

Секция «Журналистика»

Драматургия телевизионных интеллектуальных игр: сравнительный анализ
"Кто хочет стать миллионером?" и "Своей игры"

Манахова Ангелина Васильевна

Студент

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет
журналистики, Москва, Россия*

E-mail: Angelina-manakhova@yandex.ru

Согласно классификации Роже Кайуа, интеллектуальные игры «Кто хочет стать миллионером?» и «Своя игра» относятся к категории игр-соревнований [3]. На советском телевидении игры-соревнования появились в конце 50-х гг. XX в. («Вечер весёлых вопросов»). Дальнейшая их эволюция была связана с историческими событиями в стране.

В советское время игры носили соревновательный характер («А ну-ка, девушки!», «А ну-ка, парни!», КВН), т. к. трудовая деятельность в СССР традиционно «оживлялась» социалистическими соревнованиями. В постсоветское время, когда начал развиваться бизнес, пропагандируется стремление «поймать удачу за хвост», выиграть деньги легким способом, не требующим от игроков интеллектуальных способностей («Поле чудес», «Золотая лихорадка», «Русское лото») [4]. В начале XXI в. на смену этим играм приходят игры-симуляции («Последний герой», «Форт Боярд», «Танцы на льду») [4].

С точки зрения драматургии, исследуемые нами игры представляют собой особый тип телевизионного зрелища, к которым, однако, может быть применима теория построения классической драмы. В трактате «Поэтика», посвященном теории драмы, Аристотель разделил драматическое действие на три основные части: начало, или завязка, середина, содержащая перипетию, конец, или катастрофа [1]. Функции завязки в «Своей игре» и «Кто хочет стать миллионером?» — заинтересовать зрителя, создать драму и обострить конфликт. Середина телепрограммы, когда происходит поворот или изменение в поведении героев, способствует усугублению конфликта и заинтересованности телезрителей. Развязка, заключающаяся либо в «гибели» героя, либо в достижении им благополучия, дает зрителям повод для сопереживания или радости за участника.

Также Аристотель в драматических произведениях выделил три типа сцен: сцены, где сменяются «счастье» и «несчастье», сцены узнавания и сцены пафоса, сцены бурного страдания [1]. В игре «Кто хочет стать миллионером?» сцены «счастья» присутствуют после каждого верного ответа, сцена «несчастья» всего лишь одна — сцена, в которой игрок дает неверный ответ. В «Своей игре» из-за отсутствия возможности выражения эмоций сцены «счастья и несчастья» встречаются редко.

Сцены узнавания — сцены, в которых игрок пытается вспомнить и найти информацию. В «Кто хочет стать миллионером?» есть несколько подсказок, в «Своей игре» зритель не может наблюдать за ходом мыслей игроков. После проигрыша участника зрители наблюдают сцену пафоса. Игрок «Кто хочет стать миллионером?» либо выигрывает деньги, либо покидает передачу без выигрыша. В «Своей игре» в этой сцене становится известно, будет ли участник играть дальше.

В обеих играх присутствуют вопросы или подсказки, которые призваны замедлить действие (в античной литературе этот приём получил название «ретардация»). Эту

функцию также выполняют беседы ведущего «Кто хочет стать миллионером?» с игроком в момент, когда вопрос уже задан.

Участники как главные и второстепенные герои — не менее важные составляющие драматургии. Главными героями становится либо игрок-одиночка, либо игрок в команде, который взял на себя функцию лидера. Второстепенные герои — это помощники главного героя, его друзья и соперники. Взаимодействие главных и второстепенных героев порождает действие — диалог. Именно диалог развивает игру, придает ей живость.

«Своя игра» создает у зрителей впечатление быстротечной игры со своими взлетами и падениями, где на первый план выходят навыки и умения игроков. Это пинг-понг, противостояние ведущего-интеллектуала и игроков-академиков.

«Кто хочет стать миллионером?» больше походит на развлекательное телешоу. Этому способствует образ ведущего-конферансье, непринужденная атмосфера общения, даже имеющиеся в игре подсказки дают понять, что игроки могут «проявлять слабину», их интеллектуальный уровень не настолько высок, что без подсказок участники смогут заработать три миллиона рублей.

В литературе главный герой стремится к цели, к награде. Это может быть какой-то клад или ответная любовь. На телевидении кладом становится приз, а этической миссией — испытание на прочность основополагающих человеческих качеств [4]. Вместо ответных чувств возлюбленной игрок получает любовь зрителей. Он становится известным, становится настоящим героем. Но в «Кто хочет стать миллионером?» герой получает свой клад и покидает игру, а в «Своей игре» зрители могут увидеть игрока в следующей передаче. Участники «Кто хочет стать миллионером?» хотя и становятся для зрителей близкими (зрители наблюдают больше сцен «счастья» и «несчастья» именно в этой игре), но в следующей программе участвовать они не будут. А игроки «Своей игры» могут принимать участие в нескольких выпусках, постепенно «раскрываясь» перед зрителями.

Литература

1. Аристотель. *Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории*. Минск, 1998.
2. Ворошилов В.Я. *Феномен игры*. М., 1982.
3. Кайуа Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. М., 2007.
4. Новикова А.А. *Современные телевизионные зрелища: истоки, формы и методы воздействия*. СПб., 2008.
5. Новикова А.А. *Телевидение и театр: пересечение закономерностей*. М., 2004.