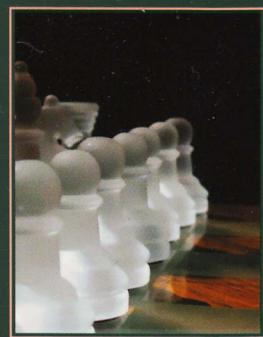


Machines and Mechanisms

#1 (64) ЯНВАРЬ 2011

научно-популярный  
журнал



все гениальное просто

# ИГРЫ для взрослых ФУТБОЛ ЗАПРЕТИТЬ

на АВТО по  
СУГРОБАМ

ЧЕГО  
НЕ ЗНАЕТ  
**ВАССЕРМАН**

ISSN 1999-2920  
4 6071221120010 01011

[www.21mm.ru](http://www.21mm.ru)

# Слово



Лет десять назад мой муж приехал из очередной командировки с горящими глазами и прямо с порога заявил, что он сейчас мне покажет такое... «Таким» оказалась небольшая коробочка, где лежали пять блестящих металлических кубиков для игры в кости. Красивая коробочка, хорошенъкие кубики, но зачем? И вот тут-то, в восемь часов утра, в полусонном состоянии, я и познакомилась с этой игрой. Сначала я активно зевала, пока муж рисовал какие-то непонятные таблицы и описывал комбинации «малый стрит», «фул хауз», «тройка», «каре», «покер»... Слова были знакомы по игре

в карты, но при чем здесь кубики? И вообще, неплохо бы спать еще пару часиков, но, глядя на увлеченного рассказом мужа, решила не портить ему настроение и дослушать до конца. Наконец с правилами было покончено, и я облегченно вздохнула, но не тут-то было! «Давай сыграем!» – предложил муж. С обреченным видом я взяла кубики в руки...

Два часа пролетели незаметно, благо был выходной! Спать абсолютно не хотелось, мы были полны сил и хорошего настроения. За этот день мы ни разу не поссорились, приготовили вместе отличный ужин, пригласили в гости друзей и научили их играть в покер на костях.

*Играем мы, конечно, не так часто, как хотелось бы, но твердо уверены в том, что игра поднимает настроение и погружает нас в приятное ощущение детства. И этот номер посвящен игре – читайте, вспоминайте, играйте!*



8



14



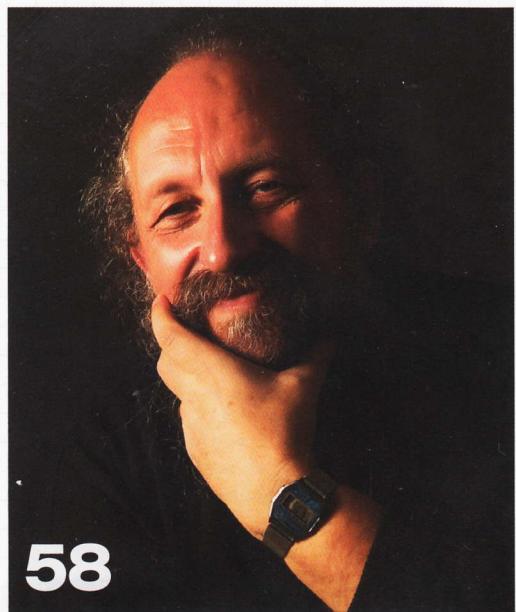
004

[www.21mm.ru](http://www.21mm.ru)

Машина новостей	8
Сетевой фильтр	12
Бредакция	14
Гаджеты: двусмысленные и беспощадные	
Победители и проигравшие	20
Издатель «ММ» об играх и игроах	
Взрослые игры	26
Зачем мы впадаем в детство?	
Битва умов	32
Сыграйте со своим интеллектом	
Путешествие во времени за 15 копеек	38
Самый волшебный советский автомат	



Машины и Механизмы



**Ночь неожиданностей**  
Как разнообразить семейные вечера

**44**

**В одной лодке**  
Прямое включение с живого квеста

**50**

**Мафия**  
Вычислить и уничтожить

**52**

**Игра важнее политики**  
Анатолий Вассерман отвечает на вопросы «ММ»

**58**



**Корпоративный тренер**  
Иногда лучше играть, чем работать

**64**

**Научный ПИК**  
Ядерный реактор по-русски

**70**

**Глаза как зеркало эволюции**  
Объективно об «объективах»

**76**

**Football**  
Бэкхем, кенгуру и другие

**84**

**Горячая зима**  
На чем погонять по снегу

**92**

**Проза «ММ»**  
Семь городов

**98**

**Без предела**  
О Шамбаля из первых уст

**106**

# АВТОРЫ

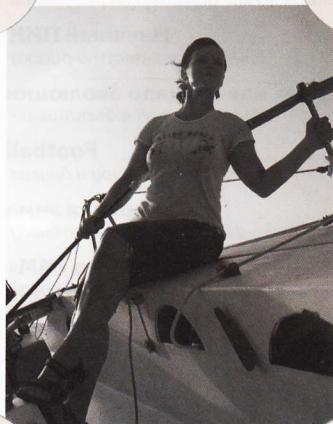


## АШЕ ГАРРИДО

Автор делает из своей биографии страшную тайну и всячески ее скрывает. Под вымышленным именем не прячется, а скорее размахивает им, как флагом. Уж если сочиняешь истории, почему бы не придумать красивый заголовок себе самому? Незаметно строчки собираются в стихи, страницы складываются в романы. И все это реплики в нескончаемом диалоге с миром – и с собой. Одна из них – «Семь городов» в нашем номере.

## НАТАЛЬЯ КУПРИНА

Вся жизнь связана с текстами, которые слушаются ее как приученные. Окончила факультет журналистики МГУ в 2002 году, потом работала автором, редактором и корректором на радио, ТВ, в печатной прессе, в интернет-СМИ и в издательстве туристических путеводителей. Сейчас занимается фрилансом в свое удовольствие. В этом номере разговаривает с Анатолием Вассерманом – о нем, о гаджетах и об игре.



## ЕКАТЕРИНА ГАВРИШ

Окончила кафедру визуальной журналистики журфака СПбГУ. Всегда носит с собой фотоаппарат, а в свободное время пропадает в яхт-клубе. Мечтает дойти на яхте до Кубы. В январском номере «ММ» рассказывает читателям о нейтронной физике и ядерных реакторах.



# ПИСЬМА

## **ВЛАДИМИР, Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ**

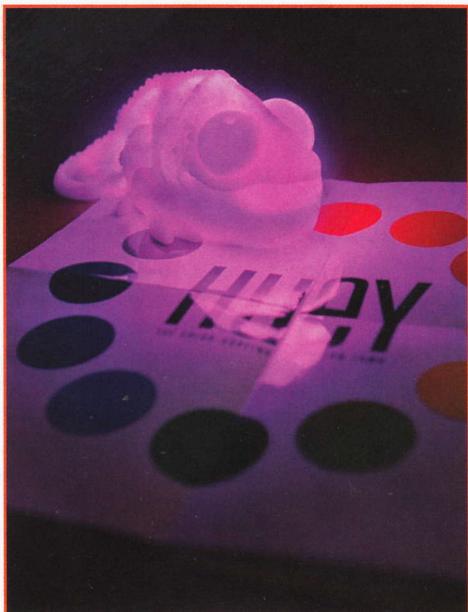
Я ваш постоянный и восторженный читатель. Должен отметить, что за последний 2010 год журнал изменился к лучшему по сравнению с выпусками предыдущих лет. К лучшему и в плане статей – улучшился их тон, и в плане верстки – теперь текст и иллюстрации смотрятся органично, и сами изображения, оформление номеров стало намного лучше. Хочу вас с этим поздравить. А теперь о том, какие темы я считаю актуальными. Безусловно, сейчас ЖКХ – животрепещущая тема. В России с этой отраслью катастрофа. Необходимо осветить некоторые ее аспекты: у нас вышел закон об энергосбережении, к январю 2012 года все жильцы и все дома должны поставить счетчики на воду – холодную и горячую, на электричество, а также, желательно, и на тепло. Надо сказать, что в прессе говорят об этом очень неохотно. А если и говорят, то непрофессионально. Нужно рассказать об этом грамотно, разъяснить людям что к чему. Ведь есть компании, которые ставят счетчики за 3 тысячи рублей, а есть – за 30. Чем отличаются счетчики, как их должны устанавливать, как зарегистрировать их в ЖЭКе – вот об этом нужно сказать. Еще энергосберегающие лампы: можно ли пользоваться люминесцентными и как они влияют на экологию, светодиодные лампы – их плюсы и минусы. Вы должны дать людям ориентиры и практические знания – вот тогда вам бы цены не было! Это волнует сотни и тысячи людей. «Сделай сам».

## **ГЕННАДИЙ, Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ**

Здравствуйте. Нельзя сказать, что я постоянный читатель, журнал покупаю время от времени. Последнее время на полках киосков он стал гораздо заметнее. Но вот я что хочу вам сказать: нужно выносить ваше полное название на обложку. Потому что незнакомому человеку все-таки непонятно, что значит «ММ». И с вашей политикой темы номера я не согласен. Получается, что в номере три-четыре, а то и пять статей на одну тему. А если мне неинтересна реклама? Или алкоголь? Получается, что мне нет смысла покупать номер. Но радует то, что журнал имеет цель не только расширить кругозор, но и дать практический совет. Журнал качественный, при этом цена невысокая. Даже стань она чуть выше, я бы не отказался от возможности почитать его на досуге. И вообще рад за вас! И с Новым годом!

## **ДАНИИЛ, Г. ПСКОВ**

Журнал купил случайно, когда был проездом в Санкт-Петербурге. Очень интересно! Прочитал все на одном дыхании, не отрываясь. Знаете, обычно выбираешь в журнале что поинтереснее, листаешь его. А тут я как завис на новостях, так дальше и читал все подряд. Очень здорово. Одно плохо, у нас в Пскове никак не могу найти его в ларьках. На сайте висит анонс нового номера, а мне не до-стать журнал! Непорядок!



## ◀ Настоящий ХАМЕЛЕОН

Энергосберегающие лампы не обязательно должны быть скучными белыми или желтыми, считают ThinkGeek.com и создатели светодиодной лампы-хамелеона. Оптические датчики, встроенные в тело мягкой виниловой лампы, определяют цвет стола (листа, скатерти, любой другой подложки) и стараются максимально приблизить свечение лампы к этой окраске. Для этого светильник-хамелеон включает цветные диоды, которые в разных сочетаниях дают множество оттенков. Оставленный в покое, Хьюи, как его ласково называют создатели, будет менять цвет на свое усмотрение. В любой момент светильник можно остановить на понравившемся вам цвете, просто надавив на него. Работает лампа от трех батареек типа AAA или от сети.

**Разноцветный Хьюи обойдется покупателю в 29,99 доллара.**

## ▶ iPhone и патефон

iPhone от компании Apple завоевывает все большую популярность в мире. Однако даже у такого совершенства есть недостатки, например, негромкий звук. Для того чтобы усилить громкость музыки, придуманы док-станции и целые акустические системы, но все они требуют электричества и «едят» заряд самого смартфона. Новое портативное устройство iPhone Horn Stand работает по старинке – при помощи рупора, улавливающего звук из колонки телефона и усиливающего его на выходе за счет концентрации звуковых волн. Конечно, он не заменит серьезных усилителей, но послушать музыку в небольшой компании или услышать звонок через всю квартиру позволит. Безусловные достоинства этого усилителя – мобильность, небольшие размеры и отсутствие питания. Установленный на iPhone, он сохраняет доступ к разъему для зарядки и к главной кнопке home. **В зарубежных интернет-магазинах за него просят всего 25 долларов,** при продаже в России, скорее всего, цена будет выше.





## Мотоцикл-вездеход

Трехколесный мотоцикл словно со страниц научной фантастики – это новый Phase 2.0. Он подходит для всех типов трасс: для грунта, песка и болотистой местности. Его передние колеса автоматически адаптируются к среде, подбирая правильное давление. Кроме того, они могут менять свое положение в зависимости от дорожных условий, то есть наклоняться при поворотах, подниматься и опускаться при езде по пересеченной местности. Мотоциклист располагается в уютной кабинке внутри огромного заднего колеса – это более комфортно и безопасно, чем при вождении обычного мотоцикла. **За дорогой можно следить с помощью внешних камер и экранов внутри кабины.** Phase 2.0 и несколько других необычных транспортных средств разработал молодой испанский автодизайнер Артуро Ариньо Р (Arturo Ariño R).

## Маленький спасатель

Батарея телефона всегда садится в самый неподходящий момент, и часто под рукой нет либо розетки, либо зарядного устройства. Но теперь на [ThinkGeek.com](http://ThinkGeek.com) можно купить **маленький белый квадратный брелок**, который спасет батарейку телефона, mp3-плеера, КПК или любого другого устройства, которое питается от USB. Внутри брелока литий-полимерная батарея 1000 мА·ч, которая обеспечивает стабильность и высокую эффективность передачи энергии. В режиме ожидания она держит заряд до трех месяцев.





## ТАЙТ В РУКАХ

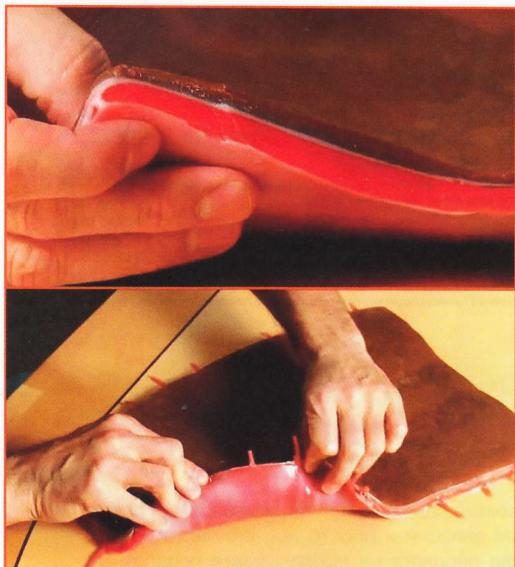
Концепт нового смартфона разработан китайскими дизайнерами Хо Синхунг (Cho Sinhyung) и Джон Джунгяэ (Jeon Jungjae). Second Life будет очень удобен для забывчивых людей: уровень заряда батареи смартфона отражается на его работе самым прямым образом. Чем меньше остается у телефона энергии, тем он прозрачнее, и если владелец не поторопится, то аппарат станет совсем невидимым. Такая особенность объясняется тем, что AMOLED-экран работает на полную мощность, когда батарея заряжена до упора, и переключается на технологию E-ink в режиме ожидания. **Ожидается, что смартфон будет работать на ОС Android**, однако ни одна компания-производитель пока не заинтересовалась концептом для массового производства.

## РАДИО В КВАДРАТЕ

Буквально недавно радиоприемник казался чудом техники. Но вот прошло всего сто лет, и большая часть радиостанций уже вещают через Интернет. Появился и приемник нового поколения. Q2 больше похож на красивый яркий кубик со стороной 3,93 дюйма, то есть примерно 10 см. Сходства с кубиком добавляет полное отсутствие кнопок и проводов. При первом подключении к компьютеру через USB необходимо загрузить программное обеспечение с сайта производителя. Оно необходимо для того, чтобы приемник самостоятельно подключался к беспроводной широкополосной сети, которой пользуется данный ПК, а также для выбора четырех станций-фаворитов. Чтобы включить Q2, нужно наклонить его динамиком вниз, для переключения между станциями – перевернуть на другую грань. Литий-ионная батарея поддерживает жизнедеятельность устройства 8 часов в режиме воспроизведения.

**Покупка этого гаджета в Великобритании обойдется в 142 доллара, за доставку в другие страны возьмут еще 15 долларов сверху.**





## ЖИВАЯ МОДЕЛЬ

Ученые из Университета Колорадо разработали реалистичную модель тканей живого человека. Она состоит из нескольких слоев силикона, который очень близко имитирует кожу, соединительную ткань и мышцы. Внутри модели есть даже кровеносные сосуды, которые при разрезе начинают натурально кровоточить. Такой прототип позволит студентам-хирургам (и ветеринарам) эффективнее учиться, тренироваться в наложении швов, остановке кровотечений, операциях, а также уменьшить стресс при переходе из аудитории в реальные рабочие условия. Слои такой модели могут быть окрашены под различные цвета кожи или под жировую ткань, а могут оставаться прозрачными. Последние позволяют точнее увидеть, каким образом проходят стежки при наложении швов.

## ДВУСМЫСЛЕННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

Nothing Design Group – так называется корейская студия, креативщики которой придумали оригинальный формат для календаря. Calendar Vase выглядит как традиционный настенный обитатель офисов. Однако он не только приносит пользу, но и украшает помещение, поскольку в календарь встроена небольшая пластиковая ваза. Весной и летом туда можно поставить живые цветы, а в холодное время года – засушенную веточку, в общем, кому как нравится. Появившись в продаже, календарь-ваза имеет шанс стать самым популярным корпоративным подарком.



**fontstruct**

My FontStruct | Gallery | FontStructor | Live | Blog | Support

- Build, Share, Download Fonts
- Simple Editor
- Free!

Start Now | Learn More

Live | Latest News | Featured Download

Tools: Selection, Eraser, Pencil, Advanced: Horizontal Brick Size 1, Vertical Brick Size 1, Zoom.

FontStruct

WWW.FONTSTRUCT.FONTSHOP.COM

В помощь дизайнерам и всем неравнодушным к типографике – интересный сервис, позволяющий вручную создавать новые шрифты. Просто разработайте начертание каждой буквы – именно такое, как вам нужно. Буквы строятся с помощью различных деталей на основе сетки. Не обязательно разрабатывать весь алфавит, возможно, вам достаточно нескольких букв – для логотипа или оригинального написания слогана на сайте. Дерзайте!

FlightMemory.com

HOME | PREVIEW | SIGN UP | POSTER | SHOP | ENCYCLOPEDIA | COMMUNITY | PRESS | LINKS | ABOUT US | CONTACT

The unique FlightMemory Poster

A real eye-catcher in your living room or office and completely unique as it contains your personal flying data including routes, airports and more!

Great feedback from FlyerTalk - all @FlightMemory hangs in place!

High quality, professional resolution; Each map individually adjusted for maximum clarity  
Printed on high quality photographic paper check out the [feedback and comments of our customers](#)  
Poster prices start at \$32.00 and range up to \$153.00 depending on the size and type ordered  
Shipping and handling charges vary and are displayed with the actual order for which you need to sign

FLIGHTMEMORY

WWW.FLIGHTMEMORY.COM

Отличный сервис для путешественников, любителей авиации и просто тех, кто часто летает. После перелета не выбрасываете посадочные талоны и билеты, заходите на сайт и вводите все данные. Когда накопится небольшая статистика, можно будет узнать, в какие аэропорты и на каких самолетах вы чаще всего летаете, сколько раз обогнули земной шар и сколько вам осталось миль, чтобы покрыть расстояние от Земли до Солнца. Еще на сайте выставляются оценки авиакомпаниям, аэропортам, самолетам.

remember the milk

Главная | Регистрация (Бесплатно) | Службы | Блог | Помощь

Holiday Special

Лучший способ управления Вашими задачами. Вы никогда ничего не забудете.

Зарегистрируйся! Или посмотрите тур

участок замка бесплатно

Available on the App Store

Today, Aug 16

Pick up the milk

Submit TPS report

Return library books

Available on android

Remember The Milk также поддерживается в...

Remember The Milk

Google Calendar

Twitter

Hotmail | Microsoft Outlook

BlackBerry

Remember The Milk заново изображ Список дел PC WORLD

## REMEMBER THE MILK

WWW.REMEMBERTHEMILK.COM

Сайт позволяет вам ничего не забыть. Здесь удобно составлять списки важных дел, организовывая свое время, перечень продуктов, если вы посещаете гипермаркет два раза в месяц, планировать важные встречи и походы в бассейн, клуб и парикмахерскую. Можно заказать напоминания о делах на e-mail, на телефон в виде SMS или в онлайн-мессенджер. Напоминку можно синхронизировать с Google Calendar, установить на смартфон и пользоваться ею через телефон, или вовсе офлайн. Но главное, все эти радости жизни абсолютно бесплатны.

# ДРЕВЕСНЫЙ МОДЕЛЬЕР

[WWW.GOFRASER.COM](http://WWW.GOFRASER.COM)

Фрэйзер Смит (Fraser Smith), 52-летний скульптор из Тексаркана (Арканзас, США) – настоящий мастер иллюзии. Казалось бы, на этих фотографиях обычные бейсболки, цветные одеяла, полотенца и куртки. Сложно поверить, что это не ткань? На самом деле это дерево. Каждая скульптура сделана из цельного куска американской липы, а затем раскрашена красками на водной основе. «Процесс вырезания одеяла из тяжелого куска дерева ни в коем случае нельзя называть приятным, – говорит автор. – Он грязный, пыльный, невероятно утомительный и связан с постоянным поднятием тяжестей. Здесь нет ничего веселого. Удовольствие приходит позже – при взгляде на готовое произведение».

Автор не пытается сделать точные копии вещей, он лишь создает нечто, что наши глаза и сознание воспринимают как одежду. «Вначале вы видите стеганое одеяло и в связи с этим формируете какое-то внутреннее суждение. Но потом вы понимаете, что это кусок дерева – и ваше первоначальное суждение меняется», – объясняет скульптор. Фрэйзер Смит говорит, что с десяти сантиметров заметно, что скульптура деревянная, а с одного метра – нет.

Выставки его работ практически ежегодно проходят в американских городах: Нью-Йорке, Вашингтоне, Филадельфии, Майами, Чикаго и других. В последнее время автор сосредоточился на вырезании разноцветных одеял и кепок. Больше деревянных можно увидеть на его сайте.

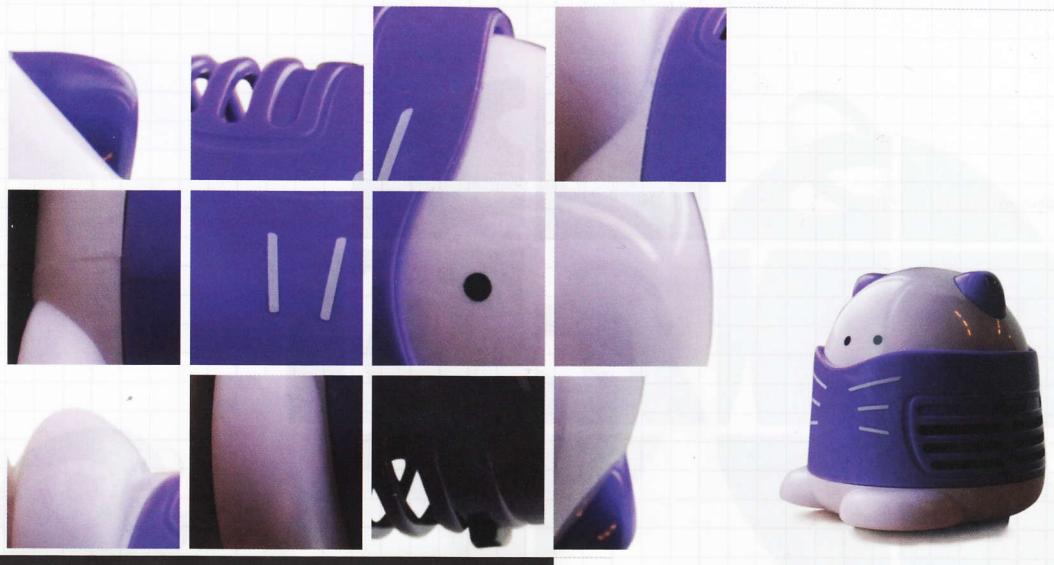




## БРЕДАКЦИЯ



Иногда возникает ощущение, что в дорогой редакции работают сущие дети. Уж слишком радовались все ее обитатели возможности тестировать в этом номере не всякие необходимые и взрослые вещи, а смешные, якобы полезные гаджеты, представленные во всем многообразии на просторах Интернета и просто в магазинах подарков.



▲ Мы надеялись, что гаджет сможет пропылесосить клавиатуру, однако он разочаровал

## НАСТОЛЬНЫЙ ПЫЛЕСОС (480 руб.)

Был куплен из чувства ностальгии по его прекрасному собрату NaviBot, которого мы испытывали в декабрьском номере. Как любая подделка, вызвал массу разочарований и желание у отдельных представителей дорогой редакции «не заметить», что пылесос вот-вот свалится со стола и скорее всего разобьется. Но мысль о том, что собирать розово-сиреневые останки придется вручную, заставила-таки проявить милосердие и просто выключить жужжалку.

Да, звук, который издает это создание, раздражает. Сидишь, правишь статью – а мимо тебя ездит существо, смотрит маленькими черными глазками, все время пугаясь в проводах, норовит доказать, что может справиться и с бОльшими пространствами – дайте только добраться до пола – и задевает всякие необходимые и очень важные вещи (это называется творческий беспорядок, а не бардак!).

И все же, если быть беспристрастными – создатели розового «Тоторо» не обманули. Да, он собирает мусор со стола, правда, для этого его надо специально натравливать: вот здесь, видишь? Вот здесь! Или просто брать все в свои руки, потому что катается пылесос по ему одному известной траектории – которая вроде бы и достаточно прямолинейна (если поставить его ногами вперед, то он поедет в нужном направлении), но все-таки не без вольностей. К тому же, когда мы его выбирали, то втайне надеялись на то, что этот гаджет будет в силах справиться с одной важной задачей – пропылесосить клавиатуру. Нам, конечно, не рекомендуется есть на рабочем месте, но в особо сложных условиях сдачи номера на это закрывают глаза. В целом пылесос может привести в относительный порядок клавиатуру с не особо выпуклыми кнопками, при этом ездить самостоятельно он, естественно, не будет. Ослепительно чистой клаву он не сделает, так, смахнет вековую пыль.



▲ В целом, это достаточно полезная штука.  
И веселая

### КОМПЛЕКТ ДЛЯ ПОИСКА КЛЮЧЕЙ (490 руб.)

Этот девайс был придуман ненавистниками длинных ногтей – потому что надеть кольцо на брелок, не распрошавшись с маникюром, просто нереально. Едва мы справились с этой сложной и рискованной задачей, как тут же стали использовать комплект не по назначению. Потому что прицепить одну половинку к ключам, а вторую держать в руке – это так неинтересно. Гораздо забавнее, когда роль ключей исполняет один из сотрудников и бегает по коридорам, а второй его преследует, азартно нажимая на кнопку поиска. Звуки позывных будят самые дикие инстинкты – чувствуешь себя, по меньшей мере, охотником.

Впрочем, если опустить все восторги, на которые способна дорогая редакция в пятницу вечером, можно сказать, что в целом это полезная штука. Брелок жертвы пищит с достаточно далеких расстояний – расслышать его звук из другой комнаты абсолютно реально. Но для полного счастья необходимы две вещи: большее количество брелоков, которые можно прицепить на все стратегически важные и необходимые предметы (если бы терялись только ключи, этот мир был бы идеальным), и стационарная станция, которая всегда будет под рукой, а лучше – на стене и в рамочке. Потому что найти искомое можно только при наличии брелока, подающего сигнал, – а если потеряется он? А он точно потеряется. Ведь это совсем не идеальный мир.

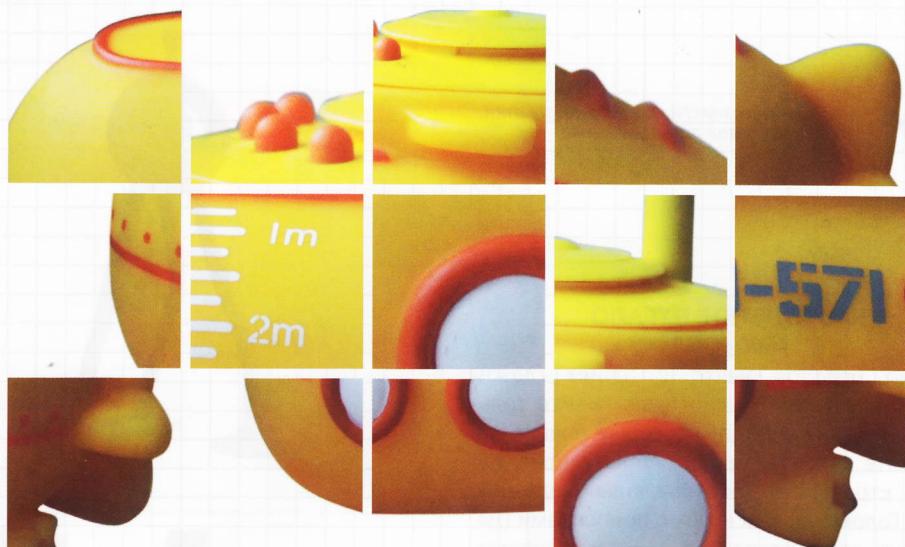
- Сложности возникли на этапе разработки коварного плана по запугиванию

### НАСТОЛЬНОЕ ПУГАЛО (690 руб.)

Отчаянно розовое нечто с одним глазом и улыбкой маньяка можно было купить только из-за внешнего вида, но кроме очевидных достоинств оно обладало способностью пугать тех, кто не испугался изначально, едва его увидев. Голова на трех ногах с присосками (да, описывать его – отдельная радость графомана) реагирует на свет, точнее на смену степени освещения, и выдает фразу, которую предварительно записали на него. Разобраться в устройстве – дело пары секунд. Кнопка Rec, вкл-выкл. Все. Сложности возникли именно на этапе подготовки коварного плана по запугиванию обитателей дорогой редакции и прилежащих офисов. Оказывается, мы не умеем громко говорить. Мы боимся микрофонов (теперь понятно, почему некоторые интервьюируемые при виде диктофона начинают краснеть и напряженно улыбаться). Изобретательности хватало лишь на то, чтобы сказать в игрушку робкое «раз-два, раз-два». Верхом отваги стала фраза: «Кыш в кладовку». Интересно, кому было адресовано данное послание? Говорилось все это тихими голосами, так что испугать с помощью настольного пугала можно было разве что мышку.

Страшила-недомерок порадует только в одном случае – если вы заорете в него благим матом (хорошо так заорете, с претензией на то, что стекла должны потрескаться от изданного вами боевого клича), а потом в темной комнате подарите особо пугливой девушке. Уходя, включите свет.





▲ Субмарины должны быть желтыми, даже если это радио для ванны

### РАДИО ДЛЯ ВАННЫ (1600 руб.)

На месте этого гаджета по идеи должен был оказаться другой, но тщетные поиски в Сети не принесли должных результатов – и мы купили радио для ванны в виде желтой подводной лодки. Вообще-то можно было приобрести синюю, но субмарина – она ведь исключительно желтая, всем же понятно. И это именно радио для ванны. Потому что просто использовать его в качестве радио не так интересно, как вспомнить золотое детство и устроить морские бои, пусть и с одним судном. Изготовитель заявляет, что радио водонепроницаемое, и он не обманывает. Действительно, непроницаемое.



В управлении оно абсолютно элементарно – кнопка Power, кнопка смены частот, громкость. Кстати о последней. Совсем бесшумной лодка никогда не станет – на минимальной громкости она уверенно переорет шум воды, на максимальной... Впрочем, я не пробовала. Ну и отдельный не ожидавшийся восторг – радио бодрит лучше кофеина. И подходит для тех, кто в душе либо вообще не поет, либо предпочитает себя в этот момент не слышать.

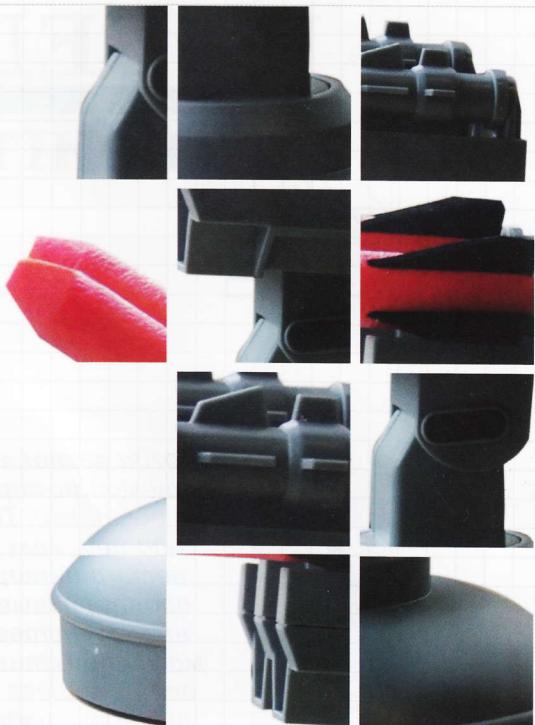


Вжиться в роль диктатора и злодея эта ракетная установка не поможет. Впрочем, и не помешает

### НАСТОЛЬНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

(1990 руб.)

Приобретена, по большому счету, из-за названия. Ну кому не хочется иногда примерить на себя роль диктатора и поискать на столе красную кнопку... А кнопки-то и нет. Разочарование. В комплекте с пластмассовой и в целом весьма дешево выглядящей игрушкой идет установочный диск, соответственно работает этот гаджет паразитически – через USB. Инструкция на двух листах тоже не порадовала. Впрочем, все оказалось гораздо проще – как всегда. Установка занимает несколько секунд, после чего на рабочем столе появляется нехитрая программа, с помощью которой осуществляется управление машиной для убийства. Играть надоедает очень быстро – буквально после нескольких залпов, а процесс наведения развлекает гораздо больше, чем сам выстрел. Естественно, интереснее всего целиться по живым мишеньям – все равно поролоновые ракеты не причинят никакого вреда. Зато, пока мишень будет прятаться, а вы со злорадным хихиканьем гоняйте ее по офису, можно насладиться собственным всевластием. Главное – потом не оказаться по другую сторону ракет. Из дополнительных минусов можно отметить небольшую скорость и ограниченные возможности наведения – установка не может поворачиваться на все 360 градусов, поэтому, если мишень попалась сообразительная, придется тратить время на разворот игрушки вручную. Что совсем не прибавляет удовольствия.



Это оказались самые веселые и самые абсурдные испытания за все время существования рубрики. В бессмысленности есть определенная доля очарования, разве нет? И пусть особой пользы эти игрушки не приносят, одно они делают гарантированно – радуют. ■

И

# ПОБЕДИТЕЛИ

## ПРОИГРАВШИЕ

Когда возникла идея сделать главной темой номера игру, **редакция была в восторге**. Тем более что, работая над ней, нам предстояло посетить весьма интересные места, где проводят разные игры, и принять в них непосредственное участие, получив массу приятных впечатлений. **Не разделял нашего ликования только один человек** - издатель «ММ» Александр Иванович Новиков.

**- АЛЕКСАНДР ИВАНОВИЧ, БУДЕТ ЛИ ИНТЕРЕСЕН НОМЕР «ММ» НА ТЕМУ ИГРЫ?**

— Я против этой темы. Но не с той точки зрения, что нет, не называйте — и все. Если вы считаете, что мы про игру можем написать классно и интересно, давайте попробуем. Но надо разобраться, что это за тема, и что можно о ней написать. Я думаю, что игра не самая актуальная тема, которая волнует сейчас людей. Какая тема волнует максимальное количество людей? В нашей стране, в нашем городе? Игра ведь не простое понятие изначально, потому что только на первый взгляд выглядит большим. Начиная с рулетки — игра, актеры в театре играют — игра, военные учения — это тоже игра в какой-то степени. Мы про какую игру собрались писать?

Подумав немного, я понял, что игра не такое большое понятие, а как раз понятие очень узкое, маленькое и скромное в нашей жизни — игра. Давайте попробуем систематизировать слово «игра» и разобраться, что это такое.

Спорт — это игра?

**- ИГРА. ТАМ ИДЕТ ПРОЦЕСС СОРЕВНОВАНИЯ.**

— Шахматы — игра, карты... А рулетка — это не игра. Потому что игра — это формирование неких устойчивых навыков в какой-то деятельности, например, физической. Все спортивные игры, которые, так или иначе, связаны с работой тела человека, направлены на формирование некоей устойчивой реакции физического тела — это первый вид игр. Другой вид игр — сознательные, которые направлены на тренировку логики и памяти. Это все логические игры, которые не связаны с физическим телом в буквальном смысле, включая шахматы. Также игры бывают душевные, направленные на умение человека принимать какие-то душевные решения. Они и формируют внутренние устойчивые признаки. Потому что не все замыкается на нашу логику и физическое тело, есть еще отношения между людьми, любовь, какие-то вещи, которые не связаны в буквальном смысле с материализацией нашей жизни. Получается три вида игр. Они, конечно, могут пересекаться друг с другом. Но в принципе

**ИГРА ВЕДЬ НЕ ПРОСТОЕ ПОНЯТИЕ  
ИЗНАЧАЛЬНО,  
ПОТОМУ ЧТО ТОЛЬКО НА ПЕРВЫЙ  
ВЗГЛЯД ВЫГЛЯДИТ БОЛЬШИМ**

► А.И. Новиков



именно они формируют некие устойчивые связи нашего сознания или нашего физического тела. Игры – это всего-навсего некий тренинг перед чем-то большим. А что-то большее – это наша жизнь.

**– А ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ИГРОЙ НА ВАШ ВЗГЛЯД?**

– Давайте отчленим некоторые вещи, которые идут рядом с игрой, но игрой не являются. Например, рулетка – это не игра, это математика. В рулетку никто никогда не выигрывает, может быть, один человек в некоем сообществе игроков... Но по сути всегда выигрывает казино. Это четко просчитанная математическая задача. Все, кто приходят туда, уже изначально слабые, больные люди, которые имеют определенный комплекс желания достичь чего-либо на халяву. И все, что касается наперсточников, рулетки, лотереи – не игры. Все, что связано с деньгами в отношении игры, с получением материальной выгоды – не игра. Если человек играет за деньги, то это уже не игра. Это работа. Там другие цели и задачи.

Игра должна развивать что-то в человеке. А «игра» профессионалов, так или иначе, убивает человека. Нет ни одного спортсмена, который после того, как вышел на пенсию, был бы известен. Они все умерли духовно, физически, как угодно. Потому что именно эта работа их убила, и это не игра, это не шутки.

Когда пацаны на поле играют в футбол, то это игра, а когда «Зенит», то это уже не игра. Одна очень полезна для особей, которые в нее играют, а другая очень вредна, потому что люди, которые играют на поле, очень быстро умирают, в разы быстрей, так как сидят на допинге. А профессиональный спорт – это, как известно, борьба фармацевтов.

Что касается болельщиков, то они приходят на стадион потому, что хотят пообщаться, им по фигу эта игра. Все остальные фанаты, а это вообще плохо, даже в Библии написано:

не создай себе кумира. А по сути это деградация. Что такое футбольные болельщики – подраться, похулиганить, наговнязить вокруг. Я не против болельщиков, но это какая-то такая... склона большая, вред приносит. Каким боком это к игре относится? Это как дискриминация игры. Фон игры, который ее оттеняет в другую сторону.

**– ПОЧЕМУ ВЗРОСЛЫЕ ИГРАЮТ В ИГРЫ? НУЖНЫ ЛИ ИГРЫ ВЗРОСЛЫМ?**

– Если взрослый человек играет в какие-то игры, значит он, мягко говоря, не наигрался в детстве. Часть его внутренних устойчивых связей просто продолжает формироваться. А сами по себе игры – это хорошо. Я не против игр. Просто люди, в основном, играют в детстве. А на определенном этапе они перестают играть. И все игры направлены на обучение индивидуума, который родился когда-то, самой главной игре – жизни. Они формируют его физическое тело, сознание с точки зрения логики и памяти, душевное восприятие мира. Когда человек сформировался до определенного уровня сознания, то все, он перестает играть, потому что жизнь гораздо интереснее, а это все подготовительный процесс, который программирует человека на будущую игру в жизни.

**– ТО ЕСТЬ ВЫХОДИТ, ЧТО МНОГИ ИГРАЮТ ТЕ, КОТОРЫЕ НЕ СОСТОЯЛИСЬ? БЕЗДЕЛЬНИКИ?**

– Нет (смеется). Не надо только передергивать. При чем здесь бездельники? Просто вся жизнь наша – игра. Пока человек маленький, он растет, учится, набирается опыта, но еще ничего не создает, он играет. Потом, с определенного момента, его задача – не учиться играть, а играя нечто создавать, творить, что-то делать конкретное, чему он учился до этого. Игра – это часть учебы. Это набор опыта принятия правильных решений в каком-то направлении. Если человек в каком-то возрасте



решил кардинально сменить направление деятельности, например, был главным редактором, а решил стать менеджером по недвижимости, то может быть и неплохо пойти ему и поиграть в какие-то другие игры до того момента, пока он не научится правильно принимать решения в том направлении. Но по сути это неправильно, потому что человек должен в детстве определиться и выбрать себе профессию и направление в жизни. Попытаться поиграть в эти игры и понять, кто он в этой жизни, и уже с какого-то момента прекращать играть и начинать уже что-то творить. Уже момент игрищ проходит.

**- ПО-ВАШЕМУ ПОЛУЧАЕТСЯ, ЧТО ЧЕЛОВЕК ДОСТИГАЕТ КАКОГО-ТО ОПРЕДЕЛЕННОГО РАЗВИТИЯ И ДАЛЬШЕ ЕМУ РАЗВИВАТЬСЯ НЕ НУЖНО...**

- Не знаю. Мне никогда играть в какие-то игры, реально. Не потому что я наигрался, а потому что самое дорогое в жизни – это время. И в определенный момент человек начинает понимать, что времени этого не хватает. Все это время съедает основная игра – та жизнь, которую он делает. Он занимается работой, общается с другими людьми, начинает что-то творить. Ему не хватает времени на то, что он делает. А игра – это в любом случае немножко воровство времени. Да, я согласен, что для некоторых людей игра вполне может быть отдыхом, отвлечением от основной деятельности. Но это не правило с точки зрения того, что человек должен делать. Ну, так, между прочим, он играет в какие-то игрушки. Кто-то на компьютере отвлекает свое внимание, кто-то играет на бильярде, кто-то вечером в футбол с друзьями. Это нормально, в разумных пределах можно. А если человек поменял

свою жизнь на игру, если вместо того, чтобы содержать семью, воспитывать детей, он в игрушки играет, тогда это плохо. Такой человек не определился в жизни, он еще ребенок, не знает что делает. Во всем есть мера и оптимальный подход.

**- ВООБЩЕ, ЕСТЬ ТАКАЯ ТЕОРИЯ, СОГЛАСНО КОТОРОЙ ЧЕЛОВЕК, ДОВОЛЬНЫЙ СВОЕЙ ЖИЗНЮ И МНОГОГО ДОСТИГШИЙ, ОБЫЧНО В ИГРЫ НЕ ИГРАЕТ. ВЫ СЕБЯ ОТНОСИТЕ К ТАКОЙ КАТЕГОРИИ?**

- Да. Тут железная логика, исходя из того, что такое игра и для чего играют люди. Игра – это тренировка умения принимать решения в той или иной деятельности. Возьмем жизнь человека. Она, на мой взгляд, состоит из трех частей. Первая часть – это человек учится, про-

цесс становления, пускай до 40 лет, скажем мужчина. Я не могу про женщину сказать, потому что в этом случае более философский подход. До 40 лет процесс становления, взрос-

ления, набора характера, силовых каких-то качеств, служба в армии, институт, первый опыт работы, в том числе какие-то игры, которые там существуют. Потом, условно, с 40 лет до 60 – это состоявшийся человек, которому играть некогда. Он может поиграть, чтобы отдохнуть, чтобы его мозги отвлеклись на какую-то другую тему. Но это так, между прочим, для отдыха. И человек творит. А потом он должен отдавать. Должен вырасти в своей профессии, должен создать что-то новое, к 40 годам семья у него должна быть по идеи взрослая, все институты и опыты работы он должен пройти, должен получить профессию, сформироваться как специалист

## ИГРА ДОЛЖНА РАЗВИВАТЬ ЧТО-ТО В ЧЕЛОВЕКЕ.

### А «ИГРА» ПРОФЕССИОНАЛОВ, ТАК ИЛИ ИНАЧЕ, УБИВАЕТ ЧЕЛОВЕКА

в чем-то, и не маленький, а серьезный специалист. И в этом возрасте играть ему некогда, а с 60-ти и до смерти он должен уже прекращать творить и начинать отдавать. Он должен становиться учителем. И неважно кому передавать – внукам, детям, просто знакомым. Может быть, и через игру.

**– А КОРПОРАТИВНЫЕ ИГРЫ, ВЫ ВЕРИТЕ В ИХ ДЕЙСТВЕННОСТЬ?**

– Верю. Мы играем регулярно. Я как бывший военный всех в компании подбиваю на пейнтбол. На мой взгляд, это вполне действует, но как, трудно сказать. На момент игры был азарт, но сказать, что были какие-то глобальные последствия для компании... Но люди, играя совместно, учатся понимать характер друг друга: кто в команде принимает решения, от кого чего ожидать, как стыковаться характерами на примере маленькой игры. И уже потом переносят это в рабочую обстановку. Наверное, это полезно. Только в какие игры будем играть и как?

**– ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ТРЕНИНГ ПО ТИМБИЛДИНГУ...**

– Это то же самое, о чем я говорю, только вид сбоку. Та же система умения принимать решения, только в команде. Мы пришли выполнять какое-нибудь задание, у нас одна цель, мы пытаемся нечто сделать на выходе, каждый делает свое дело. Это тоже игра. Нам нужно научиться взаимодействовать. Корпоративные игры – это способ развития человека, это способ соприкосновения людей, чтобы они понимали на примере небольшой игры, как им соприкнуться в какой-то работе.

**– ЭТО ЕЩЕ И ПРОЯВЛЕНИЕ КАКИХ-ТО ЛИЧНЫХ КАЧЕСТВ.**

– Возможно, что какие-то качества людей там тоже могут вскрываться. Я согласен. Но прежде всего – это умение понимать

друг друга в команде, тогда им будет легче в работе. Такие игры нормальные, играть можно. Но их так мало...

**– А ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ИГРЫ?**

– Это вообще смотреть нельзя. Это паранойя. Какие игры? Как выиграть миллион?

**– «СВОЯ ИГРА», НАПРИМЕР.**

– Я еще раз склоняюсь к самой главной теме в плане игры. Если в игре появляются деньги, то это уже не игра, а бизнес. И игрой это называть нельзя. И нельзя к этому относиться, как к игре. И вот здесь встает вопрос – нужно играть в это или нет. Это полезно или вредно для человека? Если игра не касается денег, на интерес, на развитие интеллекта или физического тела человека, то это игра. А как только замешиваются деньги, все – жопа.

**– ТАК, А ЧЕМ ВСЕ-ТАКИ ВРЕДНА ИГРА «КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ»?**

– Я считаю, что деньги – это не цель любой игры. Если предположим, что наша жизнь – это тоже игра, большая, ради чего собственно человек и живет, то если цель любой игры – деньги, то игра не сложится. Победителем ты в этой игре не будешь. Однозначно, ты проиграл. Потому что деньги – это не цель, деньги и любое материальное – это линейка, это мерило жизни человека. Есть духовная жизнь человека, то, чем мы живем каждый день – человеческие отношения между собой, творческий потенциал, вера в бога, любовь, это все, что нас окружает, и это основное. А материальный мир, он только измеряет наш духовный мир заменить материальным. Плевали мы на всех, нам нужны бабки, и все тут. И это материальное не приводит ни к чему хорошему. Если человек изначально во главу игры

и жизни ставит материальное, все – он проиграл. Потому что он не растит себя как человек в жизни. И в игре такая же история. В маленькой игре. Если во главу угла ставятся деньги, то выигравших нет. Деньги можно выиграть, но вряд ли они принесут что-нибудь полезное в этой игре. В данном случае игра – это халава, которая точно отложится в голове, что можно без труда что-то получить.

И все, жизнь человека сломана. Из-за одной маленькой игры. Это самый большой вред, который на сегодняшний день существует на нашем телевидении. Играть на деньги нельзя. Это не игры, это обман. Это подтасовывание людей к халаве, а не к желанию достигать...

**– А КАК ЖЕ СПОСОБНОСТИ ЧЕЛОВЕКА? В ЭТИХ ИГРАХ ЗАДАЮТ ДОСТАТОЧНО ТРУДНЫЕ ВОПРОСЫ, МОЗГАМИ НАДО РАБОТАТЬ...**

– Согласен. До того момента пока человек не играл в эту игру, он чувствовал себя развивающимся человеком: хорошо учился в школе и т.д. И достаточно такому человеку сыграть в игру на деньги и выиграть, то все, что он сделал до этого момента, будет попросту уничтожено одной этой победой. Он будет думать, что деньги можно легко получить, не прилагая усилий. Может, один процент из ста на это не поведется. Те люди, которые умеют играть, в такие игры не играют. Это же шоу, это для заманухи остальных людей. Для того, чтобы все остальные сидели возле телевизора и думали, что они на халаву получат деньги: раз – и угадал вопрос, позвонил другу – и все, и миллион в кармане. Зачем думать? Зачем что-то делать, работать? Это не игры. Это самый большой вред на нашем телевидении.

## **ИГРАТЬ НА ДЕНЬГИ НЕЛЬЗЯ. ЭТО НЕ ИГРЫ, ЭТО ОБМАН**

**– А СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ СМОТРИТЕ?**

– Нет. Конечно, как нормальный человек, не чуждый патриотизма, я смотрю футбол – концовку, последний матч. Если Олимпиада, то смотрю, сколько мы медалей завоевали. Но если рассматривать с точки зрения болельщика и переживания за результативность, то нет, так как считаю, что Олимпиада – это еще один большой вред.

Олимпиада – это не та игрушка, которая была у древних греков. Олимпиада превратилась в коммерческое мероприятие.

А там, где замешаны деньги, там нет игр. Там есть бизнес. А бизнес в руках не совсем чистоплотных людей только во вред. И в большом спорте это именно так. Я не против спорта, но я за спорт без денег. А Олимпиада на сегодняшний день – это химия во многом, борьба технологий. Большой спорт в настоящее время смертельно опасное мероприятие для человека. Хотя, конечно, из спорта вышло много сильных и талантливых людей. Спорт формирует характер, но это только те люди, которые смогли вовремя тормознуть. Одно дело, когда мы командой пошли играть в волейбол, мы играем на интерес, виртуальный приз, который никому не достанется – моральное удовлетворение, стремление к чему-то – это одно дело. Это хороший спорт, к которому нужно стремиться. А большой футбол, который показывают на больших экранах в пивбарах, где сидят пьяные люди, орут матерные слова, потом выходят на улицу и бомбят все вокруг... Это к игре никакого отношения не имеет. Это шоу, развлекалово и деньги. Да, конечно, есть исключения. Но в данном случае это бизнес, а не игра. ■

**ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ИНТЕРВЬЮ ЧИТАЙТЕ  
НА САЙТЕ «ММ» [WWW.21MM.RU](http://WWW.21MM.RU)**

# ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ



Согласно известному выражению, взрослый – это большой ребенок. На самом же деле все еще проще, потому что и ребенок – это маленький взрослый. И тот и другой стремятся получать от жизни удовольствие, но любимые «игры» приобретают иные формы, когда химические процессы в необходимый момент вносят в поведение особи свои корректизы.



# И

гры, в первую очередь компьютерные, уже давно стали для СМИ козлом отпущения. Регулярно вспыхивают скандалы на тему «ненормальные геймеры становятся преступниками». На компьютер вешают все смертные грехи, объявляя главной причиной социальных неурядиц. Жестокость игр видится единственной проблемой, в то время как она – лишь одна сторона медали. На другой находятся те, о ком редко говорят, потому что, во-первых, они не всем видны (а если их не видно, то на них не сделаешь себе имени), а во-вторых, их проблема настолько глобальна, что ее так просто не решить. «ММ» писал о них водном из прошлых номеров: имям – хикикомори.

**ТАК ЯПОНЦЫ НАЗЫВАЮТ ЛЮДЕЙ**, целенаправленно ограждающих себя от окружающей действительности. Это крайняя степень эскапизма: как правило, такой человек не работает, не учится, не имеет семьи, не выходит из дома и не общается с другими людьми. Он предпочитает агрессивной реальности выдуманный мир, погружаясь с головой в игры, кино, книги... Проблемы этих людей те же, что и у «геймеров-преступников», и являются прямым отражением проблем в обществе. Что же в реальности отличает одних от других? Все просто: ответная реакция на раздражитель, которая определяется исключительно характером человека. Поэтому вместо того, чтобы сеять панику и становиться жертвой недальновидности в погоне за острыми сюжетами, обратимся к мотивам, которые движут людьми и заставляют их погружаться в мир игр.

**ЧТО БЫ ВЫ ВЫБРАЛИ:  
ГРУППУ АЛКОГОЛИКОВ  
В ПОДЪЕЗДЕ ВАШЕГО  
ДОМА ИЛИ ГЕЙМЕРОВ,  
СИДЯЩИХ У СЕБЯ  
ПО КВАРТИРАМ  
ЗА КОМПЬЮТЕРАМИ?**



▲ Хочется всех поубивать? Шутеры военной тематики!

**В ОБЩИХ ЧЕРТАХ** потребности человека, определяющие его поведение вне зависимости от возраста, обычно представляются в виде пирамиды потребностей Маслоу. Основной ее смысл в том, что следующий уровень потребностей удовлетворяется лишь после того, как удовлетворен предыдущий. Так, человек не будет стремиться к самовыражению, умирая с голоду. Это правило практически незыблемо для первых двух уровней, хотя может иметь исключения на следующих. Но какое отношение игры имеют к потребностям? Оказывается, самое непосредственное.

**РАССМОТРИМ** повседневную жизнь ребенка: чем он занимается? Спит в теплом доме, питается хорошими продуктами, родители обеспечивают его всем необходимым для беззаботной жизни. Первые два уровня потребностей удовлетворены, и ребенок переходит к следующим. Он играет, заводит друзей, ходит в кружки и получает похвалу за свои действия. Подобное прошлое обычно называют «счастливым детством», потому что удовлетворение всех потребностей и есть счастье.

**НО ВОТ РЕБЕНОК ВЫРОС,** ушел из родного дома; он вынужден работать, чтобы обеспечивать себя, он завел (или готовится завести) свою семью. Большая часть ресурсов (времени и сил) теперь уходит на самостоятельное удовлетворение первых двух потребностей, а с последующими все гораздо сложнее. Появляется фрустрация – постоянное напряжение, вызванное невозможностью получить желаемое. Пиво с друзьями и шопинг с подружками – это, как правило, максимум, на что может рассчитывать взрослый человек, и всего лишь один удовлетворенный уровень потребностей. Что же делать с остальными, если в реальности ни семья, ни свой дом этих проблем не решают?

Правильно: удовлетворять их вне реальности, как это делалось в детстве – посредством игр. В выдуманном мире игр нет ограничений мира реального – ни физических, ни моральных, ни возрастных, ни (как правило) материальных. Вы можете быть другим человеком (или не человеком вовсе), истреблять чудищ, гонять по городу на невообразимых скоростях, отстреливать плохих (или



▲ Геймеров делят на игроков случайных и постоянных

хороших) парней, бороться с инопланетянами... **ЗАМАНЧИВО, НЕ ПРАВДА ЛИ, ЕСЛИ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ЖИЗНИ ВЫ ПРОВОДИТЕ НА РАБОТЕ, В ДОРОГЕ ИЛИ РЕШАЯ ПОВСЕДНЕВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ?**

**ПО КРИТЕРИЮ НЕОБХОДИМОСТИ** переносить собственное тело куда-либо игры можно разделить на реальные и – назовем их так – виртуальные. К первым отнесем традиционный спорт, настольные игры и «сходки» групп по интересам (ролевики-реконструкторы, анимешники-косплееры). Ко вторым – компьютерные и приставочные игры и все их высокотехнологичные вариации, опирающие понятием «виртуальной реальности».

**О ТОМ, ЧТО ПОЯВЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ** спровоцировало качественный скачок не только в повышении эффективности работы, но и в увеличении эффективности отдыха, можно не говорить. Чтобы сыграть с друзьями в пейнтбол, нужны время (чтобы добраться), физическая подготовка, хорошая погода, деньги на аренду снаряжения

и площадки... Чтобы пострелять в компьютерной игрушке, достаточно домашнего компьютера, доступа в Интернет и гарнитуры. Если друзья не могут составить компанию, найдется много других игроков (в онлайн-играх) или, на крайний случай, ботов с искусственным интеллектом. Даже не обладая игровыми навыками (для сложных стрелялок, стратегий, гонок), обязательно удастся подобрать что-либо вроде простенькой браузерной флеш-игры. При любом варианте существующие потребности удовлетворяются в гораздо большей степени в рамках тех же ограниченных ресурсов. И именно поэтому слово «игра» сегодня неразрывно связано со словом «компьютер».

**НЕСМОТРЯ НА** очевидные плюсы, у компьютерных игр немало противников. Одни говорят о том, что игры заменяют общение в реальном мире; вторые утверждают, что это пустая трата времени; третьи считают компьютер источником болезней и отклонений. На мой личный взгляд, заблуждаются и те, и другие, и третьи.



**Компьютер вообще  
и игры в частности  
гораздо менее  
вредны, чем  
любые вредные  
привычки**

◀ Вы можете быть другим человеком  
(или не человеком вовсе)

**ВО-ПЕРВЫХ**, люди, которые хотят общаться в реальном мире, и будут общаться в реальном; те же, кто намеренно избегает общения с другими, не должны к этому принуждаться. Предположение о нашей социальной природе – не истина в последней инстанции, человек выбирает образ жизни согласно своим представлениям о ней. Многим общение с искусственным интеллектом приятнее, чем с собственным биологическим видом: компьютер предсказуем, не лжет, не преследует собственные интересы, а лишь работает по программе. Разве вы не хотели бы, чтобы люди, с которыми вы имеете дело, были всегда честными и приятными в общении?

И второй пункт опровержения заключается в том, что многие используют компьютер как дополнительное средство общения, а не как его замену. Взять те же кланы и гильдии из компьютерных игр: сколько людей никогда бы не встретились, находясь в разных уголках света? Но можно наладить наушники, подключить микрофон и обсу-

дить насущные проблемы с соклановцами во времени очередного боя против общего врага.

**ВО-ВТОРЫХ**, игры, как и многие другие занятия, есть способ разнообразить жизнь. Вопреки мнению (и желанию) многих руководителей, жизнь состоит не только из работы, но и из развлечений, и счастливый и хорошо отдыхающий работник приносит компании куда больше пользы, чем выжатый как лимон. В стремлении удовлетворить последние три уровня потребностей человек среди множества способов выбирает те, что имеют наибольшую отдачу – поэтому игры зачастую вытесняют другие занятия, в том числе чтение книг, посещение музеев и театров. Насколько оправданно подобное вытеснение, вопрос неоднозначный: с одной стороны, при несоблюдении баланса интеллектуальный уровень населения падает; с другой, идти по пути наименьшего сопротивления – наше естественное желание. Поэтому проблема здесь не в том, что игры – зло,

а в том, что альтернативные «развлечения» слишком скучны. В Европе об этой проблеме давно знают и решают ее, используя в образовании современные способы интересного представления информации. В России лишь отдельные музеи делают робкие шаги на этом поприще, и поскольку деятели культуры в основном относятся к старшему поколению, они редко способны адекватно реагировать на сложившуюся ситуацию. Увы, это приведет к тому, что современная молодежь превратится во взрослых, которые самым эффективным развлечением будут считать игры.

**В ТРЕТЬИХ**, компьютер вообще и компьютерные игры в частности гораздо менее вредны, чем любые вредные привычки. Что бы вы выбрали: группу алкоголиков в вашем подъезде или геймеров, сидящих у себя по квартирам за компьютерами? Кого бы вы предпочли встретить ночью на улице: наркомана в поисках дозы или игрока, мнящего себя эльфом? Кто из них социально опаснее?

**В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ИГРЫ** совершенно легально дают человеку именно то, чего он так часто хочет: спрятаться от реальности, совершив запретное или самоутвердиться. Вместо того чтобы уходить в запой от тяжелых жизненных обстоятельств, психика дает разрядку любыми возможными способами в других мирах. Хочется поубивать всех вокруг? К вашим услугам шутеры военной тематики или с пришельцами и зомби. Почувствовать себя начальником? Стратегии для того и придуманы. Прокатиться на крутой тачке и расколотить по дороге десяток полицейских машин? Гонки на любой вкус. Погрузиться в мир фэнтези и рубить монстров руками хрупкой легкой одетой эльфийки? Role-playing game или сразу MMORPG. Не хватает внимания противоположного пола? Дейт-симы – симуляторы свиданий. Построить по-быстрому ферму, вырастить сад без усилий, завести питомца, которого нельзя по невнимательности убить? Браузерные флеш-игры. И все это под соусом онлайн, в окружении тысячи людей с близкими вам интересами. Какая книга сравнится с этим по красочности, функционалу, разнообразию и легкости восприятия?

**ИГРЫ ПОМОГАЮТ** разрядить психику, «слить» агрессию и сделать то, что бы вы никогда не смогли в реальном мире. И здесь я подхожу к очень важному выводу: **ВОПРЕКИ МНЕНИЮ МНОГИХ, ИГРЫ – ЭТО ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ, А НЕ КАТАЛИЗАТОР.**

В нормальном обществе с высоким уровнем социального доверия игры направляют деструктивную энергию в мирное русло и не дают ей выйти наружу в реальности. Если же игры становятся для человека убежищем, в котором он прячется от агрессивной действительности, сей факт свидетельствует о больших проблемах в обществе, а не в играх, и как бы политики ни старались спихнуть всю вину на игры, это не более чем подмена причины следствием. Человек, решившийся поднять топор на невинную бабушку, сделает это и после игры-убивалки, и после книги «Преступление и наказание».

**ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ РАЗДЕЛЯЮТ** на игроков случайных и постоянных. Первых называют казуалами: это аудитория, играющая время от времени, обычно в простые игры, не требующие развития персонажа, глубокого изучения правил и длительных тренировок. Казуальный геймер играет, чтобы убить время и получить удовольствие.

Второй тип имеет много имен – хардкорщики, про-геймеры, киберспортсмены – и включает людей, которые специализируются на конкретных играх и даже зарабатывают деньги на киберспорте. Для них игры – это часть жизни: они собираются в кланы, ходят в рейды, участвуют в турнирах. Слаженная командная игра (как и индивидуальное мастерство) и общение в этом случае крайне важны, зачастую соклановцы знают друг друга давно и играют по многу лет, вместе переходя на новые версии игры и успевая вырасти из подростков во взрослых состоявшихся личностей.

**ИМЕННО ОНИ** используют потенциал игр по максимуму. Конечно, кто-то предпочтет посадить дерево, построить дом и вырастить сына; кто-то – резаться вечерами в игрушки с друзьями; а кто-то успешно все совместит. Главное, что все эти люди преследуют одни цели, но стремятся к ним различными путями. Нам же остается радоваться представившемуся разнообразию и выбирать свой. ■

# БИТВА





# УМОВ

Появится ли когда-нибудь такой искусственный интеллект, который будет обладать всеми особенностями человеческого мышления? В ближайшее время – вряд ли. Это хорошо видно на примере компьютерных логических игр, где абсолютная победа «железного мозга» была достигнута лишь в шахматах – игре, в которой в большей степени требуется скорость вычислений. А в других играх, где человек проявляет интуицию, смекалку, умение наблюдать за соперником и делать выводы, компьютеру до нас далеко.



# K

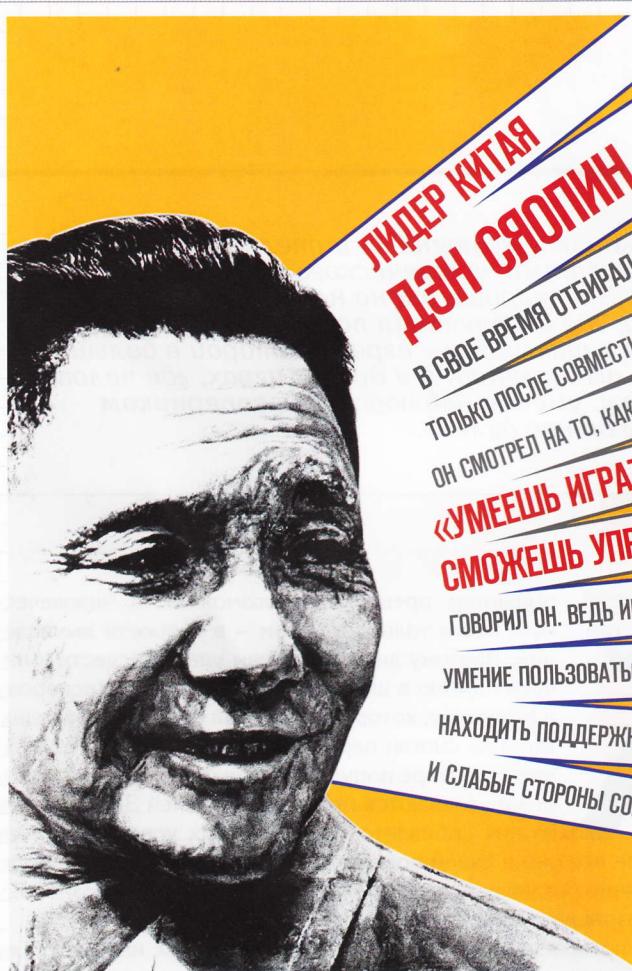
омпьютер превосходит возможности человеческого мозга только в одном – в скорости вычислений. Поэтому лишь единицам удалось свести к ничьей партию в шахматы. Даже великим Каспарову и Крамнику, которые, несмотря на все свои усилия, так и не смогли переиграть программу. Но то шахматы, а в мире популярны еще и другие игры, которыми увлекаются миллионы жителей Земли. Часть из них добивается значительных успехов, причем по статистике не все они в своей повседневной жизни уникальны. Просто эти люди постоянно развивают свой интеллект – способность к познанию, пониманию и разрешению проблем.

Такие игроки прекрасно отдают себе отчет в том, что их интеллект без «подпитки» новыми знаниями и навыками – ничто. Ведь интеллект по своей сути всего лишь инструмент, которым игроку необходимо пользоваться

повсеместно и ежесекундно. Если кто-то все-рьез учится играть и неожиданно прервёт обучение, то через год память будет пуста. Правда, это утверждение справедливо и для неигровой области. Интеллект надо аккумулировать, в особенности в период взросления. Научно доказано, что у человека к 12 годам окончательно формируется кора головного мозга – структура, отвечающая за сознание и мышление. Поэтому желательно, чтобы до этого возраста ребенок попробовал

себя в разнообразных сферах деятельности, после чего смог сказать: «это я хочу, могу, и у меня получается; это я могу, у меня получается, но не сильно хочу; а вот это я не хочу, не могу и времени тратить на это смысла нет».

Все это первые шаги к зарождению способностей и развитию интеллекта. И поначалу игры – хорошее подспорье этим моментам, затем – поддержка, а в итоге человек начинает пользоваться своим интеллектом в жизни, которая, по сути,



**ЛИДЕР КИТАЯ  
ДЭН СЯОПИН**

В СВОЕ ВРЕМЯ ОТБИРАЛ ЧЛЕНОВ ПОЛИТБЮРО  
Только после совместной партии в бридж –  
он смотрел на то, как человек поведёт себя в паре.  
**«УМЕЕШЬ ИГРАТЬ В БРИДЖ –  
СМОЖЕШЬ УПРАВЛЯТЬ СТРАНОЙ», –**  
говорил он. ведь игра – это стратегия,  
умение пользоваться собственным интеллектом,  
находить поддержку соратников  
и слабые стороны соперников

является одной долгой игрой. Именно благодаря своему интеллекту, который по современным понятиям является чем-то большим, чем просто память и логика, человек всегда будет на голову выше бездушного компьютера. **НЕ ТАК ДАВНО УЧЕНЫЕ ВВЕЛИ ПОНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА:** СПОСОБНОСТИ ПОСТИГАТЬ КРАСОТУ МИРА, ПРОЯВЛЯТЬ ЧУВСТВА. То есть под интеллектом уже подразумевается не только умение считать и логически мыслить, но и чувствовать. А это как раз то, что свойственно игрокам.

**БЛАГОДАРЯ УМЕНИЮ ЧЕЛОВЕКА** не только анализировать, но и наблюдать, делать выводы он всегда будет впереди машины. От цепкого взгляда опытного игрока никогда не скроется то, как его соперник подходит к столу, как начинает игру, как он настроен. Он в состоянии выявить двойной, а то и тройной блеф и, когда надо, применить его сам. Здесь сразу же вспоминается сериал «Обмань меня» («Теория лжи»), в котором идет речь о возможности распознавать человеческую ложь по мимике, жестам, голосу. Так вот, эта идея абсолютно правдоподобна – когда человек врет, у него действуют абсолютно другие мышцы лица и изменяется типовое поведение. Честные воспоминания и конструирование другой реальности (по сути, ложь) принципиально отличаются друг от друга. А так как язык тела не врет, игроку надо просто уметь это замечать и использовать в своих целях. Исключением может стать только абсолютная вера противника (или же собственная, дабы обмануть всех) в свою ложь, но чтобы так сорвать, надо не один раз прожить такую ситуацию, включая малейшие детали. Это уже способность к имитации – игрок воображает себя на месте кого-то.

**ИГРАЯ, ЧЕЛОВЕК МАНИПУЛИРУЕТ СОЗНАНИЕМ.** Причем как собственным, так и противника. Мы начинаем делать это с рождения, ведь игра одна из основ нашей жизни. Человек играющий абсолютно такое же естественное явление, как человек работающий, отдыхающий, любящий или ненавидящий. Только в детстве игра больше фантазии, перенесение в другой мир – мир иллюзии, воображения. А для взрослого игрока это, в том числе,

способ доказать, что он лучший. Для этого ему придется противостоять и себе и другим игрокам.

В зависимости от вида игры психологическое соперничество может происходить по-разному. Когда счет идет не на минуты, а на часы – имеет смысл наблюдать за соперниками, подмечать детали и при этом самому не выдавать своих эмоций. В большей мере это относится к покеру, где во время многочасового личностного противостояния идет настоящая психологическая война. Игроки в покер, как правило, совмещают в себе

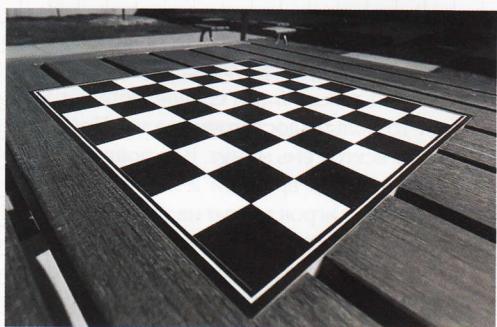
## Кто чаще побеждает в интеллектуальных играх? «Зубры» или новички, гуманитарии или технари – однозначный ответ на этот вопрос дать невозможно, так как хорошиими игроками не рождаются, ими становятся

свойства психологов-наблюдателей и аналитиков: им важно максимально затруднить чтение хода собственных мыслей противникам и при этом эффективно «считывать» их карты.

А в другой карточной игре – бридже – психологию применяют в другом ключе. Наблюдать в этой игре уместно только в том случае, когда играешь с какими-то людьми достаточно долго. Бриджевая сдача – это всего семь минут. Как правило, в туре две сдачи, то есть времени в два раза больше. Но эти 14 минут игрок тратит не только на наблюдение, но и на анализ сдачи, работу с партнером. Так что в бридже психология больше помогает игроку вовремя остановиться, контролировать эмоции, строить отношения с партнером,

**ИГРА – ЭТО ТО, БЕЗ  
ЧЕГО ВПЛЮНЕ МОЖНО  
ОБОЙТИСЬ. Но именно  
ИГРА, УВЛЕЧЕНИЕ  
ДЕЛАЕТ НАС ЛЮДЬМИ**

правильно восстановиться, принять меры, чтобы следующую сдачу начать в нормальном состоянии, нежели наблюдать за соперником. Таким образом, человек, который хорошо считает, но не учитывает особенности психологии, никогда не поднимется выше среднего уровня. В таких ситуациях случается, что новичок может выиграть и у мастера. В особенности, если его психологические способности сильнее.



**ИГРОК – ЭТО ЛИЧНОСТЬ**, в которой сбалансированы образ мышления, способность к воображению и имитации, а также умение манипулировать своим поведением и поведением противников. Таков его портрет. А делить игроков просто на гуманитариев и технарей, как это обычно принято, в корне неверно. Заблуждения начинаются с анализа того, какой институт или университет окончил человек. И никто не задумывается о том, что к поступлению в него человека могли подтолкнуть родители (потому что это престижно или есть знакомый ректор), он мог поступить за компанию, или просто не разобрался в себе. Например, среди успешных бриджистов много математиков, но это вовсе не означает, что они всегда выигрывают. А гениальными шахматистами становятся преимущественно люди, у которых все в порядке с логикой, пространственным мышлением и умением умножать в уме четырехзначные числа. Так что важнее здесь склад ума и те аспекты, что движут игроком. В большей мере холодный расчет, ибо не обладая навыка-

деются на выигрыш. Только это уже не игроки, это жертвы. Так что полное самообладание – еще один штрих к портрету идеального игрока.

В некоторых играх важен еще возраст, в котором началось обучение, и срок, к которому игрок достигает пика. Быстрее всего «сгорают» шахматисты – **НАЧАВ ОБУЧЕНИЕ В РАННЕМ ДЕТСТВЕ, НА ПИКЕ КАРЬЕРЫ ОНИ БУДУТ ГОДАМ К 25**. В картах все наоборот. В юном возрасте человек не обладает способностями проводить анализ, сложно ему и проявлять задатки психолога. Профессионалы говорят, что в бридж ранее 10–12 лет даже не стоит и соваться. Игроки достигают расцвета к 30–50 годам, когда как в других играх даже возраст 30 лет считается предельным. К примеру, в Италии подавляющее большинство игроков – домохозяйки в возрасте. Они не элита бриджа, но каждая бабушка, заплатившая годовой взнос 200 евро в федерацию, таким образом помогает расти молодых игроков. В итоге итальянцы семь лет подряд чемпионы Европы. В Польше, Франции, Нидер-

**МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ** официально признал интеллектуальными играми шашки, шахматы, гоа, сянцы (китайские шахматы) и бридж. Все они вошли в программу Всемирных интеллектуальных игр, которые были проведены в 2008 году, сразу после окончания летних Олимпийских игр в Пекине. В 2012 году в Лондоне будет продолжение.

ми садиться играть бесполезно. Теоретические знания часто оказываются «за бортом». Например, в карточных играх важно не то, кому придет лучший расклад, а как им распорядиться. Часто абсолютно правильные действия (как из учебника) не приводят к положительному результату.

Важен и азарт: без него игры никогда не стали бы столь популярными. Но если вдуматься, то лучшие игроки скорее используют это человеческое свойство в своих целях, нежели поддаются азарту сами. Такой принцип, кстати, применяется и в системе массовых игр – часто игроки не замечают или не хотят замечать очевидного проигрыша и с каждой секундой на-

ландах бридж является обязательной дисциплиной в школьном образовании. Гениальными игроками из этих школьников станут единицы, но это и не важно. Главное, что там прекрасно понимают: обучаясь играючи, дети впоследствии вырастут умными, интеллектуальными и эмоционально богатыми людьми. Кто-то из них, может быть, снова попробует создать очередную компьютерную программу и заложит в нее человеческие эмоции, интуицию, умение блефовать. ИграТЬ с машиной в таком случае будет сложнее и интереснее, но будет ли такой же однозначный исход, как в шахматах? Вряд ли... ■



СРЕДАКИ  
СРЕДАКИ

СРЕДАКИ

1. ОПЛАТИТЕ МОНЕЧУ 15 КОП ГЛЮТЫЕ И ЮБИЛЕЙНЫЕ МОНЕТЫ НЕ ОПУСКАТЬ  
2. ПЕРЕМЕЩАЯ МАТЧ ПРИ ПОМОЩИ РУКОВОДА, НАЖАМИТЕ КНОПКИ ПРОВОДЯТЕ БРОКИ  
3. ПО ИСТЕЧЕНИИ 5 СЕК. БРОКОК ПРОИСХОДИТ АВТОМАТИЧЕСКИ  
4. ВЫИГРЫШ 15 ФИГУР И ЗАТРАТЫ НЕ БОЛЕЕ 24 КПЧ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ПРАВО НА ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ  
5. ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСЛЕ 40 БРОКОК



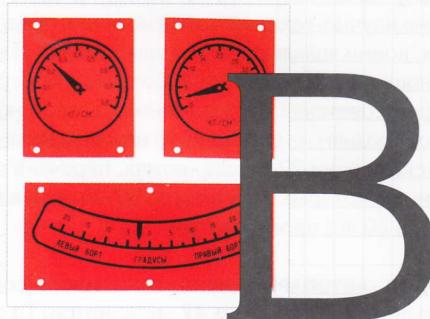
# ПУТЕШЕСТВИЕ во ВРЕМЕНИ

# 15

<sup>за</sup>

# КОПЕЕК

В греческом зале, в греческом зале... Что там интересного, кроме череды однообразных статуй? То ли дело музей, где экспонаты не только можно, но и нужно трогать, потому что на них обычно играют! Молодежь здесь находит возможность противоборства с «древними» машинами. А для людей постарше это место, где можно вспомнить о забытых заветных желаниях.



аппарат Александр Стаханов, директор Музея советских игровых автоматов, нашел на задворках Таганского парка культуры и отдыха. Он-то и стал первенцем в уникальной коллекции музея.

История увлечения советского народа аркадными играми берет свое начало в далеком 1971 году. Советские корабли уже 10 лет как бороздили космическое пространство, но индустрия развлечений оставалась на уровне метания колец и прыжков в мешках. Летом вышеупомянутого года на Выставке достижений народного хозяйства в Москве развернулась Всемирная выставка аттракционов и игровых

относительно стародавние времена, когда по телевизору еще не крутили бесконечные рекламные блоки, жил-был простой советский пацан, которого особо не баловали карманными расходами. Он очень любил играть в «Морской бой» и даже в своем планируемом будущем отводил часть зарплаты для игры. Но когда прошло детство, желанные игровые автоматы пропали из города. А мечта осталась. Осталась и верность мечте. Свой желанный игровой



▲ Этот музей почти живой...

**КРАСНОЙ СТРОКОЙ  
НА ПОЧТИ ЛЮБОМ  
СОВЕТСКОМ АВТОМАТЕ  
ПРОХОДИЛА НАДПИСЬ:  
«ГНУТЫЕ И ЮБИЛЕЙНЫЕ  
МОНЕТЫ НЕ ОПУСКАТЬ»**

автоматов. К сказочным достижениям импортного народного хозяйства выстроились традиционные километровые советские очереди, и аншлаг не спадал все полтора месяца. По завершении культурно-массового мероприятия было решено договоров с зарубежными представителями не заключать, а автоматы выкупить. И «всего» через 4 года сошли с конвейера первые образчики советской индустрии развлечений: «Морской бой», «Точный стрелок»... Так что безвозмездная «применимость» технологий – далеко не китайское изобретение.

Производство аркадных игровых автоматов по тем временам было довольно наукоемким, поэтому налаживали его на самых продвинутых в плане научно-технической революции предприятиях, коими являлись оборонные заводы. И если в отношении ассортимента большинства групп товаров советская промышленность свой народ разнообразием не баловала, то игровые автоматы выпускались на 22 предприятиях, перечень продукции на которых зашкалил за 90 наименований всего за 20 лет производства!

**СЕГОДНЯ «АВТОПАРК»** имени счастливого советского детства состоит из 47 экспонатов. То есть фактически здесь собрана половина ассортимента всех аркадных развлечений советской эпохи. Учитывая то, что полноценный аппарат собирается из двух-трех аналогов, в отношении энтузиазма Александра и его друзей можно говорить о маленьком подвиге во имя мечты.

Недавний переезд в новое помещение позволил явить свету все запасники и удобнее расположить автоматы для самой игры. Ведь этот музей почти живой – по совместительству он является центром развлечений.

Здесь можно купить горсть монет и пройти вдоль стройных рядов, погружаясь в бесшабашный мир детства, пристреливаясь и осваивая одну за другой несложные премудрости правил игры на различных механизмах. Порой кажется, что некоторые игровые автоматы, как допотопные, но верные роботы из классической научной фантастики, только и ждут того мгновенья, когда они потребуются человеку. Кстати,

**В МУЗЕЕ ЕСТЬ И КОЛЛЕКЦИЯ ВСЕВОЗМОЖНЫХ ЖЕТОНОВ, КОТОРЫМИ В НЕДОЛГОЕ ПОСТСОВЕТСКОЕ ВРЕМЯ ПОРОЙ ЗАМЕНЯЛИ «ПЯТНАШКИ».**

Однако в самом музее все монетоприемники рассчитаны на пятнадцатикопеечные монеты образца 1961 года. Сначала организаторы их набирали по сусекам, но постепенно «золотой запас» пополнили посетители. Да и до сих пор никто не возражает, если после покупки первой партии монет посетитель начнет играть своими, изъятыми из глубин бабушкиного серванта.

Кое-кто на Западе, да и у нас пытался объяснить активное внимание партии и правительства к насыщению рынка услуг автоматами их влиянием на военно-патриотическое воспитание советских детей, наподобие тирнов и парашютных вышек 30-х годов. Но вряд ли собака порылась именно тут. Ведь для подтверждения версии использования машин для игры в профориентационных целях ассортимент чудо-техники был все-таки невелик. Логично ведь было бы изобрести эксклюзивный игровой автомат «Комбайнер» или разработать игровую модель фрезерного станка. А уж от игры «Зубной хирург» желающих невозможна было бы и брандспойтом отогнать. Но в этом направлении наши разработчики не продвигались. Впрочем, кроме традиционных железных «завсегдатаев» игровых вестибюлей эпохи позднего советского социализма в музее можно встретить и более прозаические экспонаты, типа викторины на знание дорожных знаков, или даже силометра «Репка» – чем вам не колхозная тематика?



▲ ...и игровые автоматы, словно роботы из классической фантастики, только и ждут своего часа

**И ВСЕ-ТАКИ**, скорее всего, причиной бурного развития целой отрасли по производству аркадных шайтан-машин был экономический фактор. Ведь стандартная игра стоила целых 15 копеек! Если сравнить со стоимостью проезда в метро, то сегодня это составит 70–80 рублей. Впрочем, некоторые автоматы, в которых предполагалось состязание, требовали по 15 копеек от каждого участника! А развлечение на лабиринте с патриотичным названием «Скороход», который напоминает весьма популярный нынче мини-танцпол, изначально стоило 30 копеек. Поэтому напичканный электроникой и механизмами игровой автомат, при его баснословной себестоимости в 3–4 тысячи рублей, сопоставимой с автомобилем мечтой – «ушастым» «запорожцем», легко окупался за один-единственный сезон. Кроме того, при условии достаточно простой конструкции счетчиков монет, у материально ответственных лиц появлялся источник преступной нахивы. То есть дело было прибыльным для всех участников цепочки, кроме игрока. Но игрок всегда знает, на что идет. Ведь, в отличие от «одноруких бандитов», в развлекательных автоматах не предусмотрена выдача денежных призов, хотя в награду за особое усердие можно получить право на призовую игру или вытащить небольшой сувенир.

Красной строкой на почти любом советском автомате проходила надпись: «Гнутые и юбилейные монеты не опускать». И если гнутые монеты в комментариях не нуждаются, то о юбилейных 15-копеечных монетах, выпущенных в 1967 году в честь 50-летия ВОСР, уже приходится напоминать.

Для самых алчных советских детей производились автоматы с хищной железной клешней. Незатейливые действия – навести и хапнуть – на деле имели массу важных параметров: угол захвата, инерция перемещения, плавность наvodки... Но что значит такие мелочи по сравнению с легендами о каком-нибудь Васе Пупкине из пятой школы, который якобы вытащил подряд пять импортных жвачек! Причем эти слухи порой не были лишены оснований – испокон веков роится талантами земля наша русская.



**В МУЗЕЕ СОВЕТСКИХ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ, МОЖНО ИСПЬЯТЬ ТОЙ, НАСТОЯЩЕЙ ГАЗИРОВКИ ЗА 3 КОПЕЙКИ ИЗ ПРЯМОУГОЛЬНОГО АВТОМАТА**



Правда, таких пупкиных администраторы позорили огульно и гнали взашей подальше да понадежней. Безусловно, в музее такого произвола не встречается и с наведением относительного порядка здесь всё давнo отработано.

**ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ 80-Х** как дань времени советская промышленность налаживает выпуск телевизионных аркадных игровых аппаратов. Для той поры эти игрушки были чудом цивилизации, хотя сегодня подобную графику можно встретить лишь в стандартном наборе игр примитивного мобильного телефона. Впрочем, и в музее представлено немало представителей этой славной плеяды. Особо радуешься, читая в инструкции для некоторых: «...Проводя главного героя... Ивана на Коньке-горбунке...» – ведь помнила страна русских народных героев!

Весьма обидно, что в ассортиментном перечне отечественных станков для развлечений так и не нашлось места играм с единоборствами, что, по-видимому, было связано с массовым разгоном спортивных секций с восточным уклоном в начале 80-х годов. Хотя для кулачного боя или родимого самбо могли бы что-нибудь придумать. А то одна пальба!

В 90-е годы производство аркадных развлекательных установок сошло на нет. В стране остановилось множество более важных отраслей. В то же время последовал бум на индивидуально-эгоистические домашние игровые приставки. Да и кинотеатры – основные потребители игровых автоматов, в связи с повсеместным распространением видео, временно потеряли свою актуальность. Появление компьютерных игр только усугубило ситуацию. Производить игровые машины стало слишком тяжело, реализовывать их было некому, да и народ переживал отнюдь не лучшие времена.

Однако постепенно в кинотеатры пришел удивительный Dolby Surround. Появились мягкие удобные кресла и попкорн. Огромные экраны не шли ни в какое сравнение с домашними кинотеатрами, и в синематограф вновь потянулись жаждые до зрелиц зрители. Как следствие, **ХОЛЛЫ КИНОТЕАТРОВ ВНОВЬ БЫЛИ ЗАХВАЧЕНЫ АРКАДНЫМИ ИГРОВЫМИ**

**АВТОМАТАМИ. НО ЭТО БЫЛИ УЖЕ НЕ ЗНАКОМЫЕ ПО СОВЕТСКИМ ВРЕМЯНАМ ВОЛШЕБНЫЕ ШКАФЫ.** Увы, отечественная промышленность в данной ипостаси воскрешению не подлежит, и столь прибыльное дело доверено китайским производителям.

**НОВУЮ ВОЛНУ** импортных игровых машин отличает, прежде всего, более прогрессивная графика, а также наличие довольно качественных имитационных приспособлений – мотоциклов, кресел и даже кабин автомобилей и самолетов, гребных лодок. Довольно натурально представлены аппаратура управления и вооружение. Хотя пластмассовый автомат и не дает того тактильного ощущения, как некондиционная пневматическая винтовка, используемая на советских «старичках» для игровой электронной стрельбы.

Наблюдая за азартно развлекающейся детворой (и давно уже не детворой), понимаешь, что игровые автоматы нужны людям. Ведь можно создать себе огромный комплекс домашних развлечений, но в нем не будет главного – беспристрастных свидетелей неповторимой ловкости или меткости игрока, выглядывающих из-за спины в отражении экрана. Да и вряд ли каждый сможет себе позволить иметь в личном пользовании ряд огромных аппаратов с мотоциклами, креслами гоночных автомобилей и реактивных самолетов, гребными лодками и прочими имитационными блоками. Куда ставить-то? Такое доступно пока лишь единицам вроде Александра Стаканова и его друзей.

**А ЕЩЕ В МУЗЕЕ** советских игровых автоматов можно испить ТОЙ, настоящей газировки за 3 копейки из прямоугольного автомата, но с небольшой разницей – стакан выдается одноразовый, а не как прежде – один на весь квартал. Сегодня трудно представить, но обычный стеклянный граненый стакан неделями круглосуточно стоял в аппарате на улице, и никто его не трогал. Даже если местные маргиналы использовали его при распитии в некоем отдалении от шумной улицы, то непременно возвращали тару на место. Было в этом что-то культовое, из неписанных законов. ■

# НОЧЬ НЕОЖИДАННОСТЕЙ

Я помню неспешные семейные вечера: за круглым столом мы «кричали» в лото, складывали слова «эрudit», резались в подкидного и даже в покер. Это началось еще до того, как я выучила цифры. С тех пор я выросла и заскучала среди привычных декораций. Искать для себя что-нибудь оригинальное я отправляюсь на «Ночь настольных игр» в клубе «Книги и кофе».

Игровой марафон стартует в 23.00 и продолжается до 6 утра. В «КиК» уютно, в среднем зале стопками сложены игры. На первый взгляд там около сотни разных коробок – больших и маленьких. Все они предоставлены компанией «Триоминос». Во что теперь играют взрослые и дети – я представляю плохо.





**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** правила мне объяснили за пару минут. В принципе, тут и объяснять нечего, все понятно. Все зависит от удачи, и отчасти от вашего умения предугадывать ситуацию в соответствии с теорией вероятностей. Такие игры мне нравятся намного больше, чем экономические стратегии или карточные бродилки, в которых больше зависит от спортивности и расчетов каждого участника. Согласитесь, иногда так приятно проверить свою удачу. После строгих правил «Гольфмании» эти кубики мне нравятся намного больше. Бросаю кубики: две двойки, потом червячик, потом еще две шестерки, дальше, пожалуй, не буду – забираю со стола костяшку «21». В следующий круг набираю 25.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТИКОВ:**  
от 2 до 7

**ЧТО:**  
«Хромино»

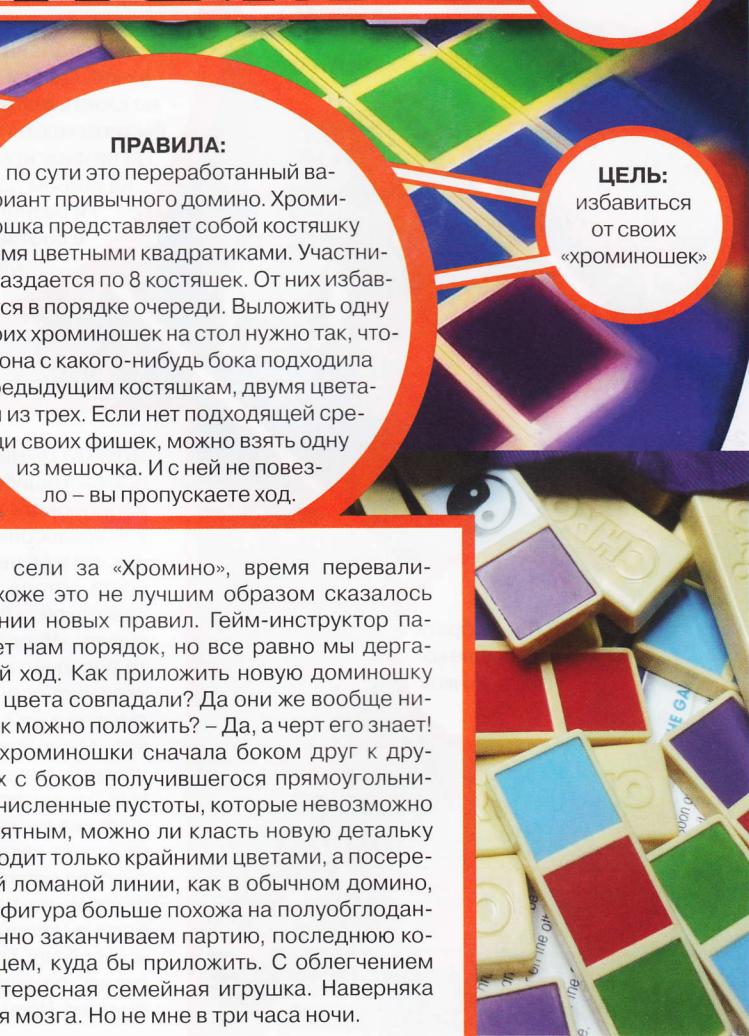
**ГДЕ:**  
игротека компании «Триоминос» в клубе «Книги и кофе»

#### **ПРАВИЛА:**

по сути это переработанный вариант привычного домино. Хроминошка представляет собой костяшку с тремя цветными квадратиками. Участникам раздается по 8 костяшек. От них избавляются в порядке очереди. Выложить одну из своих хроминошек на стол нужно так, чтобы она с какого-нибудь бока подходила к предыдущим костяшкам, двумя цветами из трех. Если нет подходящей среди своих фишек, можно взять одну из мешочка. И с ней не повезло – вы пропускаете ход.

**ЦЕЛЬ:**  
избавиться от своих «хроминошек»

**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** когда мы сели за «Хромино», время перевалило за два часа ночи. И похоже это не лучшим образом сказалось на наших умах и на усвоении новых правил. Гейм-инструктор пару раз терпеливо объясняет нам порядок, но все равно мы дергаем его практически каждый ход. Как приложить новую доминошку к остальным так, чтобы два цвета совпадали? Да они же вообще ни где не совпадают! – А вот так можно положить? – Да, а черт его знает! Мы пытаемся складывать хроминошки сначала боком друг к другу, потом прикладываем их с боков получившегося прямоугольника. Вырисовываются многочисленные пустоты, которые невозможно заполнить. Остается непонятным, можно ли клать новую детальку к остальным, если она подходит только крайними цветами, а посередине остается дырка. Такой ломаной линии, как в обычном домино, не получится. Законченная фигура больше похожа на полуобглоданную рыбу. Но мы мужественно заканчиваем партию, последнюю костяшку всей компанией ищем, куда бы приложить. С облегчением выдыхаем. В принципе, интересная семейная игрушка. Наверняка полезна детям для развития мозга. Но не мне в три часа ночи.



**ЧТО:**  
«Каркассон»

**ГДЕ:** игра-  
тека компании  
«Триоминос»  
в клубе  
«Книги и кофе»

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТИКОВ:**  
2–5. Весело будет и вдвоем, и впятером

**ЦЕЛЬ:** набрать наибольшее количество очков

**ПРАВИЛА:**  
игровая карта разрезана на маленькие квадратики, и собирается по принципу многогранной мозаики. В каждый ход участники выкладывают на поле по одному случайному квадрату карты. С их помощью строятся города, монастыри, дороги, возделываются поля. Когда объект достроен, на него помещают подданного, который приносит деньги (очки). Одни и те же квадратики карты можно кладь в совершенно разные места (лишь бы типы местности стыковались), то есть карта не фиксирована. Очки подсчитываются на втором добавочном поле – там фишки разного цвета передвигаются в соответствии с заработками своих владельцев.

**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** я бы сказала, что этот выбор был ошибкой, но в эту ночь нужно было попробовать как можно больше, поэтому в «Каркассон» тоже стоило сыграть. Хорошо, что ее не купила пару месяцев назад, когда хотела обзавести дом интересной настолькой. (Теперь, кстати, я собираюсь купить «Червячков».) Детская забава, хотя раскручена и позиционируется она как игра для всех возрастов. На мой взгляд, смысла в ней маловато. Тут либо тебе везет, и ты вытаскиваешь хорошие карточки, ставишь рыцарей и крестьян на завоеванные территории, либо ты вытаскиваешь неудачные карточки. Думать особенно не нужно, хитрить в ходах тоже. Спокойное детское развлечение. Можно играть с ребенком, не поддаваясь ему специально. Если он запомнит правила, то легко одержит победу. Главное, чтоб ему везло. Если судить по-взрослому, то она откровенно скучная. Насилу вырвались.

**ЧТО:**

«Свинтус»

# Свинтус

Подложи свинью товарищу!

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТИКОВ:**

от 2 до 7. Можно и больше, но тогда нужна вторая колода

**ПРАВИЛА:**

всем раздается по 8 карт.

Тот, кто раздавал, выкладывает на стол верхнюю карту из колоды. Рядом кладет оставшуюся колоду рубашкой вверх.

Следующий по часовой стрелке должен положить на первую карту либо такую же по номиналу, либо такую же по цвету. И так все по кругу. Перед тем как выложить на стол предпоследнюю карту, нужно громко крикнуть: «Свинтус!» Иначе другой игрок, поймавший вас с одной картой, заставит взять три карты штрафа из колоды. Кроме стандартных карт есть особые – «Перехрюк», «Хлопкопыт», «Тихохрюн», «Захрапин», «Хапеж» и «Полисвин». Особые карты обязывают следующего за вами по кругу выполнить какое-либо действие: пропустить ход, взять три карты, или даже всех – замолчать на целый круг, например.

**ЦЕЛЬ:**  
быстрее других избавиться от своих карт**ГДЕ:**  
игротека компании «Триоминос» в клубе «Книги и кофе»

**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** на часах половина четвертого. Игра из разряда «Уно», «Соло» и когорты им подобных. Адаптирована под современную офисную контору, где шутят, сплетничают и строят каверзы. Будете развлекаться в обеденный перерыв или на корпоративе, сможете вдоволь позлорадствовать над тем, как кто-то из коллег радостно кричит о себе: «Свинтус!» Если придираться, то «Уно» все-таки будет получше, здесь созерцание картинок отвлекает от названия карты. Но игра простая, незатейливая. После того как стало понятно, что самая забавная карта в колоде «Хлопкопыт» – я искренне старалась поддерживать в соперниках боевой дух и бодрость. Поверьте, это очень смешно: просто так без всякой карты, молча резко кладешь руку на колоду, все остальные кидаются следом, последний огорченно смотрит на всех, потом берет из колоды 2 карты штрафа за «тормознутость». И после этого вы вдруг так удивленно спрашиваете: «Ребята, а вы чего? Не было же никакого «Хлопкопыт!» и вот эти гримасы на их лицах. Да, не зря я провела на игротеке всю ночь. ■

# В одной лодке



«Побыл бы ты в моей шкуре!»  
«Ну, не знаю, я бы на твоем  
мес-те...» Обычно на этом все  
и заканчивается – поговорили  
и разошлись, каждый на свое  
место. Но находиться всю жизнь  
в собственной шкуре кому-то  
и надоедает. Актеры и писатели  
решают эту проблему в профессии,  
геймеры – в виртуальной  
реальности. Для остальных  
есть живые квесты, где можно  
на пару часов перевоплотиться  
в кинозвезду, политика или маньяка  
без последствий для общества.



**ЧТО:** живой квест «Бегство через Атлантику» – шпионский детектив.

**ГДЕ:** компания «Квестория» (крыша над головой предоставлена кафе “FotoWebCafe”).

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 9 до 15.

**ЦЕЛЬ:** действуя от лица своего персонажа, достичь целей, предусмотренных ролью.

**ПРАВИЛА:** действие разворачивается на яхте, направляющейся из Испании в Бразилию с разношерстной публикой и секретным грузом на борту. Перед началом ведущий выясняет, какую роль хотелось бы исполнять каждому игроку (наблюдательную, активную или злодайскую). После миникастинга раздаются роли, буклеты с их описанием и реквизит. Сценарием предусмотрена пара поворотов сюжета, но в целом развитие событий зависит от участников. В описаниях игры подчеркивается: главное – информация; чем больше вы узнаете при общении с другими персонажами, тем проще будет отделить друзей от недругов и достичь своих целей.

**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** поскольку играть мне довелось впервые, да и человек я по натуре не особо динамичный, мне не хотелось брать на себя слишком много, и у ведущего я попросила наблюдательную роль. Увы, получив вводные, я прониклась к своему герою отвращением: он оказался никаким не наблюдателем, а злодеем с постыдным нацистским прошлым и сомнительным настоящим. Чтобы обеспечить себе светлое будущее, мне нужно было каким-то образом найти своих среди пассажиров и экипажа и за время плавания провернуть две сделки. Также оказалось, что я везу шедевр прикладного искусства, известный своей трагической судьбой и длинными очередями в музейных залах. Сообразить, что делать с этим добром, учитывая деликатность положения героя и полное отсутствие коммерческой жилки лично у меня, было очень трудно.

Не успела я освоиться в новом образе, как фашистское лицемерие стало по-хозяйски вытеснять мои собственные черты. Вскоре на моем месте была уже фальшивая манерная дамочка, которая всю дорогу обмахивалась веером и врала всем про актерское прошлое. Страх перед разоблачением и опыт недавней игры в «Мафии» заставляли в каждом видеть врага. Почему у помощника капитана такие хитрые глаза? Чего ради еврейский мальчик-офицант (которого играет коллега) так подчеркнуто вежлив? За-



▲ Предполагаемые друзья оказались разоблачителями

чем корабельная докторша настойчиво предлагает медосмотр – из желания помочь или убить?

Когда в самом конце открылись истинные лица и цели собравшихся, я поняла, что интуит из меня никакой, интриган тоже, а коммерсант тем более. Предполагаемые друзья оказались разоблачителями, видимые враги – упущенными партнерами.

Квест начался на час позже, чем планировали (пока дожидались опоздавших, пока вникали в правила и роли), а закончился строго в срок, так что мы слегка не доиграли. Интриги разматывали по дороге к метро, по привычке называя друг друга «игровыми» именами. Тогда же и выяснилось, что моя героиня был еще хуже того, о ком я прочитала в описании своей роли. Роль коллеги и вовсе превзошла все мои ожидания... но здесь начинается тайна, которую я обещала не разглашать.

Несколько скомканый финал не испортит общего впечатления. Думаю, такие игры хороши и для дружеской компании, и для знакомства с новыми людьми, а также весьма полезны в качестве тренинга по коммуникабельности и строительству козней. ■

# МАФИЯ

Точно неизвестно, когда игра в «Мафию» стала столи популярна. По-моему, случилось это не так давно, но скорость распространения сравнима с каким-нибудь злостным вирусом из фильмов про зомби. Естественно, наше «заражение» было лишь вопросом времени.



**ЧТО:** «Мафия».

**ГДЕ:** арт-центр  
«Квадраты», ведущий  
Дмитрий Остапенко  
([vkontakte.ru/ostpnko](#)).

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:**  
оптимально – 10.

**ЦЕЛЬ:** оставаться в живых и вычислить врага.  
Или оставаться в живых и замочить врага – в зависимости от образа.



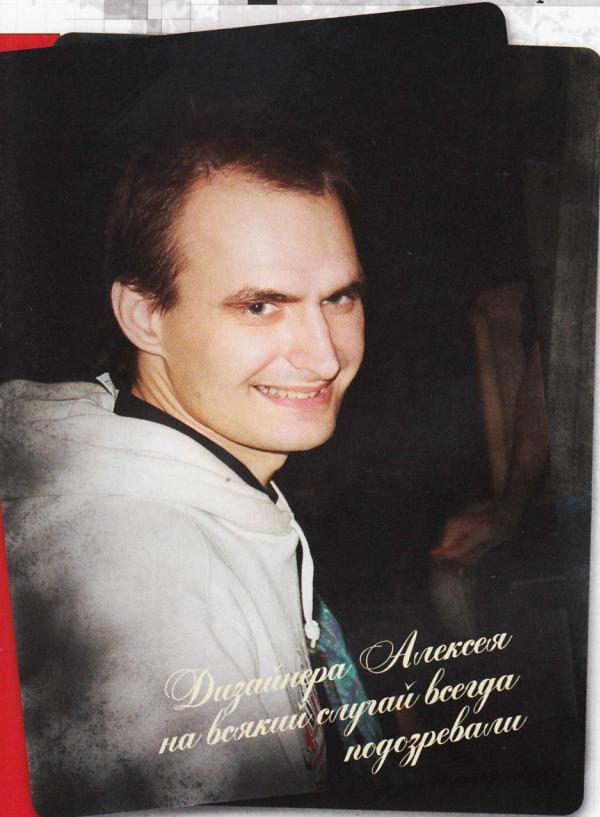
# ИЯ

**ПРАВИЛА:** игроки по очереди вытягивают карты, благодаря которым определяется их роль в игре – мирного жителя или мафиози. Кому-то из мирных жителей везет (или «везет» – у всех разное отношение) быть Доктором, Комиссаром, Путаной или Маньяком. Игра делится на два основных этапа – день и ночь. Ночь – время, когда Мафия просыпается, чтобы узнать, с кем в этот раз придется «идти на дело», и, скопировавшись, избавиться от одного из мирных жителей. После Мафии просыпаются прочие важные персоны, чтобы выполнить свои обязанности, о которых ниже. Днем бодрствуют все игроки, проводя время в обсуждениях и спорах, цель – выяснить, кто здесь «плохой», и доказать, что ты не представляешь никакой опасности (даже если представляешь).



*Ведущий  
Дмитрий  
Остапенко*





*Дизайнер Алексея  
на всякий случай всегда  
подозревали*

**РОЛИ:** **Маньяк.** Одинокий внекомандный стрелок. Ночью убивает одного из игроков. Выигрывает, когда остается в городе один. Для победы Маньяку выгодно держать в городе баланс сил.

**Оборотень.** Мечтает стать Мафией. Пока Мафия в игре, Оборотень на стороне города и определяется как мирный. После того как вся Мафия выбыла, он становится новой Мафией со всем ее функционалом. Побеждает, когда остается один.

**Судья.** Активный мирный житель. Ночью просыпается по команде ведущего и специальным жестом показывает Ведущему – вешать или помиловать игрока, которого горожане решили повесить днем на голосовании. Задача Судьи – попытаться понять, правильно ли сделал город, повесив того или иного игрока, и, в случае если Судья считает повешенного мирным жителем, вернуть его к жизни.

**Комиссар.** Ночью проверяет одного из игроков и получает ответ на немой вопрос: он Мафия? Ведущий подтверждает или опровергает догадку жестом. Эти знания помогают Комиссару днем в обсуждениях.

**Путана.** Играет за Мафию. Ее задача – в течение дня выявить активных Мирных жителей (Доктора, Комиссара, Шерифа) и ночью, пронувшись по команде ведущего после Мафии, указать Ведущему на одного из игроков. Если Путана попала верно, то данный активный Мирный житель теряет свои способности (лечить, проверять, стрелять) в эту ночь.

**Доктор.** Активный мирный житель. Задача Доктора – попытаться угадать, кого могла убить Мафия, и спасти его. Он указывает Ведущему на любого из игроков (в том числе себя). Если Доктор указал Ведущему на игрока, в которого ночью стреляла Мафия, то убийства не происходит, и выбранный игрок продолжает игру.



*Главному редактору  
Людмиле по плечу  
тихий образ*

**ВПЕЧАТЛЕНИЯ:** прежде в «Мафию» я играла пару раз, совершенно не понимая, что происходит, и соответственно не получая никакого удовольствия. У остального состава дорогой редакции были схожие настроения – кто-то всячески пытался откосить, кто-то таки откосил – поэтому нужное количество народа мы добирали в короткие сроки среди знакомых. Настроение улучшалось медленно, но верно – первой ласточкой стал чай с пирожными, который для нас приготовили представители «Квадратов». Ведущий Дмитрий Остапенко объяснил правила игры, точнее, ее лайт-версии, и мы начали. В первую же ночь меня, самого мирного из всех возможных мирных жителей, убили. С одной стороны, это было достаточно обидно, но с другой – неплохой опыт, потому что, зная роли, ты следишь за игроками и выявляешь линии поведения. Короткой строкой хочу высказать фи дорогой редакции – убивать своего в первую же ночь, это так очевидно, что даже неудобно. Изобретательнее надо быть.

Наверное, играть было бы не так интересно, будь все участники игры знакомы между собой –



*Надо быть  
беспрестрастным  
и никому не доверять*



*Редактор  
Любовь пытается  
доказать, что она  
мирный житель*



*За время, проведенное в «Квадра-  
тах», мы успели сыграть три раза.  
И только в последний раз – выиграли*



Убивать своего в первую же ночь –  
это так непрофессионально



проводя дни, вечера и поздние вечера вместе, мы достаточно хорошо изучили особенности друг друга. И, например, совершенно не удивлялись тому, что редактор Юлия молчит, впрочем, совсем не подозрительно, будучи как мафией, так и мирным жителем, а редактор Люба, замолчав, сразу себя выдала, хоть и пыталась прикрыться пирожным.

В этой игре сразу видно, кто и как к кому относится, выявляются скрытые мотивы и мысли – скажем, то, что лично я все время подозревала в мафиозности главного редактора, говорит... Ну, о чем-то говорит. Хотя личное отношение – симпатия или антипатия – скорее мешает, чем помогает в игре. Надо быть беспристрастным и подозревать абсолютно всех – даже человека, который тебя в данную минуту яростно защищает. Действительно, чего это он?

Сказать, что мне понравилось, это примерно то же самое, что сказать: «этот кирпич, упавший мне на ногу, причиняет некоторые неудобства». Я заразилась стихийно и, скорее всего, надолго. Ты сразу начинаешь смотреть пристальнее, слушать внимательнее и даже обращать внимание

на интуицию (наверное, у кого-то она все же не такая бестолковая, как моя). И это длительный эффект, который не проходит сразу после того, как закончилась игра. Прочие представители дорогой редакции, насколько я знаю, тоже остались довольны. Хотя редактор Юлия так и молчит.

За время, проведенное в «Квадратах», мы успели сыграть три раза – и прогресс был налицо. Если в первой и второй игре мирных жителей бесславно убивали и обвиняли в причастности к мафии, то в третьей добро наконец-то победило. В последний раз мне повезло быть не рядовым мирным, а Доктором, и как нормальный эгоист я, в особенности помня предыдущий опыт скоропостижной кончины, спасала себя при каждом удобном случае. Кстати, именно это и помогло нам выиграть в последней игре. К сожалению, побить в роли преступного элемента в этот раз мне не удалось, хоть и безумно хотелось узнать, насколько я способна обманывать, притворяться и отводить от себя подозрение. Зато выяснилось, что среди дорогой редакции есть люди, которые умеют это делать. Полезное знание, как ни крути. ■



**928-43-16**

**tetrarium.ru**

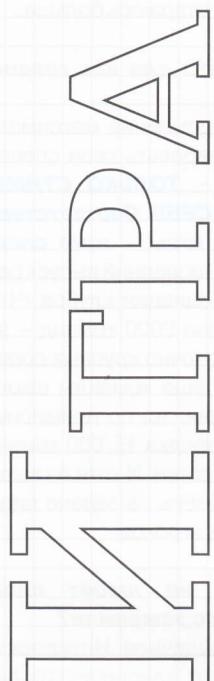
*Release by*  
**NAL SUR kosmos**

**Фотостудия  
Квадраты –  
место, где  
возможно все**

на правах рекламы

Cancún  
a vitro, Holt  
a arte moderno -  
Mexico City -  
Mexico City -  
2010.11.19. Baccini





# ВАЖНЕЕ ПОЛИТИКИ

*Анатолий Вассерман в особом представлении не нуждается. Борода и экипировка, в которой он «все свое носит с собой», – знакомые телезрителям атрибуты одного из самых известных игроков-интеллектуалов. Но что-то всегда остается за кадром. Например, мало кто знает, чем этот знаток занимается в обычной жизни, кем работает, как мыслит, а главное – каково ему в роли народного героя?*

– На виду у публики протекает небольшая часть моей жизни, в основном то, что связано с играми и телепередачами. Главное же, что во мне интересно, – я аналитик, причем очень широкого профиля. Благодаря институтскому образованию (Одесский технологический институт холодильной промышленности, инженер-теплофизик. – Прим. авт.) и телевизионным играм я обучен довольно быстро вникать в разнообразные сложные задачи и вычленять способы их быстрого решения. И понятно, что это востребовано не только в играх, сколько в разных серьезных делах. Более 20 лет я был программистом, в том числе 15 лет системным программистом, то есть работал на максимальном уровне сложности. Я политический консультант, причем консультировать приходилось довольно многих политиков. И не столько по предвыборным делам, сколько по различным текущим вопросам. Поэтому опыта у меня много, и разнообразного.

**– Анатолий Александрович, вы предполагали когда-то, что будете политическим консультантом?**

– Нет, в политику я пришел довольно стихийно. Отто Эдуард Леопольд Карл-Вильхельм-Фердинандович герцог фон Лаэнбург князь фон Бисмарк унд Шенхаузен, то есть «тот самый Бисмарк», однажды сказал: «Неучастие в политике не освобождает от ее последствий». Когда я в конце 1980-х убедился, что последствия текущей политики нравятся мне все меньше, я постепенно начал углубляться в нее сам. И втянулся. Работа, надо сказать, оказалась очень интересной.

**– Вас можно часто видеть с различными гаджетами. Это работа или вам просто интересно?**

– Кое-что просто интересно. Но большую часть гаджетов, которые я с собой таскаю, я довольно

часто использую. Пожалуй, единственное исключение – это ножи, их я покупаю как коллекционер. Но, скажем, подзорные трубы я с собой ношу потому, что нередко приходится ими пользоваться. Я интересуюсь архитектурой, и иной раз для того, чтобы разглядеть подробности, приходится смотреть в подзорную трубу.

**– А в компьютерах вы на чем останавливае-  
те свой выбор?**

– Когда есть выбор, я покупаю машину с процессором AMD, но выбора в последнее время, к сожалению, все меньше. Скажем, достаточно мощные ноутбуки сейчас делаются с процессорами Intel. Мне в первую очередь нужны большая память и хороший экран, но, как правило, в ноутбуки с хорошим экраном сейчас ставят процессор Intel, а не AMD.

**– Какую часть вашей жизни сейчас со-  
ставляет игра?**

– Для меня игра – это главное времяпрепро-  
вождение. Помню, во время споров с Нурали  
Нурисламовичем Латыповым, знаменитым  
игроком «Что? Где? Когда?», первым лауреа-  
том «Хрустальной совы», я сказал: «Имей в ви-  
ду, я не политконсультант, развлекающийся  
интеллектуальными играми, я – игрок, подра-  
батывающий политическими консультациями». Для меня это действительно главное, и графи-  
ки всех остальных работ я устанавливаю исход-  
я из графика турниров по интеллектуальным  
играм.

**– А как семья относится к тому, что вы за-  
рабатываете на игре?**

– Как раз на играх я зарабатываю не так много.  
Единственное исключение – «Своя игра». За все  
время участия в этой передаче я выиграл (за вы-  
четом налогов) порядка 40 тысяч долларов. Го-  
ворю в долларах, а не в рублях, поскольку курс  
рубля за это время менялся все-таки сильнее.

**– Можно ли назвать игры, в которых  
вы участвуете, азартными?**

– Интеллектуальные игры – не азартные. Это игры  
спортивные. И если часть соревнований в этих

играх сопровождается денежными призами, это  
вовсе не значит, что в них я стараюсь больше.

**– Если не азарт, то что для вас главное  
в игре?**

– Любой спорт – это стремление максималь-  
но развить и продемонстрировать свои способ-  
ности. **СОРЕВНОВАНИЯ – ТОЛЬКО СТИМУЛ  
К ТАКОМУ ПРОЯВЛЕНИЮ СЕБЯ. Соответствен-  
но, и интеллектуальные игры – тоже спорт,  
причем очень развитый.** Последний выпуск рейт-  
инга Международной ассоциации клубов «Что?  
Где? Когда?» включает более 8000 команд – это  
те, что участвовали в достаточно крупных сорев-  
нованиях. Если же учесть еще команды школь-  
ного и институтского уровня, то, по примерным  
оценкам, в мире играют порядка 15 000 команд.  
То есть это очень большой спорт. И хотя он вырос  
из телевизионной игры, теперь на экране видна  
лишь ничтожно малая часть игроков.

**– Говорят, знатоки не любят слово  
«знаток». Каким бы вы его заменили?**

– Слово действительно неудачное. Интеллекту-  
альные игры отличаются от классических вик-  
торин, поскольку вопросы в них не на знание,  
а на размышление. Они построены так, чтобы  
на ответ можно было выйти путем рассужде-  
ний, отталкиваясь от каких-то общеизвест-  
ных сведений. И одна из самых суровых оценок  
игрового вопроса – это предложенное Борисом  
Бурдой сокращение «ЧЗВЧГКНЯ» – «чистое  
знание вопросом «Что? Где? Когда?» не явля-  
ется». Следовало бы, конечно, называть таких  
игроков интеллектуалами, но это слово имеет  
более широкий смысл. «Мыслитель» слишком  
выспренно. Так что остается «знаток», просто  
за неимением другого термина.

**– Насколько важен для знатока опыт? Или  
важнее что-то другое?**

– Конечно, нужен изрядный опыт, посколь-  
ку схем построения вопросов не так уж много.  
В принципе, человек, неоднократно думавший  
по этим схемам, зачастую успевает прокрутить  
их в голове, пока идет чтение вопроса. И кажется,  
что он просто знает ответ, тогда как на самом

ФОТОГРАФИИ АНТОН ВАТМАН



▲ Анатолий Вассерман умеет удивлять, оставаясь верным себе

деле он просто успел все это быстро продумать. Поэтому, например, в передаче «Своя игра» в первом полугодии участвуют только игроки, у которых мало опыта. Они должны набираться опыта, а не попадать, как подасфальтовый каток, к тем, кто уже натренирован. Но важны и другие аспекты. Например, в играх «Брейн-ринг» необходимо внутрикомандное взаимодействие. В хорошей команде подбираются люди, дополняющие друг друга не по сферам знаний, а по стилям мышления. У них разный подход к анализу вопроса, в то же время, каждый из них должен уметь подхватывать чужую мысль и развивать ее как свою собственную. И даже хорошо слаженные команды перед серьезными играми дополнительно тренируются, отрабатывают схемы взаимодействия.

**— А что в «Своей игре» для вас самое сложное?**

— Как раз то, что меня некому дополнить. Я очень завишу от собственных знаний и привычек, и нет никого, кто мог бы подстраховать мои огнихи. Я очень командный игрок, лучше думаю в диалоге.

**— У вас есть какая-то система тренировки для игр?**

— Такой системы у меня нет. Но в одной команде со мной играет замечательный психолог

**Мой ум  
НЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЕН.  
Я ПРОСТО ПРИМЕР  
ЧЕЛОВЕКА, КОТОРОМУ  
НЕ МЕШАЛИ РАЗВИВАТЬСЯ**

Ирина Борисовна Морозовская. Она в свое время разработала много методов психологического тренинга и часть их отрабатывала на членах команды. Лично мне она помогла, во-первых, поднять уверенность в себе, во-вторых, научиться мобилизовывать свои силы, в-третьих, она серьезно подняла мою психологическую устойчивость, то есть способность не обращать внимания на неприятности и идти своей дорогой. А что касается тренировок командного взаимодействия – например, в одесском клубе «Эрудит» методики такой тренировки появились еще в 1980-е годы. И пока их не усвоили другие клубы, равных нам не было. Сейчас способов командной тренировки достаточно много.

**– Вы выписываете 60 наименований прессы. Есть ли какой-то принцип отбора?**

– Особого принципа нет. Я покупаю фактически все выходящие у нас журналы, посвященные оружию, просто потому, что меня эта тема интересует. Покупаю многие компьютерные журналы. Но, честно говоря, успеваю прочесть далеко не все. Меня хватает только на то, чтобы пролистывать по диагонали.

**– А как вы строите свой день?**

– К сожалению, у меня нет ни твердого расписания работы, ни умения как-то экономить времени. Все складывается стихийно. Сейчас я набрал себе столько разных обязательств, сколько физически успеваю выполнить.

**– Есть ли сфера знаний, которая вами не очень хорошо изучена?**

**– ЕСТЕСТВЕННО, ЕСТЬ МНОГО СФЕР, В КОТОРЫХ Я ПОЛНЫЙ НОЛЬ, в основном потому, что просто не интересуюсь ими.**

Скажем, это почти все, что относится к искусству. Конечно, кое-какие мелочи знаю. Например, мне в свое время удалось довольно внятно объяснить, почему знаменитый «Черный квадрат» Малевича так высоко ценится. Просто с основными направлениями развития живописи конца XIX – начала XX века я был когда-то довольно подробно

ознакомлен. Поэтому легко вычисляется, что «Черный квадрат» – это логический результат развития этих направлений творческого поиска. И ценится он как иллюстрация типичности самого этого направления. Но это редкое исключение. О большей части живописи я не знаю ничего.

В это время у Анатолия Вассермана звонит мобильный телефон. После разговора он поясняет:

– Поскольку номера моих телефонов выложены в Интернете, мне часто звонят по самым неожиданным поводам. Вот сейчас позвонил какой-то, судя по голосу, школьник – просто поинтересовался, что я делаю. Я честно ответил, что даю интервью.

**– А как вообще известность повлияла на вашу жизнь?**

– Пожалуй, в лучшую сторону, все-таки я знаменит уже два десятка лет – с 1990 года, с первых передач «Брейн-ринга». И это, конечно, помогло мне в плане поиска новых занятий и клиентов: известность облегчает установление контактов с потенциальными партнерами. Вот, кстати, сейчас я обсуждаю кое-какие проекты с людьми, которые нашли меня в Живом Журнале – причем не только по тому, что я там пишу, но и благодаря моей телевизионной известности.

**– Ваш ум – исключительная или реальная возможность человека?**

– Мой ум ни в коей мере не исключителен. Просто мне так уж повезло, что я на какое-то время оказался самым раскрученным из интеллектуальных игроков. Но в целом я просто пример человека, которому не мешали развиваться.

**– Какой «факт об Анатолии Вассермане» вам нравится больше всего?**

– Из анекдотов обо мне больше всего нравится фраза: «Анатолий Вассерман не знает, что значит слова «Анатолий Вассерман не знает». Конечно, это огромное преувеличение, но очень уж красиво сказано. ■



# КОРПОРАТИВНЫЙ ТРЕНЕР

Совсем недавно единственным методом трудовой дисциплины и сплочения коллег были походы к шефу на ковер – индивидуальные и групповые. С появлением тимбилдинга все стало разнообразнее. Теперь для раскрытия своего потенциала можно посетить личностный тренинг или, если ты руководитель, заказать тренера в офис – для коллектива. Весь следующий день сотрудники будут лазать по веревкам где-нибудь на опушке леса, играть в крестики-нолики или искать сундук с сокровищами.

И назавтра вы не узнаете подчиненных. Забыв, что еще вчера здоровались друг с другом сквозь зубы, они навалятся на решение самых трудных задач и расщелкают их как орешки. Так обещают тимбилдеры – специалисты по тому, как в игровой форме совершенствовать себя и объединять коллективы.

Официально профессии «тимбилдер», или «тренер по командообразованию», в России не существует. Но людей, которые хотят ими стать, все больше. Еще недавно Алла – мастер спорта международного класса по тхэквондо – тренировала только детей, но случайно встретилась с Александрой, и вот уже год занимается не только с детьми на татами, но и со взрослыми в офисах. Компании приглашают таких, как Алла и Александра, чтобы объединить команду и повысить эффективность. Сами себя девушки называют тренерами, объясняя, что их работа сродни спорту – они помогают людям через игру добиваться поставленных целей и преодолевать барьеры, которые этому мешают.

#### **– Как появился тимбилдинг?**

**Александра:** Одним из основоположников направления был американский психолог Александр Эверетт. На основе научных и психологических экспериментов своих коллег он разработал тренинг, который позволял человеку увидеть себя со стороны, понять, что им двигает, какие страхи ему мешают и останавливают. Позже в США была разработана тренинговая система лайфспринга, которая стала очень популярна в России.

**Алла:** Эти тренинги направлены на осознание своих ценностей, реализуя которые можно добиться очень многое в жизни. Ведь часто люди думают: «Вот когда-нибудь я заработаю

## **Хороший ТРЕНЕР ЛЮБУЮ ИГРУ МОЖНО СДЕЛАТЬ ТРЕНИНГОВОЙ. ДАЖЕ ВОЛЕЙБОЛ**

на машину, и тогда стану щедрым», или: «Погуляю еще – и начну экономить». Но нужно сейчас быть щедрым или, наоборот, бережливым – потому что это твоя ценность и она для тебя важна. Часто мы не осознаем своих подлинных ценностей, а значит – не можем добиться успеха. Тренинги помогают их выявить.

#### **– Какие именно тренинги вы проводите?**

**Александра:** Я провожу бизнес-тренинги, командные, лидерские тренинги. Есть тренинги личностного роста – на них человек учится раскрывать собственный потенциал. Есть трансформационные тренинги – они помогают выйти за рамки представления о самом себе и освободиться от внутренних страхов и стереотипов.

#### **– А чем вы занимались раньше?**

**Александра:** Я окончила Высшую школу экономики. По специальности я стратегический менеджер. Это человек, который приходит в компанию, оценивает ситуацию, в которой она находится, и понимает, куда и как ей нужно двигаться дальше. То есть у меня смежная профессия, и мое первое образование оказалось очень полезным. Но только в нем было больше математики и экономики, а пришлось заняться психологией.

**ЛАЙФСПРИНГ** – система личностных тренингов, разработанная в США и направленная на повышение энергетики, ответственности и целеустремленности, а также на умение работать в команде. многими здравоохранительными организациями подобные тренинги признаны опасными для здоровья. Психологи считают, что упражнения, применяемые в лайфспринге, разрушают психику.



▲ Игра как модель взаимоотношений в коллективе

**— Как вы понимаете, что в компании не так?**

**Александра:** Проводим тренинги, на которых задаем вопросы. Не общие – «Что нужно, чтобы компания стала первой на рынке», а вопросы, которые важны для сотрудников, но которые мы обычно себе не задаем. «Что тебе прямо сейчас важно создать в своей команде? Почему ты в этом упражнении поступил именно так?» Тренер спрашивает до тех пор, пока человек или команда не найдут ответ.

**— И как правильные вопросы могут изменить жизнь?**

**Александра:** Однажды к нам пришел человек, который работал в табачной компании. Он был очень хорошим специалистом, но никак не мог получить повышение по службе. В процессе тренинга выяснилось, что работа просто противоречит его базовой ценности – здоровью. И таких примеров, когда люди стараются, но не могут достичь больших успехов, очень

**Лидер – это человек, у которого есть идея. Причем эта идея обязательно направлена вовне**

много. Так же и с компаниями. Был случай, когда к нам пришел коллектив агентства недвижимости. Во время тренинга выяснилось, что у каждого сотрудника есть установка: «Все клиенты – идиоты». Не удивительно, что продажи у агентства шли плохо.

**— Бывают ли ситуации, когда люди не могут справиться с заданиями?**

ТИМБИЛДИНГ (анг. team building – построение команды) – термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды.

**Александра:** Тренинг невозможно провалить, даже если команда не смогла преодолеть игровые препятствия. Потому что в конце каждого задания есть обязательное обсуждение с тренером и осознание того, почему оно не получилось. А осознание – уже победа.

**– А кто придумывает игры для тренингов?**

**Александра:** Хороший тренер любую игру можно сделать тренинговой. Даже волейбол: на нем можно быстро понять, почему команда не добивается успеха. Часто бывает, что один игрок ведет себя очень активно – уверенно ловит и забивает мячи, а команда при этом проигрывает. Как правило, это происходит потому, что лидер больше сфокусирован на том, как он смотрится на площадке, а не на выигрыше команды. Задача тренера – сделать так, чтобы команда и лидер проанализировали ситуацию и сами поняли это. Во время игры это проще, чем во время ответственного совещания.

**– И все-таки, какие игры вы используете в своей работе?**

**Александра:** Самые простые. Например, крестики-нолики – делим коллектив на две команды и предлагаем сыграть. Обычно они сразу же начинают соревноваться, кто поставит больше крестиков или ноликов. А на самом деле игра с подвохом: ее смысл не в том, чтобы бороться, а в том, чтобы выиграть вместе.

Ведь если мы начинаем соперничать, то мы проиграем, а если будем сотрудничать – выиграем всей командой. Это модель взаимоотношений в большом коллективе.

**– А кто-нибудь догадался, что нужно свести крестики-нолики к совместному выигрышу?**

**Александра:** За 7 лет моей работы ни одна команда не вышла за рамки стереотипа.

**Алла:** Дело даже не в том, что нет людей, осознающих, что нужно действовать сообща: они есть, но не умеют это донести. Это проекция на наш мир – мало понимать, нужно еще и вовлекать других. Как говорится, этот **МИР ПОГУБЯТ НЕ ЗЛЫЕ ЛЮДИ, А ДОБРЫЕ, которые все понимают, но ничего не делают.**

**– И вы полагаете, что тренинги могут из любого сделать лидера?**

**Александра:** Лидерство – это не предмет, который нужно выучить и сдать на «отлично». Это способ быть в этом мире. Лидер – человек, у которого есть большая идея, и это идея по поводу создания возможностей для других. Все великие компании выигрывают, потому что создают возможности.

**– Кто чаще всего обращается к вам за помощью?**

**Александра:** Торговые компании, крупный бизнес. Очень любят тренироваться «сетевики», потому что весь их бизнес построен на отношениях.

**– Почему так важно проводить тренинги в игровой форме?**

**Александра:** В жизни мы многое боимся: подойти к начальнику, объясниться с близкими – действуем по шаблонам, которые гарантируют выживание. В игре бояться нечего, ты раскрываешься, идешь на риск. Можешь сказать начальнику: «Эй, я лучше знаю, как это сделать». Можно проверить, «как это работает», ничем не рискуя, потому что это игра. И еще во время тренинга ты можешь увидеть себя со стороны. Это и есть задача тренера – в нужном месте сказать «стоп» и показать человеку модель его поведения.

Например, установка «Я стеснительный человек» во многом является ограничивающей: если я решаю считать себя таким, значит, я решаю быть незаметным. У меня нет возможности публично отстаивать свою позицию, заниматься творчеством, проявлять лидерские качества. Это определенная роль, и мне важно доказать всем, что я такой: я не высовываюсь, веду определенный образ жизни. И в критический момент я предпопытку сыграть свою роль – отсидеться. Человеку важнее своя правота, чем результаты в жизни или в бизнесе.

#### **– Предсказуемо ли поведение людей во время игры?**

**Александра:** Да, потому что мы все застремляемся в определенных образах: кто-то выбирает роль серой мышки, кто-то авторитарного руководителя. В какой-то момент это гарантирует нам выживание, но ситуации меняются, а люди так и остаются заложниками избранных амплуа. Это удобно, но это ограничивает возможности. Очень трудно сдвинуть с места негибких людей.

#### **– А как обычно ведут себя люди, которые впервые на тренинге?**

**Александра:** Первая реакция – сопротивление. Оно возникает всегда, когда человек сталкивается с тем, что противоречит его убеждениям. К тому же люди не любят осознавать, что у них есть проблемы, особенно на глазах у других. **ТРЕНИР ВСЕГДА ПЫТАЕТСЯ ВОВЛЕЧЬ ЧЕЛОВЕКА В РАБОТУ НАД СОБОЙ, заинтересовать результатом. Это получается не всегда, некоторые вообще уходят с занятий.** Тут уже ничего не сделаешь: если человек не готов работать с собой, заставлять его не будут.

**Алла:** Закончив тренинг, люди уже по-другому настроены, они отслеживают: ага, вот здесь я изменился, а что изменилось вокруг? И дальше они уже сами могут себя тренировать. Тимбилдинг дает для этого необходимые инструменты: умение создавать доверительные отношения в коллективе, работать со сво-

## **Трудно вдохновлять людей, когда ты сам не в форме**

ими убеждениями, оценивать результаты, настраиваться на выигрыш.

#### **– Но ведь умный человек и без тренингов может посмотреть на себя со стороны?**

**Александра:** Может. Просто на это уйдет больше времени.

**Алла:** Это все равно что прочитать книжку по боевому искусству. Можнодома в одиночестве долго отрабатывать приемы, но в ситуации реальной опасности такая подготовка не всегда эффективна.

#### **– Что самое сложное в работе тренера?**

**Александра:** Кризис с самим тренером. Трудно вдохновлять людей, если ты сам не в форме. Когда это происходит, мы идем за помощью к коллегам, на те же тренинги. Или отвлекаемся, делаем то, что мы любим. Я, например, занимаюсь танго.

**Алла:** Самая большая проблема тренера – это анализ. Он должен постоянно анализировать, что сработало, а что нет. И от этого устает.

#### **– А как вы настраиваетесь на работу с людьми?**

**Александра:** Самое главное – хорошо выспаться. И обязательно выходить к людям с открытым сердцем. Я иду на тренинг не для того, чтобы заработать денег, а для того, чтобы в их жизни произошли какие-то положительные сдвиги.

#### **– Что общего у людей, которые занимаются тем же, что и вы?**

**Александра:** Нас объединяет большая идея – единства в мире и возможности каждого найти свое предназначение и жить с ним в согласии. ■



# Научный ПИК

Реактор ПИК, созданный на базе Петербургского института ядерной физики им. Б.П. Константинова, несведущие люди иногда называют русским адронным коллайдером. Но, к чести наших ученых, их проект вовсе не «отечественный аналог» – это принципиально другой научно-исследовательский комплекс. По разным причинам его строительство растянулось на 30 лет, но сейчас ПИК в состоянии практически минутной готовности.

Бронированные двери, охрана, коридоры, снова охрана, помещения, лестницы, лифты. И вот мы у цели. Сотрудники говорят, что, оказавшись здесь впервые, очень легко заблудиться. Начальник смены исследовательского ядерного реактора ПИК Максим Владимирович Румянцев – мой проводник и экскурсовод. Мы стоим в технологическом зале – большом полупустом помещении, сплошь металлическом и блестящем. Спускаемся по лестнице. Максим Владимирович подходит к шахте глубиной в несколько этажей.

### **РЯДОМ С НАМИ ЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР. Вблизи он кажется совсем небольшим, но если посмотреть вниз, кружится голова.**

Над реактором располагается машина для перегрузки ядерного топлива и образцов, на ней будут работать два человека. Основной пункт управления в другом зале, где находятся пульты, поражающие своими масштабами. Специалист рассказывает, что с ними могут управляться и пять человек, хотя кажется, что должно быть как минимум двадцать.

В России и СНГ на начало 2000-х годов было зарегистрировано 112 исследовательских ядерных установок (ИЯУ) в рабочем состоянии. ПИК – самый серьезный из них и самый мощный реактор, на котором можно проводить исследования. Можно сказать, одна из главных надежд российской науки. Аббревиатура расшифровывается как «пучковый исследовательский комплекс»; одновременно П и К – первые буквы фамилий: Юрий Петров и Кир Коноплев, авторы идеи этого реактора.

В 1965 году в Брукхэйвене, США, появилась первая установка, предназначенная для пучковых исследований (HFBR). Советские ученые сформулировали основные идеи проекта ПИК в конце 60-х, но его строительство началось лишь в 1976 году. Через 10 лет закончили сооружение здания, где должен был расположиться реактор, выполнили монтажные работы, начали налаживать отдельные системы. Но работа приостановилась: 26 апреля 1986 года произошла авария на Чернобыльской атомной электростанции.



▲ Вид на реакторный комплекс



▲ Технологический зал

Были пересмотрены требования к безопасности ядерных реакторов, и оказалось, что проект ПИК нужно переработать. Новый план утвердили только в 1991 году, после чего собирались проводить работы по оснащению объекта дополнительными системами безопасности. В 1992 году ПИК прошел экспертизу из семи уровней, затем – международную проверку. Ведущие мировые специалисты по исследовательским реакторам из США, Германии, Франции, Великобритании и других стран подтвердили, что проект реактора выполнен на мировом уровне и соответствует

всем требованиям безопасности. Но завершению строительства помешал экономический кризис 90-х – финансирование было катастрофически сокращено. Ситуация изменилась лишь в 1999 году, после того как руководители трех российских ведомств – Академии наук, Минатома и Миннауки – подписали решение о завершении строительства ПИКа.

Основная продукция энергетических ядерных реакторов – тепло. Исследовательские реакторы используются для получения потоков

#### ПАРАМЕТРЫ РЕАКТОРА ПИК

<b>МОЩНОСТЬ</b>	100 МВт
<b>Максимальная УДЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ</b>	6 МВт/л
<b>ОБЪЕМ</b> активной зоны	51 л
<b>ДИАМЕТР</b> активной зоны	390 мм
<b>ВЫСОТА</b> активной зоны	500 мм

#### ТВЭЛЫ ТИПА ПИК

- **ОБОГАЩЕНИЕ** – 90%

- **ТОПЛИВО**  $UO_2$  в медно-бериллиевой матрице

- **ПЛОТНОСТЬ УРАНА** в матрице – 1,5 г/см<sup>3</sup>

- **ПЛАКИРОВКА** – нержавеющая сталь толщиной 0,16 мм

- **КОНЦЕНТРАЦИЯ ТОПЛИВА** по урану 235 – 600 г/л

#### ОТРАЖАТЕЛЬ – $D_2O$

- **ДИАМЕТР** – 2,5 м

- **ВЫСОТА** – 2 м

#### КОНТУР ОХЛАЖДЕНИЯ:

- **ТЕПЛНООСИТЕЛЬ** –  $H_2O$

- **ДАВЛЕНИЕ** – 50 атм

- **ПАСХОД** – 2400 м<sup>3</sup>/ч

- **ТЕМПЕРАТУРА** вход/выход – 50/70°C

нейтронов и гамма-квантов, которые попадают из активной зоны в предусмотренные конструкцией экспериментальные устройства.

Реактор ПИК составляют: активная зона с ядерным топливом и замедлителем; отражатель нейтронов, окружающий активную зону; система регулирования цепной реакции, в том числе аварийной защиты, система управления. Генерируемое реактором тепло через градирни переходит в атмосферу. Легководная активная зона объемом около 50 литров помещена в тяжеловодный отражатель и представляет собой интенсивный источник быстрых нейтронов деления тепловой мощностью 100 МВт. Такая схема (с использованием воды), впервые примененная на ПИКе, признана наиболее эффективной. Ее используют почти все современные проекты – такие как ORPHEE (Франция), FRM II (Германия), ARR (Австралия) и так и не реализованный проект ANS (США).

Единственный современный нейтронный источник в России – это импульсный реактор ИБР-2 в ОИЯИ (Дубна), но его возможностей недостаточно для широкого класса экспериментов.

По многим параметрам наша ядерная установка превосходит своего конкурента – французский реактор, расположенный в Институте Лауэ-Ланжевена в Гренобле: 100 МВт против французских 58 МВт, плотность нейтронного потока более чем 1015 н/см<sup>2</sup>·с (на французском – вдвое меньше). На исследовательском реакторе HFIR в Ок-Ридж, США, поток нейтронов в 1,5 раза меньше, чем на ПИКе, хотя его тепловая мощность такая же. Главная гордость ПИКа – наличие источников горячих, холодных и ультрахолодных нейтронов.

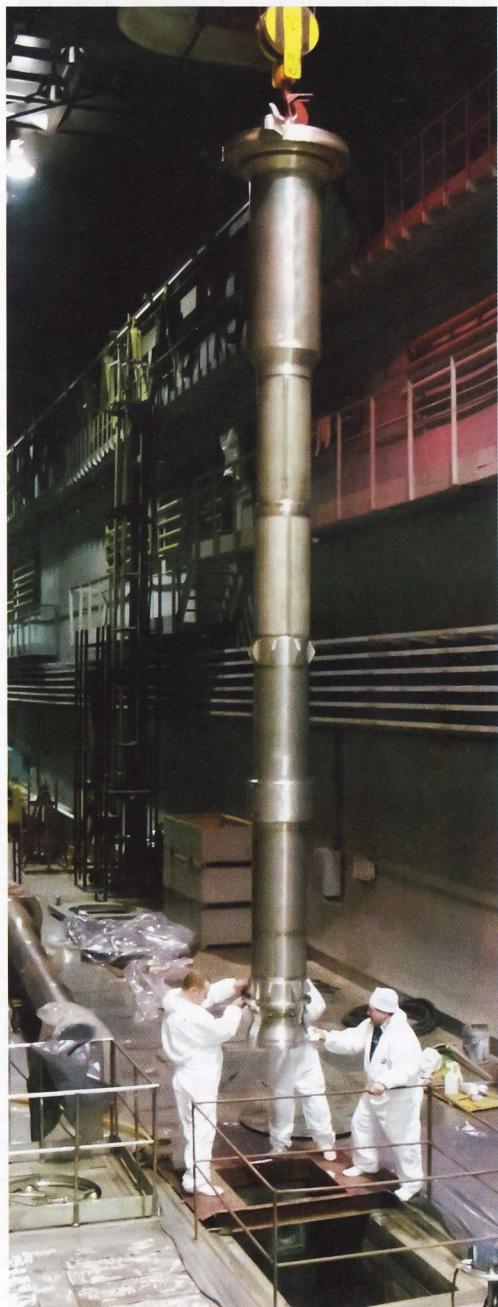
**УЧЕНЫЕ ГОВОРЯТ, что в течение 10–15 лет у нашего реактора не появится достойных соперников.**

Для проведения физических исследований ПИК оснащен специальными устройствами: это центральный экспериментальный канал, источники холодных и горячих нейтронов; горизонтальные, наклонные и вертикальные экспериментальные каналы. Общее чис-

## По многим параметрам наша ядерная установка превосходит своего конкурента – французский реактор

ло позиций на пучках для постановки экспериментальных установок – 50: это значит, что одновременно можно будет проводить 50 различных исследований. Такого на данный момент нет нигде – на французском реакторе может работать лишь 40 установок.

В исследовательских реакторах используются нейтроны различных энергий, но часто для особых исследований нужны холодные нейтроны. Энергия нейтронов, из-за наличия у них массы, значительно меньше, чем энергия рентгеновских и гамма-лучей при той же длине волны. Эта энергия оказывается сравнимой с энергией тепловых колебаний атомов и молекул в веществе, что дает возможность изучать не только усредненную статическую атомную структуру вещества, но и динамические процессы, в нем происходящие. Нейтроны взаимодействуют с атомными ядрами, а не с электронами оболочки атомов, как рентгеновские и гамма-лучи, что обуславливает их большую чувствительность в отношении атомов элементов близко расположенных в таблице Менделеева. При этом наличие у нейтронов магнитно-дипольного момента позволяет изучать структуру и динамику магнитных материалов. Ультрахолодные нейтроны используются для изучения фундаментальных свойств самого нейтрона и являются чувствительным инструментом в исследованиях конденсированного состояния вещества. Доля холодных нейтронов при работе реактора невелика (около 1%), и для ее увеличения используются специальные устройства – источники холодных нейтронов.



▲ Монтаж корпуса реактора

## **В будущем на комплексе планируется создать Международный Центр нейтронных исследований**

Потоки нейтронов, создаваемые в активной зоне, позволяют проводить исследования в области ядерной физики, физики твердого тела, радиационной химии, биологии, геологии, медицины. На экспериментальных устройствах реактора могут осуществляться и работы прикладного характера, такие как производство легированного кремния, радиоактивных изотопов, получение новых материалов, нейtron-активационный анализ, материаловедческие исследования, очистка от трития и кондиционирование тяжелой воды.

Мы поднимаемся по лестнице, выходящей из технологического зала. Она ведет в маленькую комнату – санпропускник с раковиной и прибором радиационного контроля. Мне предлагают проверить руки на предмет радиоактивных загрязнений – для этого их нужно приложить к прибору и подержать десять секунд. Все в порядке. Теперь мы идем на встречу с заместителем директора института по реакторной части Сергеем Лавровичем Смольским. Он рассказывает о том, что главная ценность отделения нейтронных исследований не столько необыкновенный реактор, сколько люди работающие на нем: «Средний возраст сотрудников нашего института – 45 лет, это на 5 лет меньше, чем в других. **В РЕАКТОРНОМ ОТДЕЛЕ РАБОТАЮТ 308 ЧЕЛОВЕК ОТ 20 ДО 83 ЛЕТ.** Работа на исследовательской установке очень ответственна и связана с опасными процессами. Непросты и работники реакторного комплекса: например, чтобы стать начальником смены ядерного реактора, нужно получить высшее профессиональное образо-



▲ Пульты поражают своими масштабами

вание и проработать по специальности не менее 7 лет. В Петербурге есть всего одно учебное заведение, готовящее профессионалов по этому направлению, – Санкт-Петербургский государственный политехнический университет. Поэтому часто привлекается молодежь из других городов, в основном из Томска. Для таких специалистов предусмотрены и особые условия – их обеспечивают жильем.

Многих из тех, кто бывал в Институте ядерной физики в Гатчине, интересовало – где же та самая кнопка, которая запускает ядерный реактор? Но любопытствующих разочаровывают: оказывается, такой кнопки нет, это миф – один из многих мифов, окутавших ядерный реактор

с коротким названием ПИК. Чтобы запустить его, понадобится несколько дней – для поэтапного пуска всех систем и загрузки ядерного топлива в активную зону. Первый набор критической массы запланирован на 2011 год, вскоре после этого намечен пуск реактора. Его с нетерпением ждут не только работники института и российские ученые, но и специалисты из разных стран. В частности, немецкие исследователи планируют перенести на ПИК восемь экспериментальных установок, а в будущем на комплексе планируется создать Международный центр нейтронных исследований. Что ж, остается только дождаться пуска, и можно будет с гордостью сказать, что российская наука впереди планеты всей. По крайней мере, на ближайшие лет десять. ■



# ГЛАЗА КАК ЗЕРКАЛО ЭВОЛЮЦИИ

Леонид Балашевич – врач с глазами художника. Или художник с руками врача – за время разговора я так и не определилась. Он служил на кораблях Камчатки, был главным офтальмологом советского флота и одним из авторов первого российского диодного лазера. Но медицине посвящена не вся его жизнь, и в офтальмологию его привело другое искусство. Леонид Иосифович – знаменитый фотограф и хранитель уникальной коллекции советских фотоаппаратов.

**— Леонид Иосифович, сколько уже экспонатов в вашем «музее»?**

— Я думаю, сотни четыре за 30 лет набралось.

**— И все они снимают?**

— В основном да, почти все в хорошем состоянии. Есть редкие вещи, есть аппараты, которые вообще не выпускались — опытные экземпляры. В 2003 году, когда было 50-летие выпуска первой «Смены», руководство ЛОМО (Ленинградского оптико-механического объединения. — Прим. ред.) обратилось именно ко мне — у них все было разорено, и не сохранилось даже фотографий этой модели.

Эта тема очень интересна. В свое время я писал в журналы, даже за рубежом у меня опубликованы статьи по истории советских фотоаппаратов. Сейчас слишком много работы, стал реже писать... Но фотографией занимаюсь.

**— А как вы находитите экспонаты?**

— Началось с того, что ко мне попало несколько старых фотоаппаратов. А в России ведь до недавнего времени даже не было ни одного музея фототехники. Решил, что все это выбрасывается, и начал потихоньку собирать. А потом — когда у тебя есть к чему-то интерес, оно само плывет в руки. Друзья, товарищи, пациенты узнают, приносят. Кое-что я покупал в коллекционных магазинах, но это уже целенаправленно, если искал что-то. Сейчас у меня собрана практически вся советская фотоаппаратура. Как коллекционер я страшно обрадовался, когда развалился Советский Союз: это ограничило мою тему рамками 1918–1991 годов.

## СОВРЕМЕННАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ СПОСОБСТВУЕТ НЕ ЭВОЛЮЦИИ ЧЕЛОВЕКА, А ИНВОЛЮЦИИ

**— Изменения в технике проследить легко, а изменилось ли зрение человека за последние лет пятьдесят?**

— Думаю, одно из серьезных изменений, которое внесло существенные корректизы в характер работы зрительного анализатора, — это, конечно, компьютеризация. Изменения начались в 80–90 годы, когда компьютер начал широко внедряться в деловую жизнь, а сегодня вообще все пронизано этим, начиная от быта. А это совершенно новые условия. Эволюционно глаз для этого не создавался. У Всевышнего была программа более утилитарная: эволюция биологического вида, в результате которой появился и человек, направлена, прежде всего, на выживание. А что было нужно для выживания нашего вида? Обнаружить движущийся объект, а потом идентифицировать, угроза это или средство питания. Грубо говоря, человек должен был определить, лев перед ним или заяц, убегать надо или догонять. Ну и какая-то работа на близком расстоянии — поискать друг у друга вшей, палочку построгать... Это две задачи, которые нужно было решать, и глаз к этому приспособился миллионы лет.

**ЛЕОНИД ИОСИФОВИЧ БАЛАШЕВИЧ** — директор петербургского филиала МНТК «Микрохирургия глаза» им. акад. С.Н. Федорова. Заведующий кафедрой офтальмологии Санкт-Петербургской медицинской академии последипломного образования, заслуженный деятель науки РФ, доктор медицинских наук, профессор. Действительный член Лазерной академии наук РФ, Международной академии информатизации, академик Российской академии естественных наук. Автор более 180 научных трудов и 27 изобретений. Полковник медицинской службы. Как военно-морской врач, а затем офтальмолог служил на кораблях Камчатки, в госпиталях Северодвинска и Военно-медицинской академии им. С.М. Кирова, где прошел путь от старшего ординатора клиники до главного офтальмолога ВМФ СССР.

А компьютеризация ворвалась в нашу жизнь в течение каких-то 20 лет и стала повседневной нормой. Естественно, зрительный анализатор к этому не готов, и возникают проблемы – начиная с синдрома усталости глаз. И потом, это же не только нагрузка на зрение. Дети стали меньше двигаться, меньше бывать на воздухе – и пошла цепочка. В итоге ребенок вырастает неполноценным – он уже не может догнать зайца, это уже совсем другой вид. Поэтому я думаю, что современная цивилизация способствует не эволюции человека, а инволюции, то есть обратному процессу. В этом основная угроза, которую несут с собой компьютерные технологии. С одной стороны, они дают человеку колоссальный материал для умственного развития, но с другой – как живое существо они его отбрасывают назад.

**– А как именно влияет компьютер на зрение?**

– Дело в том, что компьютерное изображение – оно другое. Это изображение растровое, и на экране оно только кажется неподвижным, на самом деле картинка все время в движении. Мы этого не видим, не осознаем, но это дает дополнительную нагрузку на органы зрения. Другая сторона – когда ребенок проводит много времени за компьютером, у него всегда повышенна нагрузка на аккомодационный аппарат: маленькая цилиарная мышца, которая сжимает хрусталик, постоянно напряжена. А существует резерв аккомодации: физиологи показали, что в напряженном состоянии – без ущерба для зрения – эта мышца может находиться минут 20, ну 30. Дальше ей нужен отдых. Постоянное же напряжение вызывает спазм аккомодации и миопизацию глаза: глазное яблоко начинает увеличиваться, развивается близорукость и так далее. Это называют школьной близорукостью, но если раньше ребенок рисковал только в школе (ну и дома за уроками), то сейчас он приходит с занятий – и за компьютер. Для зрительного анализатора это ненормальные условия работы.

## Суть зрения в том, чтобы правильно дать команду на исполнительный механизм

**– А что происходит с глазом взрослого человека, офисного работника, который по 9 часов сидит за компьютером?**

– Ничего хорошего – все те же проблемы. И более того, взрослому человеку еще труdnее поддерживать эту аккомодацию постоянно. А к 40–45 годам аккомодация исчезает – по крайней мере, резко ослабляется. И 45-летний человек уже должен иметь очки. Ему нужны очки для экрана, для монитора, очки для чтения. Конечно, не самая хорошая перспектива. Но цивилизация так устроена. Мы считаем, что с ней жизнь становится более безопасной, хотя я в этот тезис абсолютно не верю. Вся наша цивилизация делает человека зависимым от самых разных факторов.

**– Помогают ли зрению всяческие защитные экраны, компьютерные очки?**

– So-so. Это стремление хоть немного уменьшить вред, но они не решают главную проблему.

**– Американский исследователь Дафна Бавелиер (Daphne Bavelier) утверждает, что компьютерные игры «экшн» улучшают зрительные возможности – способность одновременно отслеживать несколько объектов, способность сосредоточения внимания...**

– Помилуйте, да ведь это же совсем разные вещи! Я абсолютно уверен, что компьютерные игры, как, скажем, тот же конструктор, развиваются у ребят и любознательность, и реакцию, и способность к мелким движениям... Мой Мишка – у меня сын семи лет – обожает собирать «Лего», и делает это лучше меня и быстрее в десять раз. И конечно, это развивает его моторные функции, его кору. Но компьютерные

игры несут в себе и недостатки – о них я уже говорил. И потом, среди них очень много жестоких игр, что портит психику. Поэтому тут двоякая проблема. Они развиваются – кто же будет спорить. Но это не значит, что они хорошо влияют на организм человека в целом, в том числе и на зрение.

**– В какие компьютерные игры играет ваш сын?**

– У нас с ним есть несколько любимых финансовых сайтов... **МНЕ ВООБЩЕ ОЧЕНЬ ИМПОНИРУЕТ ФИНСКАЯ СИСТЕМА ВОСПИТАНИЯ. Все их игры построены на простых приземленных вещах:** как разложить костер, как зажарить сосиску, как посадить растение, как постирать белье, а потом повесить его на прищепочку, как застегнуть пуговицу, как тратить деньги и так далее. Эти игры понятны! И ребята получают те элементарные навыки, которые действительно нужны. А что изучаем с первого класса? Треугольник, квадрат, арифметика...

**– Есть ли игры, полезные для зрения?**

– Вряд ли можно выделить игры, полезные именно для зрения, это же все комплексно... Глаз – это просто анализатор, он только видит, что нужно делать. Но игры для детей, которые связаны с мелкой ручной работой, – они развивают моторику, и зрительный анализатор, который с ней связан. Суть зрения в том, чтобы правильно дать команду на исполнительный механизм. И когда ребенок занимается мелкими детальками, собирает их, смотрит инструкции, у него развивается и моторика, и способность к логическому мышлению, и зрение – и я считаю, что такие игры очень полезны. Развивающие, в первую очередь.

**– Есть ли у вас любимая игра?**

– Я уже давно забыл об играх...

**– Спортивная, может быть?**

– В свое время я занимался лыжами, борьбой. Но я же военный человек, у нас физкультура всегда была на первом месте. Поэтому я ее возненавидел после военной службы,

и всегда вспоминаю Черчилля, который, когда у него спросили, как дожить до 90 лет, ответил: «Все очень просто: там, где можно было сесть, я сидел, но там, где можно было лечь – я лежал». У каждого мотора есть ресурс: вы можете убить его за год, а можете за 10 лет. У человеческого организма ресурс тоже есть, сердце имеет заданное количество сокращений: вы можете загнать его на Олимпийских играх за 2 года и стать инвалидом, а можете растянуть на определенный период. Так что о пользе физкультуры можно спорить. Да, двигаться надо, иначе кости срастутся. Но не факт, что, бегая по нашим закопченным дорогам по утрам, вы будете здоровеньким – вероятность получить инфаркт у вас гораздо выше.

**– А можно ли натренировать глаза?**

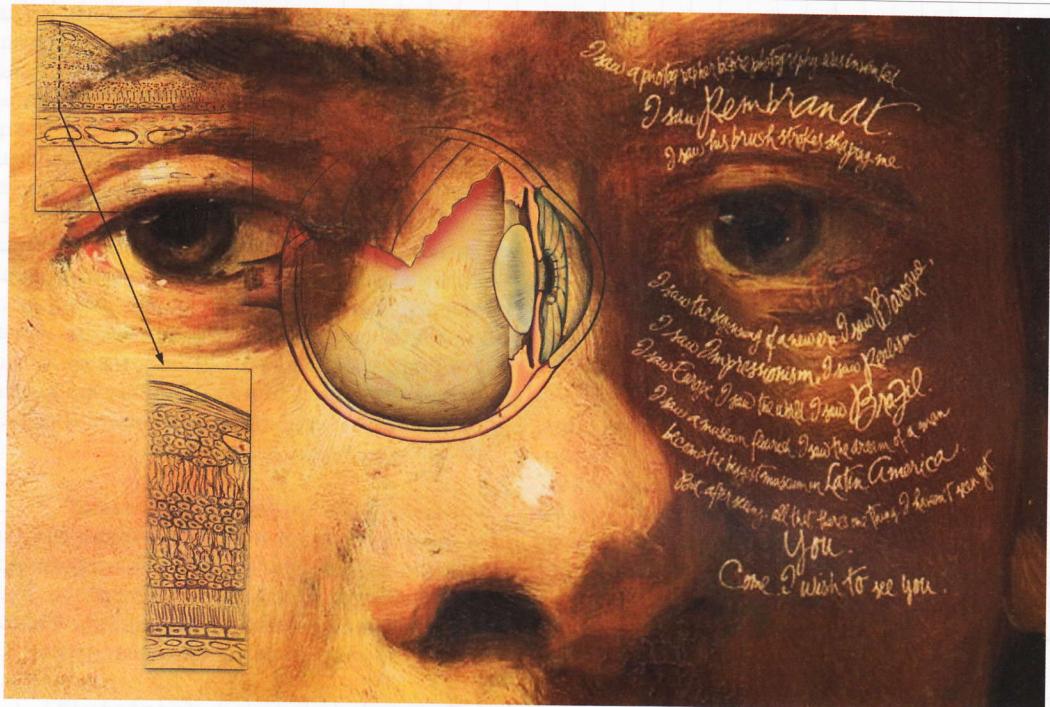
– Определенная тренировка возможна. Мы, например, проводим тренировки для близоруких детей, когда близорукость только начинается, есть тренировки на бинокулярное зрение, есть аппаратура для таких тренировок... Это целая наука.

**– Для взрослых она тоже подходит?**

– Относительно. Чаще это нужно все-таки в детском возрасте. Взрослому человеку, когда анализатор уже сформировался, тренировки не нужны.

**– А есть ли смысл в современных средствах для глаз – витаминах для зрения, например?**

– Действительно, есть целые серии препаратов – «Окувайт» и другие... У человека со временем развивается патология сетчатки – изменения в ее центральной зоне, которая отвечает за ясность зрения, в результате накопления токсических продуктов обмена. Такие средства как «Окувайт» содержат лютеин, каротиды (те самые, что в морковке) и другие вещества, из которых составляется биохимия, отвечающая за зрение. Например, без каротидов не может осуществляться акт зрения, потому что электрический импульс, который образует зрительный сигнал, имеет биохимическую природу.



▲ Фотоаппарат имитирует строение человеческого глаза

Идея такая: если кормить человека морковкой, или уже очищенным веществом в составе витаминов, то вероятность развития дистрофии сетчатки будет меньше. Может, оно и так, но это очень тонкий вопрос. Вот передо мной материалы недавней конференции по функциям макулы – той самой центральной зоны сетчатки. В них – статья Ю.А. Иванишко, организатора конференции: «Витаминотерапия: за и против». А вот то, о чём вы спрашиваете, цитирую: «Продолжительное использование лютеина повышает риск развития немелкоклеточного и тотального рака лёгких. Учитывая тот факт, что препараты с лютеином используются только последние 15 лет и только недавно в высоких дозах, это может быть потенциальным фактором риска рака лёгких».

То есть не все так просто. Кто вам мешает вместо того, чтобы объедаться бифштексами, приготовить зелёный салат – с морковочкой

и красным перцем? Там огромное количество этих препаратов! И живите себе на здоровье. Если же копаться глубже, мы опять возвращаемся к истокам: образ жизни плюс генетика. Если вы плюете на свое здоровье, вас не спасёт никакой лютеин.

**ЛЕКАРСТВА ПОЯВЛЯЮТСЯ ИЗ ИЗЪЯНОВ ЦИВИЛИЗАЦИИ.** Мне 73 года, у меня 1,5 единицы *visus*, и абсолютно никакого зеаксантина и лютеина мне не нужно по определению, вот и все.

– **Значит, прежде чем бежать в аптеку за витаминами для глаз...**

– ...ведите разумный образ жизни!

– **Как влияет на зрение популярное 3D-изображение?**

– К счастью, 3D пока требует больших затрат – вы должны купить фотоаппарат, который

может снимать в 3D, должны купить совместимый экран, да еще и специальные очки. «Сидеть» в 3D постоянно вы не будете при всем желании. Фильмы, которые снимаются в этом формате, молодежь, конечно, смотрит с удовольствием... Это действительно здорово, но я пока не думаю, что 3D-изображение несет что-то новое. Единственный – этот стереоэффект, который мы получаем на экране, он неестественный. На самом деле это не 3D, это 2D. В стереофотографии вообще плоскости фиксированы. Возьмите морской бинокль – цейсовский, 20-кратный, я таким на рыбалке пользуюсь. Когда смотришь в этот бинокль (заметьте, бинокль, бинокулярно!) – дерево, которое расположено в 100 метрах от тебя – оно плоское. Ты видишь стерео, да, но следующий план, следующее дерево – тоже плоское. У него нет объема. То есть 3D-изображение все-таки не идентично реальному, и это потенциально может оказывать неприятное воздействие на органы зрения. Тем более, это искусственно разделенные поляризационным фильтром два изображения. Но пока я не видел работ на эту тему, не думаю, что уже можно четко сказать, насколько это будет сказываться на зрении, утомлять его. Надо подождать.

**– С современными технологиями связывают синдром сухого глаза...**

– У меня свой взгляд на эту проблему. Знаете, когда я учился в Военно-медицинской академии – а это 70-е годы – такой проблемы не было вообще. Диагноза сухого глаза не существовало. Я знал только один вид патологии – слезотечение: слезные пути не работают, и тогда слеза не идет в точку, канал, мешок, нос, и у большинства, особенно у пожилых людей, когда мышцы становятся более дряблыми, они не проводят слезу – люди «плачут», особенно на улице.

Что такое вообще сухой глаз? Это значит: либо не работают железы, которые выделяют слезу (что бывает крайне редко), либо денервирована роговица – тогда человек просто редко моргает, глаз «не знает», что надо увлажнить роговицу, потому что нервы не посыпают импульс. И все!

**СТЕРЕОЭФФЕКТ, КОТОРЫЙ  
МЫ ПОЛУЧАЕМ НА ЭКРАНЕ,  
ОН НЕЕСТЕВЕННЫЙ.  
На самом деле это  
не 3D, это 2D**

Но сегодня об этом пишут книги: «Синдром сухого глаза»! Откуда это появилось?

А появилась искусственная слеза. Стали делать рефракционные операции: после них иннервация нарушается, глаз реже мигает, и временно, в период восстановления, мы называем эти капли. Сухой глаз породили фирмы, которые производят искусственную слезу. Поэтому что когда вы занимаетесь бизнесом, делая некую водичку, вы должны найти потребителя. Это известная история: фирмы, которые производят лекарства, активно их пропагандируют, навязывают пациентам. А как их навязать? Надо подкармливать врачей, которые будут доказывать пациенту, что ему обязательно надо покупать слезу. Я не утверждаю, что все именно так, но в целом схема такая. Это большая проблема. В новом законодательстве об охране здоровья, которое вносится сейчас в Думу, целый раздел посвящен тому, чтобы отсечь производителей от врачей.

**– Думаете, у нас это возможно?**

– А почему нет, в Америке есть это регулирование, но оно разумное, мягкое – понятно же, что контактов не избежать. Надо просто с умом все это делать.

Я не думаю, что работа с компьютером вызывает «сухой глаз». Видите ли, что тут нужно понимать... Раньше нам говорили: откуда берется близорукость? От ума. Ребенок совсем маленький, а уже начинает копаться в книжках, глаз у него увеличивается, приспособливается к близорукости. Ну хорошо, тогда я приведу пример: вот я принадлежал к числу любознательных ребят, был безнадежный

отличник. Но у меня никогда не было никакой близорукости, и «сухого глаза» не было, и ничего не было! Почему? Да потому, что в основе лежит генетика.

Если человека хорошо сделали, то он как «мерседес»: 240 тысяч ходит – и никаких проблем. Купили «жигули» – и хоть ты ему искусственную слезу капай, он развалится через два года. Возможности две: **ИЛИ ВЫ АДАПТИРУЕТЕ ОКРУЖАЮЩУЮ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ ПОД СЕБЯ, или вы себя адаптируете к действительности.** Так вот когда ты сделан хорошо, то ты легко адаптируешься к неблагоприятным условиям среды. Но если ты сделан плохо, то малейшее превышение над твоими возможностями выбивает тебя из колеи и запускает цепь патологий. Это больше философская проблема, но в жизни так и бывает. Наше послевоенное поколение – мы бегали босиком по снегу, голые, голодные – и ничего, выросли нормальными людьми.

### **– Просто сейчас медицина достигла больших высот, а раньше выживали только сильнейшие.**

– Абсолютно верно. Вот эволюция вида как такового – и человеческого, и любого другого – именно на это и направлена: выживает сильнейший. Россия сейчас скатилась в первобытное состояние, и у нас это особенно хорошо видно. Святослав Николаевич Федоров тех, кто сегодня владеет Россией, называл суперанималами: это люди, которым надо больше всех. Но это эволюция первобытная: кто сильнее, кто наглее, кто бессовестнее, тот побеждает. Что такое капитализм? В чистейшем виде та же эволюция: выживает сильнейший. Более умный, более приспособленный, более здоровый, "Keep smile!" – вот их лозунг. Но у них уже выработаны правила игры – у настоих еще нет. Поэтому понятно, что сегодня, когда мы активно начали вмешиваться в эволюцию, появились проблемы.

Пример. Есть правила (я не ручаюсь за точность этих слов, но меня поправят педиатры): если ребенок родился раньше срока с весом, допустим, 500 граммов – вы обязаны его вы-

## **Голова ПРОФЕССОРА Доуэля – ВОТ К ЭТОМУ ИДЕТ ЦИВИЛИЗАЦИЯ**

ходить, иначе вас будут склонять, наказывать и так далее. Результат: ретинопатия, врожденная катаракта, куча других заболеваний – эти люди будут давать потомство. Какое оно будет – нетрудно догадаться. Значит, мы сами целенаправленно ухудшаем популяцию. Поэтому эволюция человека как вида сегодня пошла в обратную сторону.

### **– И что же нас ждет?**

– Знаете английского физика Стивена Хокинга? Я с удовольствием прочитал его книгу о Всеенной, потрясающий ученый! Но он не встает с кресла. У него нет тела – только голова. Голова профессора Доуэля – вот к этому идет цивилизация.

### **– Но ведь есть в ней то, что не может не потрясать?**

– Скорость технологий. Я не говорю об офтальмологии – это моя профессия, здесь тоже колossalное количество изменений. Но возьмем фототехнику, с которой я знаком практически профессионально. Как говорит молодежь, я балдею от темпов, которыми развиваются технологии. Я начал заниматься фотографией еще школьником, в 50-е годы – снимал трофеейной немецкой «гармошкой» 6x9 – и что теперь? Это же просто невероятно!

У меня хранится отпечаток первой цифровой фотографии. Святослав Николаевич Федоров привез цифровую камеру: «Покажи, как ее включить?» А я сам не знаю! Это была черно-белая картинка, вся в пикселях... И что мы видим сегодня! Взгляните хоть на это фото. Какие тут пиксели? Пленка уже такого не дает... ■



*Release by NALSURkosmos*

Признаюсь сразу: я мало что понимаю в футболе. Нет, пару десятков команд и имен выдающихся футболистов назову не задумываясь. Да и на тайм активного, азартного, что называется, взахлеб боления меня пока хватает.



Интересно мне другое. Почему эта простая и не слишком отягощенная интеллектом игра смогла завоевать миллионы сердец? Почему поражение в финале чемпионата мира или Европы воспринимается как величайшая трагедия (помните слезы Уэсли Снейдера после поражения от испанцев в финале прошлогоднего южноафриканского Мундиала)?

## МЕКСИКАНЦЫ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО СПОРТИТЬ НЕ О ЧЕМ: **МАЙЯ И АЦТЕКИ ПАРУ ТЫСЯЧ ЛЕТ НАЗАД УЖЕ ВОВСЮ ГОНЯЛИ ЦЕЛЬНОЛИТОЙ КАУЧУКОВЫЙ МЯЧ!**

Объяснение, что она самая демократичная и доступная, не устраивает. Например, волейбол или гандбол еще демократичнее, но многих ли мастеров ручного мяча вы знаете? Нет места в футболе и проявлению изощренного интеллекта, и редкий футболист способен играть в те же шахматы на профессиональном уровне. Может быть, дело в запредельном азарте? Да нет, страсти на ледовых и баскетбольных площадках куда горячей. Например, у хоккеистов даже штатные «бойцы» есть, готовые по любому поводу пустить в ход кулаки.

Скорее всего, дело в идеальном балансе свойств самой популярной игры. В некотором роде футбольный матч – «клип» на тему нашей бестолковой жизни, в котором есть и высокая трагедия и пошлый фарс. А самое главное – все на своем месте!

У этого действия, отчаянно пытающегося стать добродорядочным бизнесом с акциями, прибылями-убыtkами и президентами, богатая и буйная история, в которой много интересных фактов. Прежде всего, не утихают споры на тему: кто начал первым пинать мяч (или его подобие). Мексиканцы утверждают, что спорить не о чем: майя и ацтеки пару тысяч лет назад уже вовсю гоняли цельнолитой каучуковый мяч! Очевидно, что индейский «футбол» проходил исключительно в партере, и каждый удар, выполненный умелым игроком, становился действительно убойным: **КАК, НАПРИМЕР,  
ОТБИТЬ ПЯТИКИЛОГРАММОВЫЙ «СНАРЯД»,  
ЛЕТАЩИЙ СО СКОРОСТЬЮ ПОД 100 КМ/Ч?**

Подозреваю, что у индейцев с их привычкой снимать скальп по любому поводу самыми проблемными амплуа были вратарь и судья... С тех пор, в принципе, мало что изменилось.

На роль родины «ногомяча» претендует и Восток. Во всяком случае, японцы, подавая заявку на проведение чемпионата мира 2002 года, ссылались на то, что еще полторы тысячи лет назад в Стране восходящего солнца был популярен кеннант – игра с мячом, включающая в себя эффектную самурайскую акробатику.

В Древнем Риме тоже знали толк в физической подготовке будущих солдат, ведь хлюпики не смогли бы покорить половину мира. ***СРЕДИ РИМСКОЙ МОЛОДЕЖИ БЫЛА ПОПУЛЯРНА ИГРА ГАРПАСТУМ*** (в переводе – *игра маленьким мячом*), описанная историком Поллуксом так: «Игроки разделялись на две команды. Мяч помещался на линии в центре площадки. На обоих краях площадки, за спиной у игроков, каждый из которых стоял на отведенном ему месте, проводилось еще по линии. За них и полагалось занести мяч, причем совершить это было возможно, лишь распихивая игроков соперничающей команды».

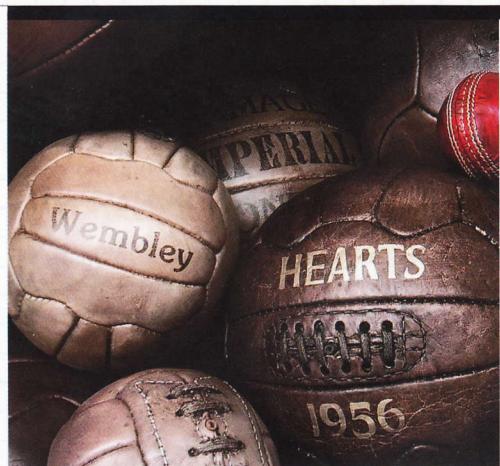
Римские легионы, в числе прочего, в начале нашей эры принесли на берега Альбиона и эту игру, весьма заинтересовавшую бриттов и кельтов. Даже воцарение нормандского гер-



цога Вильгельма, прозванного Завоевателем, сопровождавшееся невиданного размаха казнями и репрессиями, не смогло предать забвению древнюю языческую забаву – игру с мячом.

Сказать, что горожане азартно играли, – погрешить против истины! Во-первых, игры проходили только раз в год, на масленицу. Во-вторых, число игроков не ограничивалось, и порой состязались команды, различающиеся числом раз в пять, но чаще всего за равенство сил отвечал жрецкий. В-третьих, роль «ворот» выполняли заранее определенные городские достопримечательности, например, лавка колбасника Эйба у ратуши и гончарная мастерская Джона у моста.





ИГРЫ ПРОВОДИЛИСЬ ЛИШЬ  
ОДИН РАЗ В ГОД,  
**А РОЛЬ ВОРОТ  
ВЫПОЛНЯЛИ ГОРОДСКИЕ  
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ**



▲ Римские легионы привезли на Альбион и эту нехитрую игру, весьма заинтересовавшую кельтов и бриттов

Представьте себе толпу разъяренных мужчин призывного возраста, рвущуюся к «воротам»! Горе болельщику, который не успеет посторониться! Недаром король Эдуард II, пораженный большим числом жертв очередного матча-побоища, 13 апреля 1314 года повелел «запретить футбол как забаву, противную общественному спокойствию и ведущую к раздорам и злобе» (до сих пор весьма актуально).

С футболом боролись и другие британские монархи – Ричард II, Яков III и знамени-

тый король-бунтарь Генрих IV, считавший, что футбол отвлекает граждан от полезных государству упражнений в фехтовании и стрельбе из лука. Но и самые драконовские указы, объявлявшие футбол (и почему-то гольф!) вне закона и грозившие заядлым игрокам публичной поркой, не могли совладать с народной забавой.

Интересно, что в роли мяча мог выступать туго набитый тряпичный мешок, а жители Честера однажды и вовсе играли... головой казненного

**Англичане пересмотрели массу видеозаписей, провели кучу измерений и расчетов и пришли к выводу, что дело в биомеханике, то есть в особенностях строения костей и мышечной структуры игрока**



▲ Современные технологии позволяют в реальном времени отслеживать положение мяча до миллиметра

накануне вора! К счастью, этот пример не стал заразительным, и в дальнейшем игроки укрощали обычный мяч, сшитый из телячьей кожи. **Камерой служил надутый свиной или овечий мочевой пузырь. ВЕСИЛ ТАКОЙ МЯЧ ЧУТЬ БОЛЬШЕ ФУНТА, НО ЕСЛИ ИГРА ПРОХОДИЛА В ДОЖДЬ, ОН СИЛЬНО ВПИТЫВАЛ ВОДУ И ТЯЖЕЛЕЛ КАК МИНИМУМ В ПОЛТОРА РАЗА.**

Дело порой доходило до сотрясения мозга, когда намокший мяч попадал в голову игроку, а грубые ручатые швы буквально сдирали кожу.

Сейчас – не так. Современные футбольные мячи шьются из синтетических гидрофобных материалов (чаще всего из полиуретана), практически не впитывающих влагу. Основное производство мячей сосредоточено в Пакистане и Индии, и в некоторых деревнях все взрослое население занято шитьем. Однако мячи, предназначенные для профессионального футбола, шьются на фабриках, укомплектованных опытными мастерами. За смену самый проворный и опытный работник шьет всего... пару изделий, то есть мячи в Лиге чемпионов и на Кубке мира – продукция исключительно индивидуального пошива, настоящий эксклюзив.

Если футбол для вас не только повод побеситься у телевизора с дюжиной пива, то рано или поздно вы придетете в магазин спортивных товаров. Запомните: хороший мяч не может стоить меньше 50 долларов! При соблюдении некоторых правил он прослужит вам дольше, чем несколько дешевых, и первое из них – не перекачивайте! Нормальное давление воздуха – в пределах от 0,7 до 1,0 атмосферы, причем чем жарче погода, тем давление должно быть ниже. Если под рукой нет манометра, правильность накачки можно определить, сбросив мяч с высоты вашего роста на твердый пол – мяч должен подпрыгнуть минимум на метр.

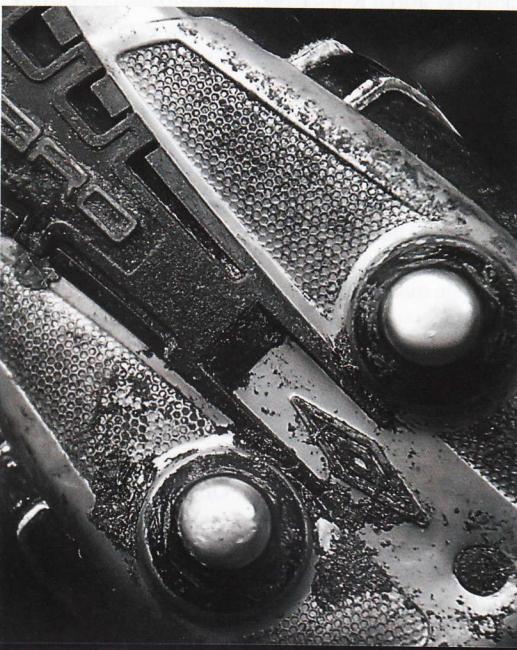
Второе правило – обязательно сдувайте мяч после игры, чтобы снизить механическое давление на швы и панели. Так вы существенно продлите жизнь мяча (если, конечно, играть не на асфальте – здесь никакие правила не помогут) и предотвратите его деформацию. И, наконец, третье – мяч должен быть сухим,

особенно в нашем климате. Мяч, несмотря на применение современных синтетических материалов, все же представляет собой настоящий символ консерватизма, исповедуемого главными футбольными функционерами. Самый яркий пример – споры вокруг «интеллектуальных» мячей, снабженных микрочипом, позволяющим определять траекторию. Нынешние технологии (например, New Advanced Sports Aerodynamics фирмы Reebok) позволяют отслеживать положение мяча до миллиметра в реальном времени, и если бы такие технические решения были приняты, то никаких вопросов по поводу гола, забитого англичанами немцам на прошедшем южно-африканском чемпионате, не возникло бы (весь мир видел, как мяч после удара Фрэнка Лэмпарда, отскочив от перекладины, опустился на полметра за линией ворот, а судья – нет). Но футбол не отделим от ошибок, в том числе и судейских...

Любопытное исследование провели пресловутые британские ученые. Николас Линторн и Дэвид Эверетт из Университета Брюнеля задались вопросом: почему футболисты, исполняя дальние навесные удары, делают это вопреки законам физики? Ведь из курса механики (и артиллерии) известно, что максимальная дальность полета свободно летящего тела достигается при угле вылета  $45^\circ$  (с учетом сопротивления воздуха – несколько меньше). Почему же футболисты, гольфисты, дискоболы и копьеметатели используют траекторию возышения под углом не более  $30\text{--}35^\circ$ ?

Как всегда с британскими учеными, однозначного и вразумительного ответа не нашлось. Англичане пересмотрели массу видеозаписей, провели кучу измерений и расчетов и пришли к выводу, что дело – в биомеханике, то есть в особенностях строения костей и мышечной структуры игрока. Так, они подметили, что штатные пенальтисты в среднем имеют меньший размер обуви и не такой выраженный подъем. Что из этого следует? Да практически ничего, кроме идиотской рекомендации тренерам не обращать внимания на кажущиеся физические парадоксы.

**ЛУЧШИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ  
ШИТЬЯ БУТС, ДАЖЕ В ЭПОХУ  
ТОРЖЕСТВА СИНТЕТИКИ,  
ОСТАЕТСЯ НАТУРАЛЬНЫМ.  
К ВЕЛИКОМУ ОГОРЧЕНИЮ  
ЗАЩИТНИКОВ ПРИРОДЫ,  
ЭТО КОЖА КЕНГУРУ**



▲ Описание футбольных бутс иногда напоминает описание автомобиля

Впрочем, не будь современной спортивной обуви, половина голов улетела бы в «моловко». Очень важное это дело – бутсы, настолько, что ведущие игроки шьют их по индивидуальной мерке. Дэвид Бэкхем, например, будучи капитаном сборной Англии и полузащитником великого «Манчестера», принял участие в разработке новой конструкции бутс, снижавшей нагрузку на ахиллово сухожилие. Каждая пара специальных бутс из кожи кенгуру обошлась футболисту в 7 тысяч фунтов!

Тем не менее бутсы Криштиану Роналду, Лионеля Месси и Бастиана Швайнштайгера очень похожи на те, что можно купить в спортомагазине: смешенная к внешней стороне стопы скрытая шнуровка, сложная подошва, усиленная носовым и пяточным амортизаторами (а с недавних пор еще и наделенная супинатором), специальное «наждачное» покрытие, улучшающее контроль мяча, особенно во время выполнения подкруток, анатомические полимерные стельки, пропитанные антибактериальным составом. Все это больше напоминает описание автомобиля, и ведь это еще не все: у футбольных бутс есть шипы, от которых во многом зависит «устойчивость» спортсмена. На «мягких» ухоженных полях типа «Олд Траффорд» или «Сантьяго Бернабеу» футболисты играют в бутсах с шестью шипами.

**ЧЕМ ЖЕСТЧЕ ПОКРЫТИЕ, ТЕМ БОЛЬШЕ ТРЕБУЕТСЯ ШИПОВ, и сейчас очень популярны модели с 13 сменными «зашепами», позволяющими буквально за секунды подстраивать сцепление со сложным грунтом.**

Кстати, и форма шипов весьма разнообразна. Кроме классических круглых, производители предлагают обувь с треугольными, многоугольными и саблеобразными шипами, напоминающими клыки хищника. Словом, вариантов много.

Однако лучший материал для шитья бутс, даже в эпоху торжества синтетики (об этом далее), остается натуральным. К великому огорчению защитников природы, это кожа кенгуру, эластичная, хорошо облегающая стопу и мало намокающая. Она еще и легка, так что готовая бутса весит не более 200 граммов.

С футболкой все проще, хотя и с ней есть масса нюансов. Многие десятилетия футболисты обходились хлопком. Действительно, он прежде всего комфортен и в некоторой степени гигроскопичен. Но попробуйте отстирать белую хлопчатобумажную футболку от пятен травы! Наверное, уровень суицида среди прачек в мадридском «Реале» (одно из прозвищ игроков – «сливочные», от белой домашней формы клуба) просто зашкаливал.

Изменения инициированы великими бразильцами в их бытность «трикампеонами» (трижды чемпионами мира). Тренер сборной Марио Загало, сам некогда выдающийся игрок, попросил специалистов-швейников придумать способы улучшить вентиляцию и влагоотвод (игроки мирового класса, выступая в ответственных матчах, теряют 1,5–2 кг!). Швейники сразу предложили перейти на синтетические ткани, полагая, что другого пути фактически нет. Этим сразу решилась проблема долговечности – синтетика не линяет и не мнется, легко отстиривается, достаточно прочна, чтобы выдержать многочисленные падения и захваты.

Однако та синтетика плохо пропускала влагу. Получилось, что футболисты потели еще больше, чем в старом добром хлопке. До тех пор, пока не появились новые волокна, способные «выводить» пары воды наружу, спортсмены поддавались... обычную хлопчатобумажную майку. Сейчас все стало гораздо проще, и основным материалом для производства футболок стал полиэстер, да не простой, а керамизированный, не пропускающий ультрафиолетовое излучение. Кроме того, тефлоновые нити делают ткань практически не мнущейся. На очереди – карбоновые волокна, благодаря которым футболка превратится в своеобразный «скафандр», создающий комфортный микроклимат.

И все же: скажите мне, ну что в этой игре такого, что заставляет миллионы зрителей по всему миру так искренне переживать? Почему для болельщика нет счастливей мгновенья, когда капитан любимой команды поднимает над головой кубок, обильно политый потом, а иногда и кровью? Ведь это – только игра! Или не только? ■



# Горячая

*В отличие от зимы календарной, настоящая зима на большей части территории России начинается в ноябре и заканчивается лишь в апреле. Чем занять себя эти полгода? Конечно же, активным отдыхом!*

## ЗИМА

У наших северных соседей – скандинавов одним из самых популярных видов зимних развлечений, после игры в снежки, а также катания на лыжах и сноубордах, стала езда на снегоходах. Но это у них, а у нас снегоходы берут не столько для развлечения, сколько для дела.

На российском рынке снегоходов самым востребованным является сегмент утилитарных моделей – «рабочих лошадок», покупаемых в основном заядлыми охотниками и рыбаками. Здесь на первое место выходят надежность, «тяговитость» и, конечно же, цена снегохода. Но, совместив эти три параметра, как правило, уже не приходится думать о хорошей управляемости или современной конструкции «утиля».

На этом фоне приятным исключением является канадская модель **SKI-DOO THUNDRA LT550F, ПОСТРОЕННАЯ НА ПЛАТФОРМЕ REV-XU**. Главные достоинства этой платформы – низкая масса и высокая жесткость рамы, а также оптимальная посадка водителя, обеспечивающая отменную маневренность и устойчивость снегохода. Будучи формально утилитарной моделью, новая «тундра» имеет все повадки спортивных снегоходов Rev-семейства. Не удивительно,



▲ Новая «тундра» имеет все повадки спортивных снегоходов



▲ Из запчастей от снегохода «Буран» и двигателя от бензопилы «Дружба» был сооружен первый мотобуксировщик

что при цене менее 10 тыс. долларов этот «снегожик» оказывается одним из лучших предложений в классе.

Но не все, кто хотел бы иметь снегоход, может себе его позволить. Причем не только по финансовым соображениям, но и потому, что для такой техники нужен подходящий тягач (внедорожник с прицепом, полноприводный пикап или минивэн), а также место для хранения. А если нет ни того, ни другого, и при этом хочется съездить на зимнюю рыбалку или охоту? Ответ на этот вопрос был найден российским умельцем Анатолием Фомичевым еще в 1975 году. Из запчастей от снегохода «Буран» и двигателя от бензопилы «Дружба» он соорудил мотобуксировщик – гусеничную тележку, тянувшую за собой груз по принципу собачьей упряжки.

На рубеже XXI века российские же предприниматели довели эту оригинальную задумку до серийного производства, наладив выпуск мо-

## **В XXI ВЕКЕ РОССИЙСКИЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ НАЛАДИЛИ ВЫПУСК МОТОБУКСИРОВЩИКОВ «РЕКС» И «РАЙДА»**

тобуксировщиков под марками «Рекс» и «Райда». Эти модели, в народе называемые «мотособаками», мало чем отличаются друг от друга, да и цены их сопоставимы – базовая версия с китайским мотором обойдется менее чем в 60 тыс. рублей – вдвое дешевле самого доступного отечественного снегохода. Помимо привлекательной цены и небольших габаритов мотобуксировщика



▲ Компания Mattracks выпустила первый в мире зимний мотосноуборд

(его можно перевезти в обычной легковушке), у этой разработки есть и другие достоинства: экономичность, легкость в обслуживании, а также то, что для управления не требуются права и регистрация в Гостехнадзоре.

В то время как в нашей стране разворачивалось производство «мотособак», по другую сторону океана американской компанией Mattracks был выпущен первый в мире зимний мотосноуборд, получивший название Powerboard. Данный аппарат сделан по тому же принципу, что и российский мотобуксировщик, только здесь водитель не едет за гусеничной тележкой, а стоит на ней.

Управляется эта «доска» точно так же, как обычный сноуборд – за счет смещения центра тяжести пилота, поэтому быстрая езда на ней требует соответствующего мастерства и щекочет нервы не хуже, чем спуск с крутого склона. В качестве опции для мотосноуборда предлагают

ются сани-волокуша, позволяющие использовать его не только для увеселительных покатушек, но и в качестве транспортного средства для рыббалки/охоты. Кстати, обойдется американский Powerboard ненамного дороже российской «мotosобаки».

Неплохой зимний «фан» можно получить и за рулем обычного квадроцикла, но только если под его колесами будет неглубокий или плотный слежавшийся снег. На рыхлой снежной целине «квадрику» делать нечего – из-за высокого удельного давления колес на снег он в два счета сидет на брюхо. Решить эту проблему можно, заменив колеса на... легкосъемные гусеницы. Как показала практика, гусеничный ATV по маневренности и проходимости превосходит любой снегоход! Правда, подходит такой привод не для всех ATVs, а только для полноприводных модификаций.

Существует несколько компаний, специализирующихся на выпуске гусеничных приводов, причем не только для квадроциклов, но и для автомобилей и даже колесной строительной техники!



▲ На рыхлой снежной целине «квадрику» делать нечего



▲ У этого аппарата нет двигателя, и ездить на нем можно только вниз по склону

Но среди производителей «квадриков» выпуском подобных «траков» занимается только канадская Can-Am – «дочка» концерна BBR. Разработанная инженерами Can-Am система Apache идеально подходит для ATV этой марки, обеспечивая высокую проходимость без снижения ресурса «начинки» квадроцикла. При этом стоимость «фирменного» привода Apache ATV Track System на уровне «неоригинала» – порядка 200 тыс. рублей за комплект, установить который можно самостоятельно менее чем за час.

Раз гусеничным приводом можно оснастить квадроцикл, почему же самое не проделать с велосипедом? Похоже, именно так рассуждали конструкторы канадской компании Ktrak Cycle, создавая велосипед для езды по снегу. Используя алюминиевые рычаги, колеса из упрочненного нейлона и армированную полиуретановую ленту с грунтозацепами, они создали простой, но достаточно эффективный гусеничный привод, который можно поставить практически на любой современный велосипед.

Обойдется такая гусеница в четыре сотни долларов без учета стоимости доставки, плюс к этому нужно будет прикупить лыжу, которая устанавливается вместо переднего колеса, а это еще почти полторы сотни «вечнозеленых».

#### **ГУСЕНИЧНЫЙ ПРИВОД КТРАК ВЫПУСКАЕТСЯ В ТРЕХ ВАРИАНТАХ: для велосипедов с колесами на 20, 24 и 26 дюймов.**

«Зимний комплект» достаточно легок: после его установки масса байка увеличивается всего на 2,5 килограмма. Но у этой системы есть и существенный минус, заложенный в конструкции самого велосипеда: из-за небольшой ширины гусеницы в глубокий снег на лыжепеде лучше не соваться.

Одним из хитов мировых зимних курортов в этом году может стать норвежский снегокат North Legion Snow Moto Cross (SMX). Несмотря на присутствие в названии слова «мото», у этого аппарата нет двигателя, и ездить на нем можно только вниз по склону. Но зато благодаря наличию уникальной качающейся задней подвески его пилот сможет выписывать самые сложные элементы скоростного слалома, а также совер-



▲ Канадские конструкторы создали велосипед для езды по снегу

шать головокружительные прыжки с трамплинов, приземление с которых смягчит двойная система амортизации.

Конструкцию этого снегоката оценили не только продвинутые сноурайдеры, но и дизайнеры: North Legion SMX стал одним из претендентов на главную награду норвежского конкурса Design Excellence. Веря в успех своего детища, в компании North Legion планируют через пару лет продавать до 100 тыс. снегокатов ежегодно. Правда, на наш взгляд, при цене аппарата более 1000 евро такие планы выглядят излишне оптимистичными.

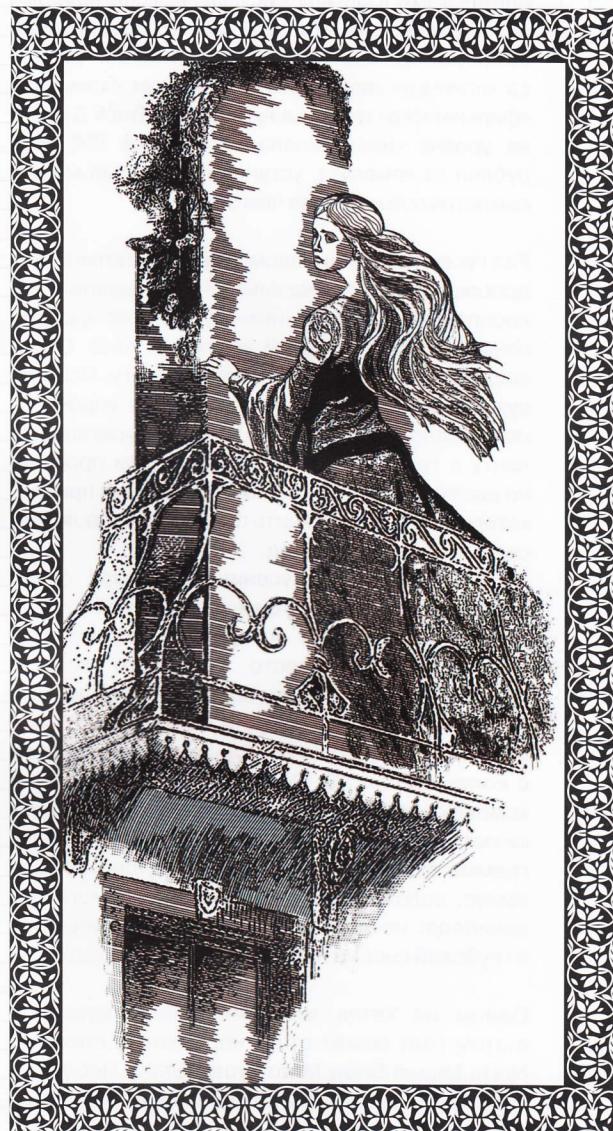
*В общем, руководствуясь нашим обзором, можно не только провести нескучную зиму, но и стать звездой горнолыжных трасс, удивляя бывалых сноурайдеров необычными изделиями для покорения снежных склонов и равнин. ■*

# ДЕНЬ ГОРОДОВ

Текст: Аше Гарридо  
Иллюстрации: Элла Шайкинд



лучаются и в наши дни истории настолько невероятные, что остается только дивиться Провидению, позволяющему нам, грешным, подглядеть малый уголок тайного узора. Он запутан, однако, таким образом, что и увидевший не сразу разберется, что к чему, а разобравшись – не поверит глазам. И нет ничего страшного в том, чтобы рассказывать подобные истории, ибо непосвященный примет их за басни и выдумки, подивится и забудет. Но тех, кому предназначено высшее, эти истории могут озадачить и подвигнуть к размышлениям, способным вывести на уготованный путь.





так, скажу, что со времени благотворного вочеловечения Сына Божия минуло 1357 лет, когда в нашем славном городе, прекраснейшем среди всех итальянских городов, произошли события, не привлекшие ничьего особенного внимания и оставшиеся незамеченными, но весьма поучительные для тех, кому дано слышать голос предназначения и верить ему.

Поздним вечером в середине мая упомянутого года в дом славного медика и чрезвычайно ученого человека, имя которому было маэстро Маццео делла Монтанья, постучался один из жителей нашего города, по имени Руджьери, сын весьма богатого купца Ламберто Руффоло. Молодой человек выглядел до крайности удрученным и едва смог произнести несколько слов приветствия. Маэстро Маццео, хоть и досадуя, что его оторвали от ученых занятий, однако растроганный несчастным видом посетителя, предложил ему присесть в кресло. Но Руджьери, внезапно упав перед ним на колени, порывался целовать руки медику, а когда тот не дал рук, припал лицом к его домашним туфлям. «Она умерла, умерла!» – восклицал он беспрерывно.

– За это не пристало благодарить врача, юноша! – возмутился маэстро Маццео, безуспешно пытаясь вырвать из рук Руджьери полы своей одежды. Его восклицание, достигнув слуха молодого человека, заставило того замолчать. РаSTERЯНЫЙ, он несколько мгновений оставался безмолвным и неподвижным, а потом поднял голову и пробормотал смущенно:

– Я не благодарить вас пришел, а... – тут, запнувшись, Руджьери опустил глаза и принял разглядывать носки домашних туфель, которые он только что пылко целовал. Медик ждал, и Руджьери, сам не вынеся тишины, с решимостью отчаяния продолжал: – Я пришел умолять вас о помощи, и – не отпирайтесь! – я знаю, что вы способны помочь. Я жить не могу и не хочу теперь, когда угасло сияние ее глаз...

Признание вызвало новую вспышку гнева у маэстро Маццео.

– Я не торгую ядами! – сурохо ответил он. – Обратитесь к аптекарю, или лучше – к тем злонравным женщинам, имена которых всем известны, а на самом деле им одно на всех: ехидны смертоносные...

Руджьери покачал головой, отрицая догадку врача. Теперь его голос звучал устало и тускло, без выражения, и такими же стали его глаза.

– Я не прошу у вас яда. Вот, – молодой человек вынул из-за пазухи пузырек темного стекла, – я запасся им загодя, еще во вторник, когда увидел мадонну Катерину утром в досточтимом храме Санта-Мария Новелла... это была последняя наша встреча... я понял, я почувствовал это...

– Мадонну Катерину? – перебил его медик. – Вы говорите о покойной Катерине ди Гизольери?  
 Руджьери кивнул.  
 – Я должен рассказать вам...  
 – Я не нуждаюсь в ваших рассказах, юноша, но если уж без этого не обойтись, сядьте-ка в кресло и выпейте вина, а потом говорите себе... – проворчал маэстро Маццео.

\*\*\*



Руджьери Руффоло увидел Катерину Лонго, когда она шла в церковь в сопровождении няньки и служанок. Легкая поступь, невесомый тонкий стан, небесное сияние глаз на бледном личике, обрамленном золотистыми локонами, – красота ее поразила юношу в самое сердце. Он последовал за ней в церковь и, вопреки своему обыкновению, остался до конца святой мессы, а после, стараясь не привлекать к себе внимания, проводил красавицу до дверей дома ее родителей. Все это время он был не в силах отвести взгляд от ангельски прекрасной девицы, позже – не мог отделаться от преследовавших его сладостных видений, так что к ночи был влюблен бесповоротно. И, увы, безнадежно. Распросив приятелей, Руджьери выяснил, что прекрасная Катерина просватана уже за почтенного Бертольдо ди Гизольери, а к тому же отличается набожностью и благочестием и настолько преисполнена добродетели, что, несомненно, принесет супругу в дар свою невинность совершенно нетронутой, да и после едва ли удастся склонить ее к нарушению супружеских обетов...

И все же счастье манило несчастного юношу, и он устремился к нему, как устремляется безмозглый ночной мотылек в пламя свечи. Так уж устроен человек, что в юности голос сердца звучит несравненно громче голоса разума, если тому и удается промолвить несколько горьких, но правдивых слов.

Той же ночью Руджьери тайком проник в сад, окружавший дом Лонго, и дождался, когда Катерина, по обычая мечтательных юных дев, вышла на балкон. Она была прекрасна в легком ночном одеянии, едва скрывавшем ее невинные прелести. Распущеные локоны были небрежно рассыпаны по плечам, свет луны переливался на них нежными бликами. Лицо ее казалось еще прекраснее, ибо в этот час, под защитой стен родного дома, она не старалась придать ему выражение строгости и неприступности. Руджьери был уже настолько во власти чувств, что не сдержал страстного порыва и вышел из тени лавра, в которой укрывался, и, протянув руки к своей возлюбленной, поведал о терзающей его душу тоске, о неземном восторге, который переполняет его сердце при взгляде на ее лицо, обещал ей вечную верность, словом, прилежно повторил все те глупости, которые и составляют речи влюбленных – от сотворения мира до наших смутных времен.

Юноша был весьма недурен собой, лицо его пылало жаром вдохновения, голос был искренен и сладок, и к тому же подобных слов никто прежде не говорил воспитанной в строгости Катерине. Сердце ее, подобное дремавшей в ожидании весны почке, не знало еще жизни – и вот словно солнечный луч коснулся его, словно дуновение теплого ветра. Сердце Катерины пробудилось, участь ее был решена в одно мгновение.



— Как вам не стыдно тревожить мой покой? — со строгостью, которая ей самой еще казалась искренней, спросила Катерина. — Ведь я невеста и знаю свой долг. Уходите, пока я не кликнула слуг... — и, чтобы не давать ему повода сомневаться в своей недоступности, девушка ушла с балкона и закрыла за собой дверь.

И Руджьери ушел, удрученный ее холодностью, а Катерина бросилась в постель и не сомкнула глаз до самого утра. Как мелкими стежками вышивают роскошный узор, так по словечку вспоминала она пылкие речи юноши, и к утру душа ее была диковинными цветами.

Несколько месяцев спустя Катерина стала женой почтенного мессера Бертольдо и в течение пяти лет родила ему одного за другим четырех сыновей, а на шестой год умерла.

Все это время Руджьери видел ее почти ежедневно в церкви Санта-Мария Новелла, куда она ходила к мессе. Он видел, как увядали волшебные цветы в ее душе, как по капле, медленно, но необратимо жизнь покидала первую красавицу города. И в тот день, когда она смогла пойти к мессе в последний раз, Руджьери тоже видел ее и понял, что это их последняя встреча. Неподвижные глаза, окруженные серыми тенями, скорбная складка некогда

свежего и румяного, а теперь высохшего бледного рта, тусклые волосы, уложенные в замысловатую прическу, сколотую драгоценными булавками и покрытую дорогой прозрачной фатой. В городе говорили, что мессер Бертольдо уморил молодую супругу слишком страстью любовью, но Руджьери знал, что Катерина умерла восемнадцать лет от рода от любовной тоски. Об этой тоске ежедневно твердили ему небесно-голубые глаза Катерины, чьи безмолвные речи были яснее ясного.

\*\*\*



тогда я купил яд и стал ждать, находясь как бы между жизнью и смертью, и ждать мне пришлось недолго. Двух дней не прошло...

– Мадонна Катерина умерла сегодня на заре, – подтвердил маэстро Машео. – Спасти ее было невозможно, а причина ее болезни и смерти названа вами правильно.

– Я немедленно принял бы яд, но одна мысль остановила меня: Катерина прожила отпущененный ей срок так добродетельно и чисто, что, несомненно, принята в рай. Став самоубийцей, я потеряю возможность соединиться с ней. Если бренная жизнь без нее так невыносимо горька, какова же будет вечность? Меня не пугают адские муки: самая жестокая мука уже истерзала мое сердце при жизни. И вот, размышая об этом и все более отчаявшись, я случайно услышал разговор... К чему тянуть? Я знаю, что вы можете помочь мне, так помогите!

– Увы, юноша, – пожал плечами медик. – Я не воскрешаю мертвых.

– Нет-нет, я знаю, вы можете нечто другое. Вы знаете, что мой отец богат, я заплачу сколько скажете, а если нет... Если нет надежды – что ж, я умру, но я умру здесь, от яда, и пусть на вас падет обвинение в моей смерти, и так уже много подозрительного говорят о вас в городе, иначе откуда бы мне знать!..

– Поверьте, юноша, у меня действительно нет средства помочь вам. Его не существует, поймите.

– Сейчас проверим... – мрачно сказал Руджьери, вытаскивая кинжал. – Вы поможете мне обрести Катерину, или я убью вас, а потом и себя. Мне терять нечего.

– Если бы я изготовил семь одинаковых карт нашего города и положил бы их одну на другую, вы смогли бы представить себе, как обстоит дело с семью городами, но на самом деле их не семь. Их число бесконечно, и вся тонкость в том, чтобы попасть... в нужный город, понимаете ли вы меня, юноша?

– О да, я понимаю, но что изменится? Карты одинаковы, города – тоже. Так ведь? И если моя Катерина страдала и умерла не единожды, а семь раз... или бесконечное количество раз... разве это может облегчить мою скорбь о ней или утолить мою жажду счастья?

– А теперь мы подошли вплотную к следующей тонкости, которую следует непременно иметь в виду. Мы говорим о картах, начертанных на пергаменте. Картограф рисовал их, имея в виду сделать одинаковыми. Но... тут дрогнула рука, тут немного изменен состав краски, а тут пергамент оказался другого качества. Понимаете ли вы?

– Да... но...

– Даже в таком сравнительно простом деле, как изготовление карт, таится возможность возникновения множества отличий. А представьте себе город... Люди... здания, деревья,

вода источников, самый воздух, наконец, с населяющими его мельчайшими... впрочем, вам это ни к чему, юноша. Но представьте себе, сколько отличий могут содержать многочисленные копии города!

– И что мне до того? Как это может мне помочь?

– В одном из городов отец прекрасной Катерины мог страдать приступом геморроя в тот день, когда почтенный мессер Бертольдо ди Гизольери решился просить руки его дочери – и вот жених отвергнут...

– О... – растерялся Руджьери. – Неужели такое возможно?

– Еще как возможно, юноша. Вы не в силах представить себе, сколько всего возможно, если речь идет о бесконечном множестве отражений города...

– Я понял! – вскричал Руджьери. – Где-то здесь же, в этом же самом месте, есть... та карта... то отражение... место, в котором Катерина не вышла замуж за мессера Бертольдо и не умерла от тоски... Но... – взгляд Руджьери стал растерянным, плечи сгорбились. – Но даже если такое место есть, как мне попасть туда? Ведь я здесь...

– А это уж мое дело, юноша...

\*\*\*



семь свечей поставлены ровным кругом, семь карт легли одна на другую –

– Вы же говорили, что городов больше?.. – прошептал непослушными губами Руджьери, бледный от волнения, но с решительным блеском в глазах.

– Тсс! Не мешайте мне, юноша. Вы же видите – это не города, это всего лишь карты, используемые как подобия... впрочем... чтобы вам было понятно: подобие может быть не только у предмета, но и у любого свойства его, даже у количества. Таким образом, в данном случае мы используем карту как подобие города, а число семь – как подобие истинного числа городов. А теперь помолчите и не отвлекайтесь, потому что вам, может, и незачем возвращаться домой, а я хочу встретить рассвет в собственном доме, а не в неведомом краю божьего мира...

– Стойте! – воскликнул Руджьери, хватая за руку медика, уже готового распахнуть дверь.

– Если есть другие города, значит, есть и другие... другие я... другие Руджьери Руффоло. И, может быть, сейчас я выйду – и за первым же углом нос к носу столкнусь с самим собой, что тогда?

– Вам следовало раньше подумать об этом, – проворчал маэстро Маццео. – Несетесь сломя голову, даже не зная дороги... Послушайте, такого случиться не может. В тот миг, когда вы перейдете границу между городами, ваш двойник, где бы он в этот миг ни находился, сам того не ведая, тоже ее пересечет – в обратном направлении. И вы окажетесь вместо него там, а он – вместо вас здесь. Поняли? Ступайте, – и медик толкнул дверь.

– Стойте! – еще громче вскричал Руджьери, хватаясь за массивное кольцо и удерживая дверь. – А если я... который там... если он счастлив, если... из объятий Катерины он попадет сюда...

– А вам не все равно?

– Нет, – решительно тряхнул головой молодой человек. – Я не смогу наслаждаться счастьем, зная, какой ценой оно оплачено. Ведь это все равно что я... самому себе... самого себя... понимаете?

— Я-то понимаю, — невесело ухмыльнулся маэстро Маццео. — Рад, что поняли и вы. Теперь видите, что у меня действительно нет средства помочь вам?

Руджьери задумался, не выпуская из рук дверного кольца.

— Вы говорите, что городов — бесконечное число? И как может быть город, в котором Руджьери Руффоло женится на Катерине Лонго, точно так же... да! Точно так же может быть и город, в котором Руджьери Руффоло знать не знает о ней и... и ничего не потеряет, оказавшись на моем месте, ведь правда? Значит, все что мне нужно — выходить из этой двери и входить в нее, выходить и входить... пока я не окажусь в нужном месте...

— Теоретически... заметьте, юноша, теоретически это возможно. Но сколько времени уйдет на то, чтобы найти нужное место?

— А это уже мое дело. Я буду искать.

\*\*\*



Од и семь месяцев спустя, в дождливую зимнюю ночь, Руджьери Руффоло без стука вошел в тайную дверь дома маэстро Маццео делла Монтаны.

Медик подождал — но скрип не повторился, Руджьери не собирался выходить наружу. Только шорох одежды по каменной стене... Вздохнув, медик поднялся из-за стола, заваленного книгами и свитками, привычно поднял руку, отводя в сторону пыльное чучело крокодила, болтавшееся посреди комнаты, и выглянул в коридор.

Руджьери сидел на полу, прислонившись спиной к двери. На лице его застыло выражение последнего отчаяния, куда более безнадежного, чем год назад.

Вытянув промокшие ноги к огню, гость горбился в кресле, обхватив себя руками. Хозяин приблизился к нему с чашей подогретого вина в руках.

— Давно вы не появлялись. Я уже опасался, что сгинули без следа. С вашим-то нравом... Выпейте вина.

Руджьери мотнул головой.

— Выпейте-выпейте. Я и так знаю, что вы безутешны. Сделайте это не ради себя, а ради меня. Вам все равно, а я не буду чувствовать себя негостеприимным хозяином. Я все понимаю, поверьте. Я ведь и предупреждал вас: ничего из этого не выйдет. В бесконечном числе городов, несомненно, есть тот, где Руджьери не любит Катерину, а ее сердца и рука свободны... Но найти его — безнадежное дело. Вы хоть представляете себе, что это такое — бесконечность?

Гость упрямо мотнул головой.

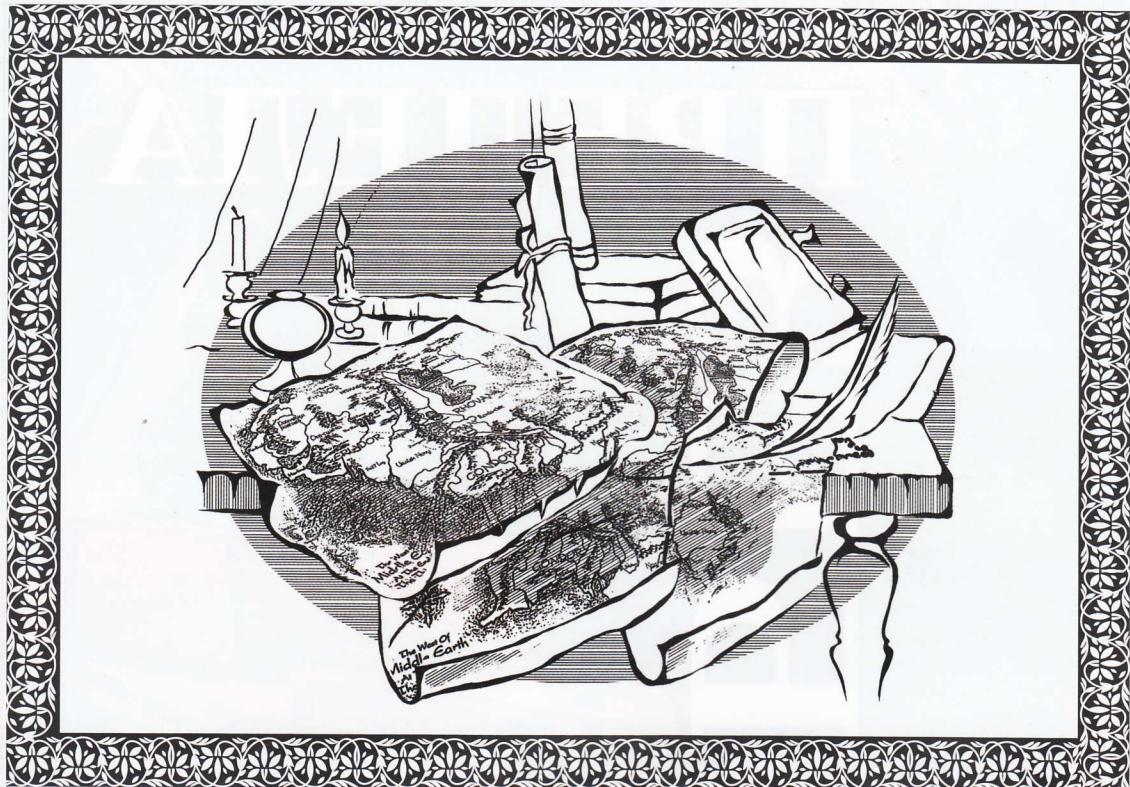
— Я нашел этот город. Я убедился в том, что Руджьери оттуда не знает Катерины. Я свел дружбу с его приятелями и... в общем, все так и есть. И Катерина — свободна... была. Завтра — свадьба.

Маэстро Маццео медленно поставил чашу с вином на стол.

— Вы... нашли? Вам удалось? — всплеснув руками, медик подбежал к своему креслу и кряхтя придинул его ближе к креслу гостя. — Так что же вы... что же вы молчите?! Что с вами? Вам выпала такая редкая удача, просто... А на вас лица нет! Что такое, юноша, что с вами? Или ваша страсть была сильна, пока предмет ее оставался вне досягаемости, а теперь...

Гость вздрогнул и расправился в кресле, глаза его отчаянно сверкали.

— Неправда! Я сам... сам так думал, и не одной бессонной ночи стоили мне эти мысли...



мое раскаяние... отчаяние... Но я знаю теперь, что причина не в этом. Не в том, о чем вы говорите. Причина в другом.

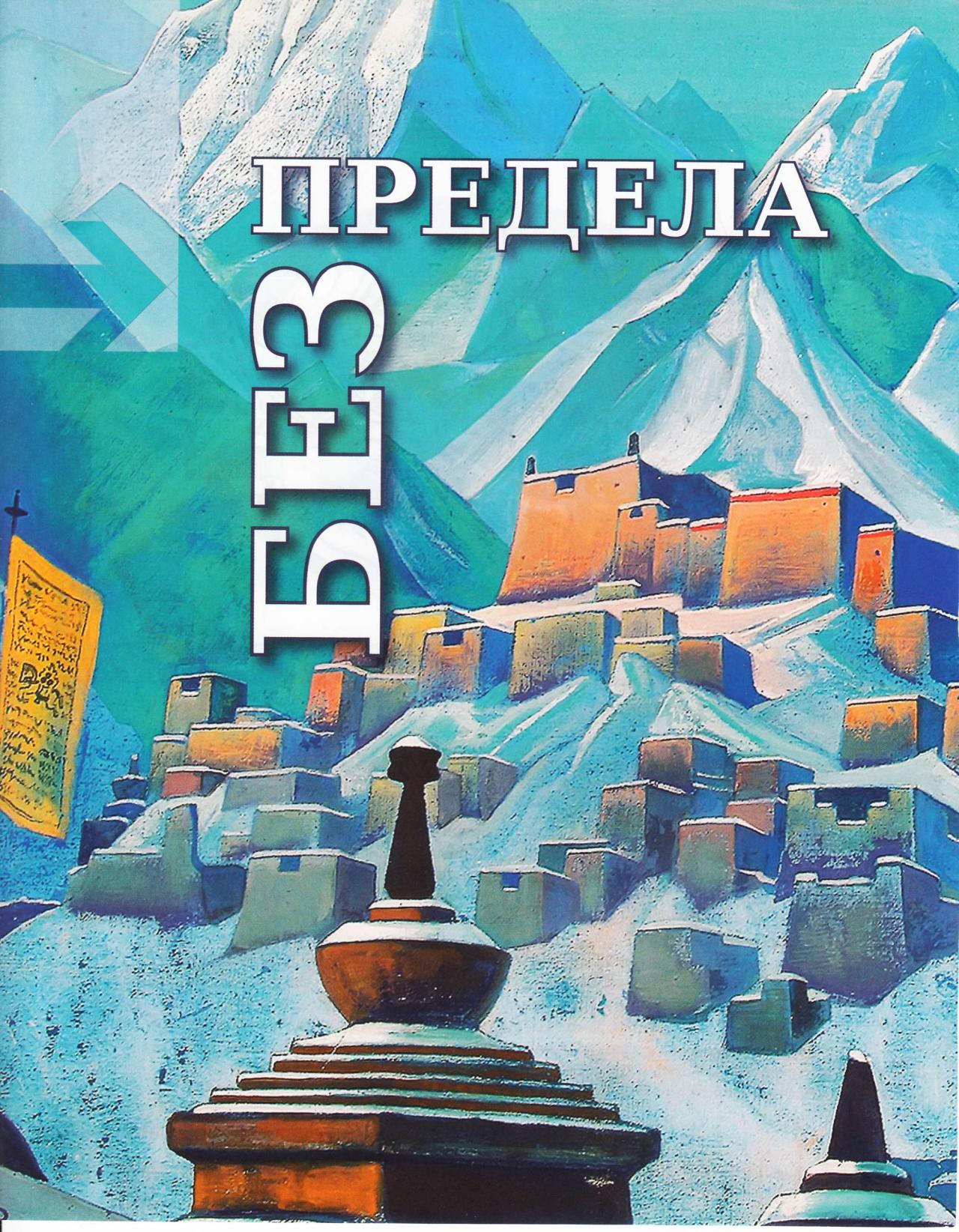
– В чем же? Вы нашли свою Катерину...

– Нет. Это не она. В том-то и дело... Когда я впервые увидел Катерину Лонго здесь, во всем очаровании ее цветущей юности... И я был счастлив снова видеть ее такой – едва распустившийся нежный цветок, не знавший страданий и горя, сгубивших здешнюю Катерину... В том-то и дело, в том-то и дело, понимаете ли вы? Я полюбил Катерину юной невинной девушкой с незамутненной душой. Такую же я нашел в другом городе, в том, откуда я сейчас, где моя невеста не сомнует глаз этой ночью... Она любит меня. Она идет замуж за того, кого любит, она счастлива, но я... Я люблю мою Катерину, Катерину страдавшую, Катерину погибшую от тоски и отчаяния... Понимаете ли вы?.. Та, другая, моя невеста – она чужая мне, и я... почти ее ненавижу.

Гость уронил лицо в ладони и замолчал. Медик, прикрыв глаза, неподвижно сидел, слушая, как судорожные вздохи Руджьери Руффоло переходят в сдавленные рыдания. Ночь текла, огибая сумрачный дом маэстро Маццео делла Монтаньи, единственный на все бесконечное число окружавших его городов. ■

ПРЕДЕЛА

ЗЕЧА



ТЕКСТ

ЮЛИЯ МЕШАВКИНА

Название этой загадочной страны появляется еще в древнеиндийских Ведах. Летописи говорят, что в Шамбale побывали Иисус Христос, Пифагор и философ Аполлоний Тианский. В западных манускриптах сообщается, что наставления от Учителей Шамбалы получали римские папы и Чингисхан. О ней писали Елена Блаватская, Рерихи, ее изучали разведки многих стран.

Всю жизнь искал ее суперагент ОГПУ по кличке «Живой» – легендарный чекист Яков Блюмкин. Добытая им информация до сих пор хранится в архивах ФСБ, но известно также, что отчет о его работе в Тибете был доставлен Гитлеру. В 1926–1939 годах немецкие экспедиции ежегодно пытались установить контакт с арийскими предками, живущими, согласно теории Гитлера, в Шамбale, стерегущими ее тайные силы и... хранящими ключ к захвату Восточной Европы и России.

Где же находится загадочная страна? В неприступных областях Западного Тибета высится девятиважная гора-свартика – Кайлас. Древние тексты называют ее энергетическим «столбом», который соединяет земной и подземный миры с Великим Космосом. А над священной горой – в параллельном, духовном мире – раскинулась Шамбала. Так это или нет? Ни паломникам древности, ни сегодняшним экспедициям Кайлас не открыл своих тайн – а может, это тайны для избранных? Что же вело туда людей разных эпох и призваний, что ищут вблизи него наши современники? Об этом мы попытаемся узнать у путешественника и писателя Сергея Балалаева.



— Сергей, что есть Кайлас и что он для вас — мистическая обитель богов или просто место, интересное в культурном и философском плане?

— Кайлас для меня — очень многомерное образование, которое соединяет в себе многие понятия.

Земля — это живой организм, который обменяется энергиями с Космосом через особые места силы. Одним из таких мест и является Кайлас: недаром о его особенном значении говорят традиции четырех мировых религий, которые объединяют около миллиарда человек!



▲ Возможно, в Шамбале сосредоточена власть над миром?

**В ДРЕВНИХ УЧЕНИЯХ ВОСТОКА** (индуизме, буддизме, джайнизме, тибетской религии бон) Кайлас — это место соприкосновения космических сфер, земного плана и подземных сфер. Народы Азии отождествляют с Кайласом Центр Мира. В восточной космологии Кайлас — тоже центр нашей мировой системы, через который проходит ось мироздания. Это Ось Вселенной и Обитель Богов. Именно здесь соединяются верхний, тонкий мир и мир земной. Здесь возможен прорыв уровней и обретение сакральных знаний.



▲ Монастыри Тибета хранят немало тайн

Регион Кайласа — это уникальный зеркально-пирамidalный комплекс: принимая космические энергетические потоки, он излучает потоки, идущие от Земли. Кайлас несет некие «эталонные» вибрации, которые активируют энергетику человека и помогают существенно ускорить духовное развитие. По крайней мере, дать к этому импульс.

#### — Вы ощущали это на себе?

— Здесь любое человеческое чувство достигает просто небывалой остроты. Около Кайласа происходит осознание бога, возникает особое чувство духовного подъема. А человек, совершивший кору (ритуальный обход. — Прим. ред.) искренне, возвращается как новорожденный — свободный от всех грехов.

#### — А с чего началось ваше увлечение эзотерикой, почему вы решили изучать Тибет?

— Думаю, импульсом для наших экспедиций в различные уголки планеты, в том числе и в Тибет, стали картины Николая Периха, его книги и книги Елены Перих.

**— Вы ведь физик, и эзотерика во многом противоречит вашему основному образованию — как это уживаются в вашем мировоззрении?**

— Видите ли, меня всегда интересовала целостная, непротиворечивая картина мира. Как известно, есть два пути познания. Первый — эзотерический, привычный для нашего «западного» сознания. Это метод естествоиспытательский, метод наблюдения, эксперимента и анализа. Он хорош тем, что, извлекая новые факты, выстраивает вполне стройную описательную теорию, а на ее основе — модель какого-то явления. Но ведь после открытия очередной «тайны природы» загадок всегда только прибавляется! Даже самая совершенная модель не может описать все аспекты объекта или процесса. Поэтому чем шире наш диапазон знаний, тем очевиднее важность познания иной реальности, реальности вселенских Законов Бытия.

Вот здесь и требуется второй путь — эзотерический, чувственно-созерцательный. И лишь гар-

монический синтез познания на этих двух путях может приблизить нас к адекватному осознанию Бытия, к единой целостной картине миропорядка.

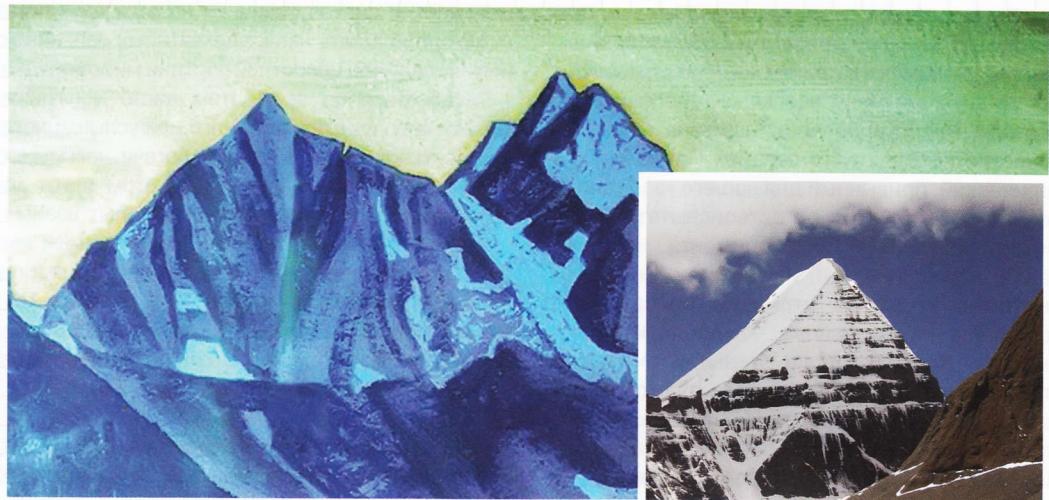
Разобраться во всем этом чисто логически, только на основе прочитанного или услышанного, невозможно. Наш мир гораздо богаче, чем мы его видим в физическом плане, и об этом знают довольно много людей, получивших опыт взаимодействия с тонкими планами. Необходимый импульс для этого процесса можно получить в местах силы. Исследуя такие места в Перу, Мексике, Гватемале, Египте, на Алтае, мы попытались объединить два метода познания. Это путь, который ведет нас к познанию самого важного — самих себя.

**— А кто входит в состав ваших экспедиций, и довелось ли вам открыть в Тибете что-то новое, чего не сделали предшественники?**

— Состав у нас разный — есть и ученые, и эзотерики, и обычные люди. Мы провели большой объем исследований, в том числе и физических,



▲ Паломники говорят с Кайласом на особом языке



▲ «Импульсом для наших экспедиций стали картины Николая Периха...»

и географических. Кое-что действительно сделано впервые. Например, изучены все долины «восьмилепесткового лотоса», который образуют горные гребни и долины, отходящие от Кайласа (до нас посещались только три долины). Кстати, возможно, Мандала Кайласа – это земная проекция легендарной Шамбалы (во всяком случае, здесь прослеживается связь с древними источниками, которые помещали Шамбалу в центр восьмилепесткового лотоса).

В строении Кайласа тоже есть много интересного. Например, верхний слой горы состоит из конгломерата – это округлые камни в связующем веществе вроде бетона, с высоким содержанием кварца или  $\text{SiO}_2$ . А под ним – совершенно другая порода: менее стойкая, слоистая. Возможно, этот верхний кварцевый слой – своеобразная «штукатурка», которая благодаря кварцевым кристаллам формирует некие резонансные свойства горы.

Числа расстояний и высот в этом месте часто состоят из нескольких шестерок. И этому есть научное объяснение. Любопытны геометрические закономерности, по которым располагаются истоки легендарных рек. Брахмапутра, Карнали, Инд и Сатледж – все они начинаются в радиусе 120 км от Кайласа, и, например, первые три истока образуют равнобедренный треугольник.

Еще мы были первыми, кто в весенне-летний период исследовал два самых больших острова в демоническом озере Ракшас Тал. Даже местные жители бывают там только зимой, когда можно пройти по льду – у них вообще нет лодок. На острове Топсерма найдены остатки каменных сооружений: это подтверждает сведения индийского исследователя Тибета Свами Пранавананды о том, что в начале XX века здесь жил буддийский лама.

**– Говорят, что Кайлас должен позвать человека. Как вы чувствуете его зов?**

– Появляется все больше информации об этом месте, идет какая-то внутренняя перестройка, направленная на осознание намерения. Наконец, притяжение становится таким сильным, что уже не остается внешних препятствий для поездки.

**– Правда ли, что с людьми, не готовыми к посещению Кайласа, в путешествии происходят странные вещи?**

– Все внешние события – это отражение внутреннего состояния человека. Этот принцип проявляется вблизи Кайласа особенно ярко: то, что в обычной жизни может и не проявиться, там начинает выплескиваться, как из переполненной чаши – в форме недовольства, иногда даже

**«МОГУ ПОСОВЕТОВАТЬ НЕСКОЛЬКО КНИГ**, которые полезно прочитать, если вы интересуетесь Кайласом: Лама Анагарика Говинда. «Путь белых облаков»; Свами Пранавананда. «Исследования в Тибете»; Виктор Чен. «Справочник по Тибету». Правда, последние две книги пока не переведены с английского языка. Из русскоязычных авторов рекомендую «В поисках Города Богов» Э. Мулдашева, «Тибет. На крыше мира» С. Волкова, «Код Шамбалы» Ю. Захарова, а также наши книги «Тибет – Кайлас. Мистика и реальность» и «Зов Кайласа».

агрессии. Очень многое зависит от того, с какими мыслями, ЗАЧЕМ человек идет к Кайласу. Если только из любопытства или из жажды получить что-то для себя – его ждет разочарование. В буддийской традиции, кстати, кора делается во благо всех живых существ.

**– Как определить, готов ли человек идти на Кайлас?**

– На вопрос о готовности каждый должен честно ответить себе сам перед поездкой. Если вы готовы к встрече, то и препятствия, возникающие при сборах, исчезают сами собой.

**– Можно ли сказать, что Кайлас не только выбирает гостей, но и наделяет их ответственностью?**

– Да, это верно. Это ответственность за то, чтобы импульс, полученный там, был реализован. А это предполагает последующую внутреннюю работу.

**– У всех идущих на Кайлас разные цели. Какая цель у вас?**

– Есть цели и внешние, и внутренние... Существует ведь множество путей к себе. Для многих людей, и для меня в том числе, такой путь связан с Кайласом. Наш дух ведет нас по пути восхождения к Высшему Я. Очень важно услышать этот зов и следовать ему.

**– Как изменилась ваша жизнь после знакомства с Кайласом?**

– За годы экспедиций мы встречали множество людей разных национальностей и вероисповеданий, побывавших у Кайласа. Большинство из них говорили о последующих важных изменениях в своей жизни, и внешних и внутренних.

Пребывание у Кайласа меняет восприятие. Сознание словно расширяется, и многое из того, что раньше казалось неясным и неинтересным, предстает в новом свете. Меняется самооценка, отношение к людям и событиям.

Все это как бы поднимает тебя над собой прежним, позволяет увидеть все с более глубокой точки зрения. С новой высоты дальше видно – а с расширением кругозора расширяется и сфера интересов. Человек начинает понимать истинные мотивы своих поступков, истоки тех чувств, эмоций и движений души, которые раньше были необъяснимы для него самого.

**– Кайлас – это миссия всей вашей жизни, или вы приметесь за другую загадку, достигнув на Кайласе предела?**

– Одно из моих предназначений действительно связано с исследованием Кайласа, с содействием тому, чтобы его открыли для себя другие. Конечно, это не единственное место на планете, достойное изучения. Например, очень интересным проектом может стать поиск легендарной горы Меру, на которую были ориентированы некоторые древние пирамиды. А что касается пределов – они существуют только в нашем уме. ■



# Машины и Механизмы

ЭТО ОСОБЫЙ, ОТЛИЧНЫЙ ОТ ДРУГИХ ВЗГЛЯД НА МЕХАНИЗМЫ РАЗВИТИЯ  
ОБЩЕСТВА, ПРИРОДЫ И ТЕХНИКИ

**1** «Машины и Механизмы» – издательский проект Фонда научных исследований "XXI век", научно-популярный журнал для всех, кого занимает устройство мировой машины и механизмов нашего бытия.

**2** В сфере интересов «ММ» – новейшие научные тенденции, передовые технологии, последние изобретения и вопросы развития общества. Среди авторов «ММ» – признанные специалисты во всех сферах человеческой деятельности: ученые, изобретатели, историки и аналитики.

**3** В каждом номере публикуются разнообразные материалы на темы здоровья, компьютерных технологий, коммуникаций, загадок и тайн, военной техники, автомобилей, истории.

**4** Издание распространяется в 80 городах России, читательская аудитория журнала по стране – 80 000 человек любых возрастов, профессий и увлечений.

## ПОДПИСКА

Оформить подписку можно с любого месяца по каталогам агентств «Роспечать», индекс 20489 и «Почта России», индекс 16655.

Подробнее на сайте [www.21mm.ru](http://www.21mm.ru)

## ГЕОГРАФИЯ

**Санкт-Петербург**  
000 «Метропресс» (812) 275-29-01  
340 «Нева-пресс» (812) 324-67-40  
000 «Мир» (812) 470-61-08  
000 «СЗА «ПРЕССИНФОРМ» (812) 786-58-29  
000 «Агентство «Артос-Гарн» (812) 331-89-44

**Москва**  
340 «Наша пресса» (495) 660-13-87  
000 «ГК «Кардос» (495) 937-72-62  
000 «Селект-Медиа» (495) 788-33-54  
000 «ИНТЕР-ПОЧТА-2003» (495) 684-55-34  
000 «Информнаука» (495) 787-38-73  
000 «Агентство Роспечать» (495) 786-99-93  
000 «Межрегиональное агентство подписки» (495) 649-03-04

**Белгород**  
ЗАОр (НП) «Роспечать Белгородской области» (4722) 32-17-83  
УФП Белгородской области – филиал ФГУП «Почта России» (4722) 32-13-14

**Казань**  
000 «Мир прессы» (843) 519-08-64

**Краснодар**  
УФП Краснодарского края – филиал ФГУП «Почта России» (861) 253-34-73

**Новосибирск**  
000 «АРТИ Сибирь» (383) 227-77-67

**Петрозаводск**  
000 «Карелия Пресс» (8142) 72-56-67

**Сочи**  
000 «Планета прессы «Адлер» (8622) 40-11-21

**Ростов-на-Дону / Нижний Новгород / Екатеринбург / Хабаровск / Пятигорск / Воронеж / Тольятти**  
Продажа / Розница проект (2010)

**ИНИЦИATOR ПРОЕКТА:**  
Александр Иванович Новиков  
**УЧРЕДИТЕЛЬ:**  
ООО «ПетроСити»  
**ИЗДАТЕЛЬ:**  
Фонд научных исследований "XXI век"

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:**  
Людмила Андреева [glavred@21mm.ru](mailto:glavred@21mm.ru)

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:**  
Альмира Муратова [muratova@21mm.ru](mailto:muratova@21mm.ru)

**РЕДАКТОРЫ:**  
Юлия Мешакина [editor3@21mm.ru](mailto:editor3@21mm.ru)  
Любовь Ширманова [editor1@21mm.ru](mailto:editor1@21mm.ru)

**ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР:**  
Юлия Волжина [design@21mm.ru](mailto:design@21mm.ru)

**ДИЗАЙНЕР:**  
Алексей Яковлев [design2@21mm.ru](mailto:design2@21mm.ru)

**ДИЗАЙН ОБЛОЖКИ:**  
Юлия Волжина

**КОРРЕКТОР:**  
Вера Кулакова

**РЕДАКТОР САЙТА:**  
Надежда Давыдова [web@21mm.ru](mailto:web@21mm.ru)

**МЕНЕДЖЕР  
ПО РАСПРОСТРАНЕНИЮ:**  
Борис Акулин [sales@21mm.ru](mailto:sales@21mm.ru)

**ПО ВОПРОСАМ СОТРУДНИЧЕСТВА  
И РАЗМЕЩЕНИЯ РЕКЛАМЫ:**

**КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР  
И ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ:**  
Олег Смирнов [smirnov@petrocitrus.ru](mailto:smirnov@petrocitrus.ru)

**ТИРАЖ:** 30 000 экз.

Цена свободная

**ТИПОГРАФИЯ:** «Премиум-Пресс»  
197374, Санкт-Петербург,  
ул. Оптиков, д. 4,  
тел.: (812) 324-18-15, заказ №3135

**АДРЕС РЕДАКЦИИ И ИЗДАТЕЛЯ:**  
197110, Санкт-Петербург,  
Большая Разночинная ул., 28  
Телефон/факс: (812) 347-61-38

**WWW.21MM.RU**

Свидетельство о регистрации  
ПИ № ФС77-37847 от 23.10.2009 г.  
Выдано Управлением по Северо-  
Западному федеральному округу  
Федеральной службы по надзору  
за соблюдением законодательства  
в сфере массовых коммуникаций  
и охраны культурного наследия.  
Перепечатка материалов журнала  
«Машины и механизмы» невозможна  
без письменного разрешения редакции.  
При цитировании ссылка на журнал  
«Машины и механизмы» обязательна.  
Редакция не несет ответственности  
за достоверность информации, опубли-  
кованной в рекламных объявлениях.  
Мнение авторов может совпадать  
с точкой зрения редакции. Подписано  
в печать 15.12.2010