

Кто?... Где?... Когда?...
(Зарисовка к портрету юбиляра)

Ключевые слова: Шрайберг Я. Л., юбилей, деятельность, Международная конференция «Крым», Международная конференция «LIBCOM», интеллектуальная игра «Что? Где? Когда? в библиотечно-информационном, книжном и издательском пространстве».

Все-таки удивительная штука – время! Кажется, совсем недавно мы поздравляли Якова Леонидовича Шрайберга с 50-летием. Тогда, в 2002 г., журнал «Научные и технические библиотеки» опубликовал специальный «Номер в номере» (см.: Науч. и техн. б-ки. – 2002. – № 8. – С. 44–121), посвященный юбилею этого незаурядного библиотекаря, талантливого руководителя и организатора, ученого с мировым именем, блистательного лектора и педагога.

Авторы-составители «Номера в номере» раскрыли профессиональную деятельность Я. Л. Шрайберга «... в пяти равнозначных ипостасях: руководитель-администратор, научный руководитель, ученый, педагог, инициатор и организатор международных профессиональных форумов» [1. С. 46]. Однако за «отчетный период» Яков Леонидович раскрылся в *шестой* своей ипостаси (просто «шестое чувство» какое-то!) – как талантливый шоумен, создатель и ведущий разнообразных шоу-программ в рамках иницилируемых и организуемых им международных профессиональных форумов.

По счастью, я имею удовольствие наблюдать (причем, наблюдать как непосредственный участник событий) за работой Якова Леонидовича в качестве ведущего интеллектуальной игры «*Что? Где? Когда? в библиотечно-информационном, книжном и издательском пространстве*», создателем, идеологом и вдохновителем которой стал он сам.

Впервые эта игра (далее – «ЧГК») была включена в программу конференции «Крым-2007». Название игры и ее формат позаимствованы из популярной телевизионной игры. За игровой стол в центре зала садится команда из шести знатоков, выбранная из состава участников конференции (в отличие от телеигры, есть один запасной игрок). Против знатоков играет команда зрителей – также участников конференции, которые заранее присылают вопросы в её оргкомитет. Судит игру весьма уважаемое и компетентное жюри. В отличие от телеигры, в «ЧГК» нет суперблица и «решающего раунда». Игра идет до шести очков.

Судьба свела меня с Я. Л. Шрайбергом как ведущим «ЧГК» с самой первой игры. Перед конференцией «Крым-2007» я обнаружил на её сайте объявление о *новой игре*, приглашающее участников Крымского форума присылать для неё вопросы. Меня это весьма заинтересовало, поскольку телевизионную игру «Что? Где? Когда?» мы смотрим всей семьей на протяжении длительного времени. Я отправил на указанный электронный адрес два вопроса.

Безусловно, я надеялся, что хотя бы один из моих вопросов будет отобран уважаемым жюри для игры, и что мне удастся участвовать в самой первой «ЧГК» в истории Крымских форумов. К счастью, всё случилось именно так, и я оказался в игровом зале. Конечно, я ожидал чего-то необычного и интересного, однако поток впечатлений просто захлестнул. В первый момент даже показалось, что я в игровом зале «большой игры», а не в одной из аудиторий конференции. Весь антураж – игровой стол с волчком и конвертами в центре зала, множество зрителей вокруг, стоящий отдельно от остального пространства на небольшом возвышении «пульт» ведущего, музыкальное сопровождение и т.д. – напоминал игру, как ее «по телевизору показывают».

Всё это – иллюстрация того эффекта, которого удалось достигнуть, и комплимент Якову Леонидовичу за блестящую организацию «ЧГК». Осталось добавить, что в игре 2007 года знатоки с моим вопросом не справились. В качестве приза мне досталась весьма симпатичная плюшевая сова, которая до сих пор живет в моем доме.

На следующий год я уже целенаправленно готовился задавать знатокам вопросы. Опять отправил два, из которых один сыграл. На этот раз победу праздновали знатоки. Таким образом, итоговый счет *моей игры* со знатоками оказался 1:1.

Как ведущий Яков Леонидович поразил меня уже на первой игре. Сразу же возникло ощущение, что со своим «пультом» он давно сроднился, настолько органично он смотрелся в новой для всех нас роли – ведущего интеллектуальной игры. Он спокойно и уверенно вел игру от раунда к раунду, четко и ясно задавал вопросы, комментировал ответы. У Якова Леонидовича обязательно находилось несколько слов для каждого участника игры – будь то член команды знатоков или участник, приславший вопрос. Перед объявлением вопроса

очередного раунда он обязательно удостоверяется, есть ли в зале приславший его, и подробно представляет аудитории того, чей вопрос выпал в игре. А о каждом игроке, пока тот идёт к игровому столу, Яков Леонидович успевает сказать много хорошего и интересного, причём – с юмором.

В 2009 г. на конференцию «Крым» я не попал, а значит, и в игре не участвовал. Тем неожиданнее оказался итог разговора с Яковом Леонидовичем осенью того же года. Мы встретились в Санкт-Петербурге в кулуарах Всероссийского совещания руководителей федеральных и центральных региональных библиотек; говорили о разном, вдруг он спросил, не хочу ли я сыграть в составе команды знатоков (в тот год «ЧГК» была впервые включена в программу конференции «ЛИБКОМ», т.е. были запущены так называемые зимние игры «ЧГК»). Конечно, я согласился – это было предложение «от которого не отказываются»...

Ноябрь 2009 г.; посёлок Ершово в Звенигородском районе Московской области. Здесь – в пансионате «Ершово», где проходила конференция «ЛИБКОМ-2009», мне предстояло впервые сесть за игровой стол «ЧГК». Конечно, я волновался (тем более что игроков поместили в какую-то нишу и никого к нам не подпускали). Ведь предстояло оказаться под «прицелом» нескольких десятков коллег, многим из которых ты достаточно хорошо известен и перед которыми страшно «упасть лицом в грязь». Как в случае провала смотреть всем в глаза? (Забегая вперед, скажу, что похожие ощущения я испытал год спустя – после разгромного поражения в игре на конференции «ЛИБКОМ-2010»). Однако сразу после того как мы заняли места за игровым столом, ведущий создал такую атмосферу в зале, что все страхи и сомнения куда-то ушли.

Яков Леонидович представил каждого члена команды. Представил так, как только умеет он – информативно и с юмором. И приступил к вопросам, которые он задаёт всегда в особой, присущей только ему, манере. К сожалению, первую «свою» игру я с другими знатоками проиграл со счетом 4:6.

В дальнейшем, участвуя в конференциях «Крым» и «ЛИБКОМ», я неизменно оказывался в составе команды знатоков «ЧГК». И уже не испытывал никакого страха, подходя к игровому столу. Только удовольствие от общения с коллегами по команде и с ведущим.

Безусловно, игрокам достаётся больше внимания Якова Леонидовича как ведущего, чем всем другим участникам. В течение каждого раунда он задает каждому игроку интересные «наводящие» вопросы, на которые те нередко дают не менее интересные ответы. В результате в течение игры зрители могут узнать о знатоках столько нового... (Например, на игре «ЧГК» в ходе конференции «Крым-2011» во время обсуждения ответа на вопрос о скупости с точки зрения Байрона зрители узнали, что предпочитает мужская часть команды: вино, женщин и/или азартные карточные игры.)

Очень приятно отношение ведущего «ЧГК» к знатокам. Яков Леонидович не скрывает своей к ним симпатии и каждый раз подчеркивает, что ему хочется, чтобы команда знатоков выиграла. Но пока (т.е. до конференции «Крым-2012») знатоки одержали единственную победу (6:5) на конференции «Крым-2010». (На конференции «Крым-2012» знатоки, увы, вновь проиграли. – *Ред.*)

Особенной стала игра «ЧГК», состоявшаяся на конференции «ЛИБКОМ-2011», которая завершилась ничью – 5:5. И случилось это благодаря исключительно ведущему – Я. Л. Шрайбергу. В одиннадцатом раунде возникла спорная ситуация, мнения по которой разделились поровну даже у членов жюри. И ведущий принял решение: дать возможность знатокам разыграть дополнительный вопрос, и в случае их правильного ответа зафиксировать в игре ничейный счёт в первый и в последний раз в истории игр «ЧГК». Знатоки справились с дополнительным вопросом, и ничейный счёт был зафиксирован. Вот какое «Соломоново решение» в пользу знатоков принял Яков Леонидович. Это решение сделало игру *исторической*, и я очень рад, что мне довелось в ней участвовать.

Спасибо за Игру, господин Ведущий!