам. Услышать их непросто, так как существуют они, так сказать, для внутреннего употребления. Еще сложнее разговорить игроков, чтобы они объяснили свои действия, так как немногие «знатоки» признаются в том, что слова произносятся всерьез. Однако мы слышали, как на фестивале ЧГК «Каменный цветок» (Екатеринбург, 2009 г.) одной из команд строго перед каждым из пяти туров произносилась фраза: «Космос, ты с нами?». В команде «0,66» перед каждым вопросом игрок Илья Валов произносит: «Взяли (номер вопроса)». Вся команда отвечает: «Взяли». Если ответит не вся команда, шансы на успех уменьшаются. Если Валов отсутствует, то ритуал отменяется, т. е. команда верит, что ни у кого другого не получится теми же самыми словами приманить удачу.

На столах во время игры лежат всевозможные артефакты, также призванные принести удачу: пустые бутылки, мягкие игрушки (в основном, у девушек), бумажные пирамиды. Этой же магической цели служат рисунки и символы в блокнотах знатоков, где пишутся вопросы: кельтские орнаменты, солнце, инь и ян. Некоторые игроки повторяют символы на каждой новой странице, не мысля без этого стабильно хорошей игры. У каждой команды знаки и рисунки свои, хотя встречаются общие предпочтения, уже перечисленные выше.

Большинство примет игроков ЧГК соотносятся с традиционными приме-

тами спортсменов, кавээнщиков, артистов. Зафиксированы следующие: не стричься перед турниром, не надевать на ответственную игру новые вещи, не брать новую ручку, не пробовать новую еду и напитки до окончания игрового дня, садиться в определенном порядке («фэзиуйно») за игровой стол. В то, что удача зависит от расположения знатоков за игровым столом, верит каждая вторая команда. Есть и приметы, существующие только в среде знатоков, причем среди них нет ни одной, предвещающей что-либо хорошее: зачеркивать на ответном бланке — к неудаче, не ответить на первый вопрос — к неудаче, не пишет ручка — не повезет.

Легенды и мифы «знатоков» касаются либо знаковых фигур интеллектуального движения (уже названных Друзья, Бурды, Поташева, Двинятина, Аскерова, Потаниной, Вассермана), либо (это вторая по популярности группа) носят этиологический характер, объясняя происхождение названия команды. Например, для названия «0,66» (г. Миасс) существуют следующие версии: 1) по столько граммов достается каждому игроку при разливе содержимого фляжки капитана; 2) это IQ капитана команды; 3) на первом выездном турнире после апелляции команде засчитали 0,66 баллов, что позволило ей войти в тройку лидеров (последняя версия истинная, но «знатоки» предпочитают о ней не распространяться).

Названия команд «знатоков» заслуживают отдельного исследования как случаи репрезентации культурных предпочтений в среде ЧГК. На основании названий можно выделить культовые для «знатоков» книги: «Алиса в стране чудес» (например, названия — *Безумное чаепитие*, *Белый кролик*, *Алиса*, *Съешь меня*), «Властелин колец», «Гарри Поттер», произведения Стругацких; кинофильмы «Матрица», «Кин-дза-дза», «Аватар», «Пираты Карибского моря» и др.; мультфильм «Ежик в тумане». В музыке знатоки предпочитают русский рок, названия апеллируют к творчеству «Агаты Кристи», Бориса Гребенщикова, «Белой гвардии», «Спина».

Рассмотрев более пяти тысяч названий (материал для обзора взят из базы данных ЧГК), мы можем сделать некоторые предварительные выводы.

Нам кажется, что, пользуясь классификацией Е. Г. Кагарова [Кагаров 1929, 152], можно интерпретировать магические функции названий команд. Редкие из них имеют позитивную окраску, положительно характеризующую интеллектуальные способности «знатоков». Но даже и они содержат иронический оттенок, дабы не сглазить: *Самая умная команда, Мозголомы, Братья по разуму, Молодые и амбициозные*. Гораздо больше команд позиционирует свои умственные способности в карнавально-смеховом ключе: *Безумные кролики, Странные люди, Без Б, Врачебная ошибка, Ошибка господ бога, Извилины отсутствуют, Быдло бескультурное, Палата № 6, Побочный эффект, Наивные чукотские, Ум за разум, Баклажаны хаоса, Бесперспективняк, Генератор случайных ответов, Вырезано цензурой, Макароны под плитусом*. Название в данном случае выполняет обманную, отвлекающую функцию (диссимуляционную, по классификации Е. Г. Кагарова).

Культовые фигуры сообщества «знатоков» находят отражение в названиях команд: *Друзья Друзя, Анти-Друзь, Ал. Капустин, Борода Вассермана, Ярость Вассермана* — и призваны обозначить принадлежность к сообществу ЧГК. Одно из самых серьезных оскорблений для «знатоков» со стороны несведущих лиц — перепутать их с кавээнщиками. Другая функция подобных названий — мантическая, что уже относится к продуцирующей, побудительной магии. Повторение имен известных знатоков должно привлечь удачу к команде.

Есть очень поэтичные названия, построенные на метафорах: *Одуванчик под коллаидером, Орден водяной вороны, Левое полушарие Канта* — или аллюзиях к произведениям литературы: *Шалтай-Болтай* (Л. Кэрролл «Алиса в зазеркалье»), *И борода его развевалась на ветру* (В. С. Пиккуль «Баязет»), *Фиалки по средам* (А. Моруа), *Примечание папоротника* (И. А. Бродский), *Хогвартс-Экспресс* (Дж. Роулинг, серия книг о Гарри Пот-

тере), *Полиграф Полиграфыч* (М. А. Булгаков «Собачье сердце»), *Невы державное течение* (А. С. Пушкин «Медный всадник»). Однако больше названий ироничных: *Сдаем квартиру, Соблюдай дистанцию, Перпендикулярный роаль, Изощрение ржавого жаворонка, Купание красного полусладкого, Ибо нефиг, Идите учить*. Не избежали названия команд и такого типичного современного явления, как разрушение языковой нормы через добавление латиницы, специальных символов, нарочитое несоблюдение орфографической нормы: *Адуванчик, Аллиса, Аыётер, Блинский йож, Бр-елок, Хотимвастрахань, ЛИТучий голландец, Много букв*. На наш взгляд, подобные наименования должны выполнять апотропеическую функцию, служить средством для отгона злых сил, защиты от влияния «иногo» мира, оказывать охранительный эффект, так же как используемые «знатоками» амулеты.

Названия команд, особенно временных, созданных на один турнир, часто выполняют эпатажную роль еще и потому, что за один турнир список команд зачитывается более десяти раз, а если команда проходит в брейн, то ее название приходится произносить еще чаще. Так, в 2010 г. одна из команд на фестивале «Каменный цветок» назвалась в честь печально известного вулкана, незадолго до этого парализовавшего авиAPERелеты в Европе, — *Эй-фьятлайокудль*.

Таким образом, названия команды могут выполнять следующие функции: маркировочную (обозначать принадлежность к сообществу), магическую продуцирующую (привлекать удачу) и магическую профилактическую, отвращающую (название должно отвлечь внимание злых сил и не спугнуть удачу).

Песенный фольклор в среде знатоков представлен мало. Иногда можно встретить песни-переделки, но они не выходят за пределы конкретных команд.

Игровой фольклор знатоков, кроме непосредственно интеллектуальных игр, включает такие игры, как бескрылки, данетки, контакт, крокодил.

Бескрылка — популярный в среде ЧГК жанр, находящийся на пересечении фольклора и литературной игры (родоначальник жанра — «знаток» из Харькова Олег Пелипейченко). Бескрылка представляет собой небольшое стихотворение, из которого удалена часть текста. Эта пропущенная часть должна быть крылатой фразой, расхожим выражением, известной строкой из стихотворения или песни. Она называется «крылом» и является правильным ответом на бескрылку. Встречается также понятие «двукрылка» — бескрылка, в которой пропущено две части из разных источников. Наряду с точным соответствием пропущенной части исходной крылатой фразе, правилами допускаются изменение знаков препинания, регистра, перенос оригинальной фразы со строки на строку и даже переразбивка слов оригинала. Приведем примеры:

Предлагают самолет, автобус, поезд.

Только мы в смятенье и тревоге,

О кармане нашем беспокоясь —

[...].

Ответ: *Нам лобые дороги дороги*

[Интернет-чемпионат].

Борис писал в альбом девице:

«Красу твою воспеть бессилен:

Ищу в тебе ума частицу,

[...].»

Ответ: *А ты прекрасна без извилин*

[Интернет-чемпионат].

Данетки — разновидность игры в загадки. Разумеется, играют в них не только «знатоки», но считается, что родилась игра именно в среде участников ЧГК. В наиболее распространенном варианте ведущий описывает загадочную ситуацию, а игроки должны, задавая уточняющие вопросы, на которые можно отвечать только однозначно («да», «нет», «не имеет значения»), разгадать ее. Разберем пример классической данетки.

Вопрос: *Этот размер абсолютно устраивал Густавов, был для них очень удобным, но им были очень недовольны Эммы.*

168 Ответ: *В Стокгольме туристам по-казывают очень узкую улочку и расска-*

зывают легенду. Когда-то в конце улицы стояло питейное заведение. Мужчины, возвращаясь домой в подпитии, держались за стенки домов и были очень довольны. Но их жены, носившие кринолины, не могли пройти по улице и попасть в бар.

Вот еще примеры загадываемых ситуаций: «*Он облысел и умер*», «*Она сумела попасть и умерла*», «*В американском университете вся администрация две недели искала свинью под номером 3*», «*Он забыл ключи и умер*», «*Плотник спас жи-рафа*» и т. д.

Игра «Контакт» призвана развивать командный дух и понимание без слов, умение «быть на одной волне». Ведущий загадывает слово, называет первую букву, например «я». Игроки пытаются отгадать, задавая вопросы. Например, если спрашивают: «*Это не дерево?*», то ведущий отвечает: «*Нет, это не яшень*». Если ведущий затрудняется с ответом, а среди игроков есть кто-то, кто догадался, о чем речь, он произносит: «*Есть контакт!*». Далее эти два игрока считают до 10 и вместе называют задуманное первым игроком слово. Если оба называют одно и то же, то ведущий называет следующую букву, и так до тех пор, пока слово не будет отгадано полностью.

Все игры знатоков рассчитаны не только на эрудицию и логическое мышление, но и на развитие интуиции, умение чувствовать друг друга, понимать без слов, находить общий язык и решение при недостатке информации.

Среди фольклористов до сих пор нет устоявшегося мнения о том, что считать современным фольклором. На наш взгляд, давно пора расширить представление о фольклоре в целом, не ограничиваясь традиционной культурой. Не вызывает сомнений и то, что рассматривать фольклор лишь как устное народное творчество сегодня уже непродуктивно. Фольклор сообщества ЧГК бытует не только в устной форме, но и в письменной, а именно — он выложен на специализированных сайтах в Интернете; и в этом случае мы тоже имеем дело с фольклором, хотя нельзя не согласиться с тем, что на сайтах со-держится «не только фольклор как та-

ковой (тексты, “отсеянные” при многократной передаче от одного человека к другому), но и произведения случайные, авторские, причисленные к фольклору произволом составителей и редакторов контента сайтов» [Громов 2010, 146]. Надо подчеркнуть, что фольклор зна-токов, наряду с виртуальной формой, существует и в живом бытовании, что мы и постарались доказать.

ЧГК — интеллектуальная игра, и для фольклора игроков ключевым является именно понятие «игры». В легендах и анекдотах ЧГК представлены знаковые личности сообщества (знаменитые и яркие игроки) и команды; в комической форме представляются игровые ситуации. Паремии обобщают (обычно в иронической форме) опыт, накопленный во время игры. Сленг маркирует специфические категории субкультуры. Уделяется внимание магическому программированию успешного хода игры. Игра как основная форма субкультурной деятельности дополняется «факультативными» играми, в том числе предполагающими настрой на групповое взаимодействие. Кроме того, заметна установка на интеллектуальность, что выражается в интересе к творческим играм и в выборе названий, которые, как ни парадоксально, говорят об уме «знатоков» скорее отрицательно, действуя «от обратного».

Фольклор ЧГК отражает основные особенности современного городского фольклора: ориентацию на карнавальную интерпретацию культурных образцов и их фольклоризацию. Он выполняет коммуникативную, идентификационную функции. Трансляция традиции происходит как на групповом уровне, так и внутри движения в целом. Однако если одиночки — представители эмо, толкиенистов, «готов» или других субкультур в обыденной жизни различимы в общей массе, то «знатоки» приобретают отличительные черты, погружаются в свой фольклор и свою субкультуру, только находясь вместе.

В. Е. Гусев писал, что фольклор «создается любой социальной и этнической общностью, любой группой

или любым коллективом, ощущающими потребность в “неофициальном” самовыражении, в общении между составляющими их индивидуумами и в передаче произведений своего творчества другим группам и коллективам» [Гусев 2001]. Творчество молодежной субкультуры интеллектуальных игр, на наш взгляд, вполне отвечает этому определению.

Литература

Громов 2010 — Громов Д. В. Фольклор молодежных субкультур: закономерности формирования и проблемы исследования // От конгресса к конгрессу: Навстречу Второму Всероссийскому конгрессу фольклористов. Сб. материалов. М., 2010. С. 134—150.

Гусев 2001 — Гусев В. Е. В диапазоне гуманитарного знания // Сборник к 80-летию профессора М. С. Кагана. СПб., 2001. Вып. 4. URS: anthropology.ru/ru/texts/gusev_ve/kagan_28.html.

Долгих, Криушина 2009 — Долгих Д., Криушина В. Современное интеллектуальное движение: субкультура или «общность рассеянных событий»? // Сквозь границы: Культурологический альманах. Вып. 8. Киров, 2009. С. 122—138.

Игра — «Игра». Журнал интеллектуальных меньшинств // Интернет-архив. URS: <http://igra.chgk.info>.

Кагаров 1929 — Кагаров Е. Г. Состав и происхождение свадебной обрядности // Сборник Музея антропологии и этнографии при Академии наук. Т. 8. М., 1929. С. 152—193.

Интернет-ресурсы

Александр Друзь — Луркоморье. URL: <http://lurkmore.ru>.

Знатоки — Знатоки шутят. URL: <http://www.krylenko.com/chgk/library/humor/chgk-i-sex.html>.

Интернет-чемпионат — Интернет-чемпионат ЧГК по бескрылкам. URL: chgkdev.zaba.ru/tour/ichb01.

Форум знатоков — Форум знатоков. URL: <http://www.chgk71.ru/forum/6-163-1>.

Summary. Intellectual movement «What? Where? When?» unites clubs devoted to the name-sake trivia game. The article analyzes the movement's folklore and traditions: jokes, paremiae, slang, beliefs, rituals, legends, literary games, etc.

Key words: game, joke, paremia, slang, omen. 169