

Г. В. Вакку¹, А. Е. Зотов¹, С. Е. Степанова², Н. И. Комарова¹

ОСОБЕННОСТИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ НА РОССИЙСКОМ ТЕЛЕВИДЕНИИ

¹Московский государственный гуманитарно-экономический университет,
г. Москва, Россия

²Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева,
г. Чебоксары, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются особенности интеллектуальной игры на телеэкранах России. На основе анализа особенностей оригинальной телеигры «Что? Где? Когда?»; «Кто хочет стать миллионером?», основанной на зарубежном формате, «Jeopardy!» («Рискуй!») и российской версии программы «Своя игра» выявлены сходства и различия, специфические особенности такого формата, как интеллектуальная игра, на российском телевидении.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, жанр, ведущий, типология телепрограмм, российское телевидение, развлекательное телевидение.

G. V. Vakku¹, A. E. Zotov¹, S. E. Stepanova², N. I. Komarova¹

INTELLECTUAL GAMES ON RUSSIAN TELEVISION

¹Moscow State University of Humanities and Economics, Moscow, Russia

²I. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, Cheboksary, Russia

Abstract. The article deals with the features of intellectual games of the Russian TV. Having analyzed the features of the TV games «What? Where? When?», «Who wants to be a millionaire?», «Jeopardy!» and the Russian «Own game», the authors identified the similarities and differences, specific features of the format of an intellectual game on the Russian television.

Keywords: intellectual game, genre, presenter, typology of TV programs, Russian television, entertainment television.

Актуальность исследуемой проблемы. Тема исследования носит актуальный характер, поскольку обладающие специфичными свойствами интеллектуальные игры прочно заняли место в сетке вещания российских телевизионных каналов. Несмотря на разнообразие материалов в области тележурналистики и теории игр, осмысление телевизионной игры носит обобщенный характер и пока еще не подвергнуто научному анализу. Поэтому мы поставили перед собой цель: выявить особенности интеллектуальной игры на российском телевидении.

Материал и методика исследований. Принципы системного, структурного и комплексного анализа послужили методологической основой исследования, объектом изучения являются интеллектуальные игры (эфирные записи) на телевидении России.

В ходе исследования были использованы следующие методы: наблюдение, анализ, синтез, сравнение, обобщение. Для изучения было выбрано более 100 программ формата интеллектуальной игры, которые выходили на различных российских телеканалах.

Результаты исследований и их обсуждение. Интеллектуальная игра – это такой вид игры, который основывается на применении ее участниками интеллекта и эрудиции. Участники игры могут соревноваться как друг с другом, так и с ведущим, компьютером или телезрителями.

Предшественниками игровых программ на ТВ были шоу на радио. В 1940–1950-х гг. игровые передачи в том же формате стали появляться и на телевидении. В США самыми распространенными программами были «Кто хочет стать обладателем 64 тысяч долларов?», «Двадцать одно», «Догто», «Рискуй!» [11].

К этому времени телевидение в Советском Союзе начинает приобретать близкий к нынешнему облик. На это повлияли: 1) жесткая государственная цензура; 2) слабое развитие массовой культуры; 3) общество, не готовое к восприятию развлекательных программ на телеэкране [17, с. 3].

В. С. Саппак в работе «Телевидение и мы. Четыре беседы» охарактеризовал первые российские развлекательные передачи как неусовершенствованные и не очень серьезные: то ли общеобразовательные, то ли развлекательные [8, с. 26].

Российское развлекательное телевидение прошло четыре этапа развития: 1) 1957–70 гг. – возникновение и становление; 2) 1970 г. – первая половина 1980-х гг. – жесткий контроль на ТВ со стороны государства; 3) 1985–91 гг. – переходный этап; 4) с 1991 г. и по настоящее время – поиск новых идей и тем.

Зарождение телеигр в СССР совпадает с освоением экранных средств выразительности. И. Г. Кацев заметил, что в эти годы внимание уделяется художественному оформлению программ. Первая развлекательная передача на советском телевидении «Вечер веселых вопросов» (автор – С. Муратов) вышла в 1957 г. За ее основу взята «Гадай, гадай, гадальщик» чехословацкого ТВ [2, с. 26], [4, с. 102].

Между тем зрители ждали на экране чего-то необычного, развлекательного. 4 сентября 1975 г. в 21:30 в эфире Первой программы Центрального телевидения СССР выходит пилотный выпуск семейной викторины «Что? Где? Когда?». Ее идейный вдохновитель – художник и режиссер В. Я. Ворошилов [6, с. 67], новаторские идеи которого воплотились в жизнь в ней, представительнице жанра интеллектуальной игры.

«Что? Где? Когда?» – это лучшая интеллектуальная передача Советского Союза до перестроечного периода. Ворошиловский формат завоевал популярность в зрительской среде и внес новые элементы в жанр телевизионной викторины [3, с. 31]. Ее особенностями стали командная составляющая, а также ориентированность на логическое, рациональное мышление участников [9].

В последующем она стала основой для создания новых игр на советском и российском телевидении. Например, ее адаптированными для молодежной аудитории вариантами были игра «Брэйн-ринг», вышедшая на экраны 18 мая 1990 г., а также проекты «Умники и умницы» (1992) и «Колесо истории» (1996) [15].

В конце 1980-х гг. СССР выбрал курс на социально-политические изменения общественной жизни. Реформы коснулись и телевизионной сетки вещания. На советском телевидении начинают появляться программы, по стилю и жанру схожие с ток-шоу [7], например, «Музыкальный ринг», «12 этаж», «Взгляд», над которыми работали журналисты В. Листьев, А. Любимов, Д. Захаров и др.

Можно утверждать, что игра характеризуется особенностью, которая отличает ее от других видов деятельности человека, способствует развитию умственных способностей участников и зрителей программы.

В начале 90-х гг. XX в. на Центральном телевидении стартовали показы совершенно новых телеигр, основанных на зарубежных телевизионных форматах: «Поле чудес» («Wheel of Fortune», США) и «Любовь с первого взгляда» («Love at first sight», Велико-

британия) [2, с. 45]. Очень скоро подобные программы становятся важными компонентами телевизионной сетки вещания.

«Кто хочет стать миллионером?», «Умники и умницы», «Сто к одному», «Своя игра» сегодня завоевали большую популярность.

За короткое время после распада СССР и образования Российской Федерации в телевизионной системе произошли изменения. Из средства агитации и пропаганды телевидение превратилось в прибыльную отрасль коммерции. Субъективными причинами этого стали неготовность государства регулировать зарождавшийся в стране новый медиабизнес, использование опыта зарубежных партнеров, применение медиатехнологий [13].

1990-е гг. характеризуются резким увеличением числа телевизионных игр: «Любовь с первого взгляда», «Угадай мелодию», «L-клуб», «Звездный час», «Устами младенца», «Своя игра», «Сто к одному», «Два роля» [15].

В эти годы развлекательное телевидение в России, лидером которого являлся Первый канал (в 1992–95 гг. – Останкино, в 1995–2002 гг. – ОРТ), находилось в процессе становления. Шел непрерывный поиск новых форм и жанров, одни и те же шоу нередко служили разным целям – информационным, социально-ориентирующим, развлекательным. При этом жанровая структура выпусков была слабо развитой [5].

В начале XXI в. в сетке вещания появляются викторины. Анализ показал, что данный формат был основным в 2002–2003 гг., а главный формат интеллектуальной игры из центральных каналов ушел во второстепенные. Больше всего тогда в них преобладал юмор.

На рубеже XX–XXI вв. высокий рейтинг прослеживался у трех игровых программ: «О, счастливыч!» (НТВ), «Поле чудес» и «Умники и умницы» (ОРТ). В феврале 2001 г. телеигра «О, счастливыч!», сменив название на первоначальное «Кто хочет стать миллионером?», начала выходить на канале ОРТ. Ведущим программы стал М. Галкин. Нужно отметить, что в 2001 г. телеканал «НТВ» продолжал транслировать игру «О, счастливыч!» в режиме повтора из фондов компании.

В результате анализа выявлено, что интеллектуальные игры нашли распространение в сетке вещания эфира многих телеканалов. Осенью 2001 г. НТВ запустил в эфир «Алчность» – совершенно новый формат игры (оригинальная версия – из Великобритании под названием «Greed») – и 16 сентября 2001 г. возобновил трансляцию «Своей игры», которая с 5 февраля по 29 декабря 2000 г. выходила на канале ТВ-6. ОРТ добавило в свой эфир телеигры «Слабое звено», «Русская рулетка», «Народ против»; ТВ-6 запустил «Обратный отсчет» с А. Болтенко и детское интеллектуальное шоу «Я знаю все!», спонсором которого стала компания «LG». Канал ТВЦ начал транслировать «Антимонию» – интерактивную игру с телезрителями в прямом эфире. 7 сентября 2002 г. на СТС появилась игра «Кресло» с актером и режиссером Ф. Бондарчуком, а 10 марта 2003 г. начала транслироваться программа для школьников «Самый умный» с Т. Канделаки [10]. Новые программы строились, исходя из соответствия успешному форматному решению.

С течением времени некоторые игровые форматы прекратили свое существование. 30 апреля 2002 г. была закрыта «Алчность», а 22 января того же года – «Обратный отсчет» и «Я знаю все!» [15]. «Русская рулетка» и «Слабое звено» недолгое время продолжали выходить в эфир днем по выходным, а вскоре перестали выходить совсем. Программа «Ставка» с канала «Россия» перешла в 2003 г. на ТВЦ под названием «Искушение», а затем прекратила свое существование. И, наконец, телеигра «Кресло» была закрыта 7 августа 2004 г. Викторина «Самый умный» стала располагаться в сетке вещания СТС в утреннем эфире – в 9:00. Успешный формат интеллектуальной игры на деньги был вытеснен на периферию новым – эстрадно-юмористическим шоу-концертом или тележурналом.

Юмористика обладает сатирическим акцентом в осмыслении окружающей действительности. При таком подходе особый интерес представляют телеигры, которые

остались в сетке вещания: «Кто хочет стать миллионером?» и «Поле чудес». В последней преобладали элементы развлекательности и эстрады. Ее ведущий Л. Якубович исполнял больше всего функции шоумена-конферансье, а не интеллектуала. Начиная с 11 сентября 2009 г. участники игры пробуют себя в музыкальных и танцевальных жанрах. Поражение не носит трагический характер и облегчается за счет вручения всем игрокам поощрительных и утешительных призов. Игра «Кто хочет стать миллионером?» объединилась с эстрадно-юмористическими программами через ведущего. Кроме того, образы ее ведущих М. Галкина и с 27 декабря 2008 г. Д. Диброва существенно изменились. Ведущие начали использовать в своей речи и манере поведения юмор, проявлять лояльность по отношению к участникам. Нами замечено, что «злодей» перекавалифицировался в «подсказчика» [14]. Таким образом, эволюция развлекательного телевидения 2000-х гг. характеризуется сменой игровых программ юмористическими передачами. Основные признаки этого перехода: 1) место трагического начала телеигр занимает комическое решение юмористических программ; 2) зарождаются программы, реализующие новый принцип составления сетки вещания на телевидении; 3) увеличивается число программ-копий [16].

В 2010-х гг. в системе российского телевидения зародились новые форматы телеигр: «Кто хочет стать Максимом Галкиным?» (оригинальный формат в Германии – «5 gegen Jauch»), «Десять миллионов» («The Million Pound Drop», Великобритания) в эфире канала «Россия-1»; «Гений» («Mastermind», Великобритания) на телеканале «Культура»; «Куб» («The Cube», Великобритания) на Первом канале; «Побег» («Exit», Великобритания) на «России-2» [1]. Кроме этого, вновь продолжились трансляции ранее закрытых игровых программ, таких как «Брэйв-ринг» (2010 г. – «СТС», 2013 г. – «Звезда», 2018 г. – «НТВ»), «Угадай мелодию» («Первый канал», со 2 января 2013 г.).

Телеигры обладают народностью, доступностью, желанием каждого участника самосовершенствоваться и выиграть ценный приз [16]. В этом заключается их основная миссия в выполнении важной функции – культурно-просветительской.

Основываясь на типологии А. Азарскова [10], телеигры на российском экране можно классифицировать следующим образом:

- 1) интеллектуальные («Сокровище нации», «Один против всех», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра» [12], «Русская рулетка», «Слабое звено»);
- 2) детские («Зов джунглей», «Звездный час», «Ступени», «Вопрос на засыпку»);
- 3) развлекательные телеигры-программы («Сто к одному», «Магия десяти», «Поле чудес», «Сделка», «Интуиция», «50 блондинок»);
- 4) музыкальные («Можешь? Спой!», «Два рояля», «Угадай мелодию»);
- 5) спортивные программы-телеигры («Счастливый рейс», «Большие гонки», «Стенка на стенку»);
- 6) приключения («Звонок», «Хрустальный лабиринт», «Форт Боярд») [14].

Своеобразная классификация получилась, когда за основу была взята типология основателя компьютерных версий телевизионных игр В. Хиля [13]:

- 1) с равноправностью сторон («Своя игра»);
- 2) с неравноправными сторонами («Кто хочет стать миллионером?»);
- 3) смешанный тип («Алчность», «Слабое звено» и др., где выделяется «Один против всех»);
- 4) одиночные и командные («Кто хочет стать миллионером?»);
- 5) командные («Брейв-Ринг», «Что? Где? Когда?»).

Следующая классификация В. Хиля – по признаку количества попыток сыграть: одноразовая, когда участник, за исключением особых случаев, не имеет права вступать в игру повторно; многократная – если может играть повторно.

По признаку «привязанность к эфиру» телеигры можно сгруппировать следующим образом: жестко прикрепленные только к одному эфиру, то есть с соблюдением принци-

па «1 эфир – 1 игра»: «Своя игра», «Поле чудес», «Самый умный»; свободные от разделения на эфиры: «Алчность», «Народ против»; «Кто хочет стать миллионером?» является промежуточным видом, за исключением специальных проектов со знаменитостями. В данном случае в каждый последующий эфир вступали 10 новых участников, а время для игрока в центре студии не ограничивалось [12].

Таким образом, телевизионные игры обладают непредсказуемостью результата, динамичностью, разнообразием схем розыгрыша (по разным правилам), наличием видео-, фото- и музыкальных вопросов.

Резюме. На основе изученного материала мы можем сделать следующие выводы:

1. Интеллектуальная телеигра способствует развитию умственных способностей ее участников и зрителей. В типологии российских телевизионных игр выделяются 6 категорий: интеллектуальные, развлекательные программы-телеигры, детские, музыкальные, спортивные и приключения. В классификации телеигр по равноправности сторон имеются 3 категории: с равноправными и неравноправными сторонами, смешанные; по количеству попыток сыграть – 2: одноразовые и многократные; по привязанности к эфиру – тоже 2: четко привязанные к нему и свободные от разделения на эфиры; по числу участников – 3: одиночные, командные и смешанные.

2. У российской телеигры «Что? Где? Когда?» можно отметить следующие специфические особенности программы: выход в прямом эфире на протяжении тридцати двух лет; отсутствие ведущего в кадре (за редким исключением); интерактивность – взаимодействие телезрителей со знатоками как в прямом эфире, так и вне его; элитарность – участие определенных, избранных людей – членов клуба знатоков, состав которого меняется достаточно редко; командность; квартальность выхода в эфир – весной, летом, осенью и зимой (4 серии игр в год); фактор случайности выбора вопроса; эволюционность и динамичность (постепенное формирование и изменение на протяжении времени) определенных правил игры, систем розыгрыша в сериях игр.

3. В программе «Кто хочет стать миллионером?», которая основана на зарубежном формате, можно выявить следующие отличительные черты: случайность выбора вопросов компьютером; наличие разных подсказок; возможность не играть игру до конца и забрать ранее заработанные деньги; редкий выигрыш главного приза.

4. Можно выделить основные признаки игры «Jeopardy!» («Рискуй!»): ответ в ней дается в форме вопроса; наличие музыкальных, фото- и видеовопросов; свободный порядок выбора вопросов; динамичность, непредсказуемость конечного результата; ограничение раундов по времени; периодическое проведение специальных турниров.

5. Основные характеристики «Своей игры»: свободный порядок выбора вопросов; динамичность, непредсказуемость конечного результата; наличие музыкальных, видео- и фотовопросов; разнообразие схем розыгрыша по определенным правилам; неограниченность возможности участия победившего однажды игрока.

6. К общим чертам, присущим российским интеллектуальным играм на телевидении, относятся наличие специальных правил; использование световых эффектов и музыкального материала; активный процесс коммуникации со зрителями и игроками; импровизация ведущих.

Таким образом, в данной статье были рассмотрены особенности интеллектуальных игр на российском телевидении. Они занимают особое место в программной сетке вещания, оказывают влияние на формирование у телезрителей определенного вкуса, выполняют просветительскую, информационную, развлекательную, рекреационную и интерактивную функции. Этот жанр появился в СССР в 1975 г., но и в настоящее время тележурналисты постоянно обращаются к нему в своей деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ваку Г. В.* Жанры Интернет-коммуникации: веб-сайт (на примере сайта ГТРК «Чувашия») // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. – 2012. – № 2(74), ч. 2. – С. 12–15.
2. *Вартанов А. С.* Телевизионная эстрада. – М. : Знание, 1982. – 56 с.
3. *Ворошилов В. Я.* Феномен игры. – М. : Советская Россия, 1982. – 76 с.
4. *Кацев И. Г.* История российского телевидения (1907–2000). – М. : Российский государственный гуманитарный университет, 2004. – 168 с.
5. *Киселев А. Г.* Теория и практика массовой информации. – М. : КноРус, 2012. – 432 с.
6. *Минаев Б. Д.* Последняя загадка Ворошилова, т. е. кого мы любили. – М. : Эксмо, 2002. – 152 с.
7. *Муратов С. А.* ТВ – эволюция нетерпимости (История и конфликты этических представлений). – М. : Б. и., 2000. – 242 с.
8. *Сатпак В. С.* Телевидение и Мы. Четыре беседы. – М. : Искусство, 1988. – 104 с.
9. <http://chgk.tvigra.ru/letopis/?2015>.
10. <http://gameshows.ru>.
11. <http://j-archive.com>.
12. <http://svoya-igra.org/1994/>.
13. <http://textfighter.org/text8/26.php>.
14. <http://ur-quan1986.narod.ru/tv/ii1.htm>.
15. <https://www.youtube.com/channel/UCQplvk89-BwHGXXZeZSuWJg/videos>.
16. *Vartanova E. L.* Constructing Russian media system in the context of globalization // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. – Moscow : MediaMir, 2013. – pp. 9–36.
17. *Yakovleva I. Y.* Телевизионная журналистика. – М. : Высшая школа, 2002. – 304 с.

Статья поступила в редакцию 09.07.19

REFERENCES

1. *Vakku G. V.* Zhanry Internet-kommunikacii: veb-sajt (na primere sajta GTRK «Chuvashiya») // Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I. Ya. Yakovleva. – 2012. – № 2(74), ch. 2. – S. 12–15.
2. *Vartanov A. S.* Televizionnaya estrada. – M. : Znanie, 1982. – 56 s.
3. *Voroshilov V. Ya.* Fenomen igry. – M. : Sovetskaya Rossiya, 1982. – 76 s.
4. *Kacev I. G.* Istoriya rossijskogo televideniya (1907–2000). – M. : Rossijskij gosudarstvennyj gumanitarnyj universitet, 2004. – 168 s.
5. *Kiselev A. G.* Teoriya i praktika massovoj informacii. – M. : KnoRus, 2012. – 432 s.
6. *Minaev B. D.* Poslednyaya zagadka Voroshilova, t. e. kogo my lyubili. – M. : Eksmo, 2002. – 152 s.
7. *Muratov S. A.* TV – evolyuciya neterpimosti (Istoriya i konflikty eticheskikh predstavlenij). – M. : B. i., 2000. – 242 s.
8. *Sappak V. S.* Televidenie i My. Chetyre besedy. – M. : Iskusstvo, 1988. – 104 s.
9. <http://chgk.tvigra.ru/letopis/?2015>.
10. <http://gameshows.ru>.
11. <http://j-archive.com>.
12. <http://svoya-igra.org/1994/>.
13. <http://textfighter.org/text8/26.php>.
14. <http://ur-quan1986.narod.ru/tv/ii1.htm>.
15. <https://www.youtube.com/channel/UCQplvk89-BwHGXXZeZSuWJg/videos>.
16. *Vartanova E. L.* Constructing Russian media system in the context of globalization // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. – Moscow : MediaMir, 2013. – pp. 9–36.
17. *Yakovleva I. Y.* Televizionnaya zhurnalistika. – M. : Vysshaya shkola, 2002. – 304 s.

The article was contributed on July 09, 2019

Сведения об авторах

Ваку Григорий Владиславович – кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка, литературы и журналистики Московского государственного гуманитарно-экономического университета, г. Москва, Россия; e-mail: vakku2006@rambler.ru

Зотов Алексей Евгеньевич – магистрант направления 42.04.02 Журналистика факультета социологии и журналистики Московского государственного гуманитарно-экономического университета, г. Москва, Россия; e-mail: mr.zotov1996@yandex.ru

Степанова Светлана Евгеньевна – кандидат философских наук, доцент кафедры экономики, управления и права Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия; e-mail: clers@mail.ru

Комарова Наталья Ивановна – кандидат социологических наук, доцент кафедры русского языка, литературы и журналистики Московского государственного гуманитарно-экономического университета, г. Москва, Россия; e-mail: screenclub@mail.ru

Author information

Vakku, Grigory Vladislavovich – Candidate of Philology, Associate Professor of the Department of Russian Language, Literature and Journalism, Moscow State University of Humanities and Economics, Moscow, Russia; e-mail: vakku2006@rambler.ru

Zotov, Aleksey Evgenyevich – Master's Degree Student, Program of Training 42.04.02 Journalism, Faculty of Sociology and Journalism, Moscow State University of Humanities and Economics, Moscow, Russia; e-mail: mr.zotov1996@yandex.ru

Stepanova, Svetlana Evgenyevna – Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Economics, Management, and Law, I. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, Cheboksary, Russia; e-mail: clers@mail.ru

Komarova, Natalia Ivanovna – Candidate of Sociology, Associate Professor of the Department of Russian Language, Literature and Journalism, Moscow State University of Humanities and Economics, Moscow, Russia; e-mail: screenclub@mail.ru