

Секция «Журналистика»

**Мотив игры в современных телепередачах: специфика и особенности восприятия зрелища**

**Бирюкова Ольга Александровна**

*Студент*

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

*E-mail: olga141989@yandex.ru*

Игра – удивительный феномен человеческой культуры, который помогает нам лучше узнать себя. С её помощью учатся, взрослеют и познают жизнь дети. Взрослые в игре пытаются узнать лучше себя и свои возможности, получают те эмоции, которых не хватает в повседневной жизни.

Игровые зрелища занимают значительную часть телевизионного эфира. Некоторые вопросы проанализированы, но мы находим мотив игры на современном российском телевидении чрезвычайно богатой областью для исследования и считаем важным узнать, как влияют телевизионные зрелища с мотивом игры на зрителя.

Мы сочли уместным использовать для анализа таких передач классификацию Роже Кайуа, который делит игры на 4 типа: *agon* – где человек соревнуется с другими, используя свои преимущества, *alea* – где человек играет с судьбой, верит в удачу, счастливый случай, *imitisgu* – где суть игры – «стать иллюзорным персонажем и вести себя соответствующим образом», *ilinx* – испытать «головокружение» [1]. При этом, по мнению исследователя, в зрителях игры типа *agon* может возникнуть ещё и состояние *imitisgu* – как, например, у спортивных болельщиков. По данной классификации мы определили каждую передачу нашего исследования.

Гибридизация жанров и форматов в шоу – его основополагающий принцип [2]. Игровые зрелища, которые практически всегда представляют собой шоу, имеют различные формы, в том числе тяготеют к ток-шоу. Некоторые игры близки сразу к нескольким пунктам классификации. Объектом нашего исследования стали игровые зрелища на пяти каналах – Первый, Россия, НТВ, СТС, ТНТ.

Первичное исследование (анкетирование) показало, что изобилие игровых зрелищ оказывает влияние на взгляды испытуемых на жизнь, усиливает желание получить блага более легким и быстрым путём – то есть выиграть. Таким образом, игровые зрелища, где человек без каких-то особенных способностей может благодаря судьбе, удаче, счастливому случаю получить крупную сумму денег, делают менее ценным в обществе получение материальным благ упорным и честным трудом. Часть испытуемых хотела бы поучаствовать в передачах типа *alea* ради большого выигрыша. Мы выяснили, что передача типа *ilinx* («Детектор лжи») уводит от собственных проблем с помощью шока и «головокружения» от тяжёлых подробностей историй героев. В такой передаче большинство испытуемых не готово участвовать даже ради большого денежного приза. В то же время интеллектуальные игры («Умники и умницы», «Самый умный», «Своя игра», «Что? Где? Когда?») усиливают веру испытуемых в важность эрудиции и интеллекта. Этот вывод говорит о большом созидательном потенциале игрового мотива в телепередаче.

Большинство испытуемых согласилось, что передача «Фабрика звезд» показывает, что можно фактически выиграть звёздность, славу и это не так сложно.

Больше половины испытуемых ответили, что стали больше верить в паранормальное и паранормальные способности человека после шоу «Битва экстрасенсов».

Передача «Давай поженимся» не научила испытуемых зрителей лучше общаться с противоположным полом, но усилила впечатление, что и любовь можно выиграть в некоем состязании. Таким образом, игровые зрелища усиливают отношение испытуемых зрителей к жизни как к игре. С. Уразова в своей диссертации пишет, как может быть опасен этот феномен: «Игра в реальности» как понятие интегрировалась в сознание людей, и происходящие в стране социально-экономические процессы начали восприниматься обществом как некое обобщенное реалити-шоу... В итоге современная жизнь российского общества, с его сложными задачами/ответами на вызовы нового времени, определяется как маскарадное действие в виде «игры в реальности» [3].

### **Литература**

1. Кайуа Р. Игры и люди. – М., 2007.
2. Новикова А. Современные телевизионные зрелища: истоки, формы и методы воздействия. – М., 2008.
3. Уразова С. Реалити-шоу в контексте современного телевидения. Автореферат диссертации на соискание степени кандидата наук. Режим доступа: <http://www.ipk.ru/index.php>