

Что? Где? Когда? 40 лет в эфире!



Во времена СССР было создано огромное количество телевизионных программ, которые нравились если не всем, то многим. Но только две телевизионные игры родом из той страны стали по-настоящему культовыми. КВН и «Что? Где? Когда?».

Сегодня мы немного поговорим о последней, ведь для этого у нас есть повод и повод этот довольно знаменательный. 4 сентября 1975 года вышел в эфир первый выпуск «Что? Где? Когда?». А значит сегодня этой великой игре исполняется ни много ни мало 40 лет. В честь этого события мы и предлагаем вспомнить всё то, что привело эту игру к тому уровню популярности, который она сейчас имеет.

Итак, после того, как в 1972 году Владимир Яковлевич Ворошилов закончил работать на программой «А ну-ка, парни!», он начал задумываться над созданием интеллектуальной телепрограммы. Спустя несколько лет в эфир вышла семейная викторина под названием «Что? Где? Когда?». Может многим сейчас это покажется странным, но эта игра задумывалась как

интеллектуальное противостояние двух семей с самыми популярными в СССР фамилиями: Ивановы и Кузнецовы. Естественно, семьи должны были меняться. Программу снимали частями: сначала в доме одной семьи, а потом – в другой. Командам давали 11 вопросов и определенное количество времени. При этом их не ограничивали в использовании различных подсказок: литература, звонки, соседи... Игра Ворошилову не понравилась: люди суетились, звонили, выбегали из квартиры... Поэтому в эфир вышла только одна снятая программа, но 4 сентября 1975 года навеки осталось днем рождения «Что? Где? Когда?».



В 1976 году семейная викторина превратилась в интеллектуальный клуб для молодежи. В качестве игроков пригласили студентов МГУ. Минуты обсуждения еще не было, игроки должны были отвечать сразу, а волчок, который появился на столе, показывал отвечающего. Всё было довольно просто: ответил – получил книгу, ответил на 7 вопросов – получил набор книг. Ответы оценивало специальное жюри. Было задано 14 вопросов, но главный приз никто не выиграл. В. Я. Ворошилову было запрещено появляться в кадре, поэтому первым ведущим игры стал небезызвестный Александр Масляков.



Кстати, немного об одном из символов игры, который вершит ее судьбу, о волчке. *«Как-то зашел в Дом игрушки, чтобы купить что-нибудь в подарок моему приятелю трех лет от роду. Увидел волчок с прыгающей лошадкой и купил сразу два, второй – себе. Играл, не выходя из дома, дней десять...»* – вспоминал Ворошилов. Позже, немного усовершенствованная игрушка стала своеобразным генератором случайных чисел, на который обижались и который благодарили различные знатоки.



В 1977 году случилось ряд изменений. Во-первых, Ворошилов понял, что главным в игре является вопрос, а не игрок, поэтому волчок стал показывать на конверты с вопросами. Ведущие были

за кадром их было четверо: основной – Ворошилов и еще 3 дополнительных голоса: Андрей Меньшиков, Светлана Бердникова и Зоя Арапова. За Ворошиловым закрепляется прозвище «Инкогнито с Останкино», потому что еще несколько лет никто не узнает, что игру ведет именно он. Кроме всего прочего, в этом году в зале появляется филин Фомка – живой символ передачи, которого еще долго будут наблюдать телезрители перед началом каждой игры.



В 1979 году игроков впервые называли знатоками. А книги перед каждым вопросом представляла Тамара Вишнякова, которую можно было лицезреть в передаче до 1983 года. 24 января 1979 года в передаче впервые прозвучала музыкальная пауза. Кстати, в юбилейных играх 2000 года была вручена «Хрустальная сова» за лучшую музыкальную паузу за 25 лет. Приз получил Константин Райкин за номер, появившийся в эфире 29 декабря 1984 года.

Музыкальная пауза тоже один из символов игры. В 1984 году там впервые показали Майкла Джексона с клипом на «Billie Jean».

В 1981 году в клубе появляется первая награда, которая называется «Знак Сова». Первым ее обладателем становится Александр Бялко.



6 декабря 1983 года в игре впервые появляется еще один ее символ – черный ящик. Что только туда не клали за все эти годы: череп, баночка с мочой, туалетная бумага, свадебное платье, купальники, живая бабочка... Однажды в черном ящике был авиационный «черный ящик», а несколько раз за историю игры он был пуст.



В 1984 году впервые была вручена «Хрустальная сова». Первый значок, который получил этот приз – это Нурали Латыпов. В начале эти призы изготавливались на стекольном заводе в городе Гусь-Хрустальный.



Ворошилов понимал, что эмоции игры нужно показывать в прямом эфире и 24 октября 1986 года это состоялось впервые. В 1987 и

1988 году проходил серии международных игр, в которых участвовали знатоки из СССР, Болгарии, Франции, США и Польши. А в 1990 году игра получает свое постоянное место жительства в Охотничьем домике в Нескучном саду.

В 1991 году в клубе начинают играть на деньги, в результате чего появилась знаменитая фраза: «Интеллектуальное казино – единственное место, где можно заработать деньги своим собственным умом». На следующий год в игре появляется знаменитый сектор «Зеро».



В 1995 году в игре появляется первый Магистр. Им становится самый успешный игрок за всю историю существования передачи – Александр Друзь. На сегодняшний день Магистрами стали еще Максим Поташев, Виктор Сиднев и Андрей Козлов.



После того, как знатоки выиграли финальную игру Юбилейных игр 2000 года, чем спасли судьбу передачи, 10 марта 2001 года скончался Владимир Ворошилов. Похоронен на Ваганьковском кладбище. На могиле Ворошилова установлен памятник в форме черного куба, который символизирует черный ящик. Проект памятника принадлежит знатоку Никите Шангину.



С 2001 года ведущим игры становится Борис Крюк – приемный сын Ворошилова. В финальной игре 2001 года определяется судьба игры. Для того чтобы игра продолжала существование, знатоки должны победить, а большинство телезрителей проголосовать за ее сохранение. Оба условия были выполнены. Знатоки перестают играть на деньги. Теперь в каждом выпуске своим умом могут зарабатывать только телезрители.



В 2002 году впервые появляется приз «Бриллиантовая сова», который вручается лучшему игроку года. Первым обладателем становится телезритель Владимир Лебедев. Среди знатоков

впервые приз получила Ася Шавинская в 2004 году. На сегодняшний день призом обладают 6 телезрителей и 7 знатоков.



Приз «Хрустальное гнездо» вручается всем знатокам, которые победят в финале юбилейного года. Он вручался дважды: в 2008 году команде Андрея Козлова (голосованием Магистров год признали юбилейным) и в 2010 году команде Балаша Касумова.

Телевизионные версии «Что? Где? Когда?» выходят или выходили в разных странах: Азербайджан, Армения, Беларусь, Грузия, Италия, Израиль, Казахстан, Киргизия, Литва, США, Турция, Украина, Узбекистан, Эстония.

Кроме телевизионной, существует еще и спортивная версия игры, которая развивается с 1989 года. Суть ее в том, что разные команды соревнуются друг с другом на тех же вопросах. Ответы сдаются в письменном виде на листочках. Основные правила о минуте обсуждения и шести игроках сохранены.



Благодаря «Что? Где? Когда?» на свет появилось огромное количество других игр. Самой популярной среди них является «Брэйв ринг».



Напоследок хочется пожелать этой великой игре процветания. Пусть она получает всё больше поклонников по всему миру и еще долго радуется всех нас.

ofigenno