

Быть всегда интересным для своих слушателей, вместе обсуждать актуальные вопросы, приятно и с пользой отдыхать – все это отражается в девизе самого популярного радиоканала страны «Будем вместе!».

Ирина Волкова

Российский университет дружбы народов (Россия)

ЭКРАННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРЫ

Почему современный телеэфир демонстрирует приверженность к телевизионным играм? Ответ надо бы поискать не только в сфере функциональности и содержательности вещания. На наш взгляд, этот процесс отражает стремление телевидения переосмыслить свою специфику в конкуренции с сетевой коммуникацией. С развитием интернета телепродюсеры неизбежно задались вопросом – а что, собственно, традиционное телевидение может сделать лучше?

Для эффективной телевизионной коммуникации характерна малая дистанция между автором сообщения и зрителем. Телепрограмма, отвечающая своей природе, стремится к подобному сокращению во всех проявлениях. При этом игровое начало – прямой путь к успеху. Игра словно специально создана для телепоказа. В ней интересен сам процесс, развитие событий, подчас даже без учета результата. Но если это состязание – важен еще и итог соперничества. Экран демонстрирует непрдуманную жизненную драму, здесь все настоящее, без фальши и лицедейства. Феномен достоверности в чистом виде. Зритель становится *наблюдателем за процессом*. И одновременно соучастником.

В игровых программах очень важен эффект соучастия, вовлеченности зрителя в действие, он сопоставляет себя с героями, вместе с ними соревнуется, ошибается, выигрывает, спорит. Примерно так происходит в популярных интеллектуальных телеиграх «Умники и умницы», «Своя игра», «Что? Где? Когда?». Бывает и другое участие – на правах болельщика, особенно при просмотре спортивных соревнований. Причем телезрители в последнем случае активно стремятся нарушить привычные правила индивидуального «потребления» телепродукта – они собираются вместе, отправляются в специальные клубы, оборудованные телевизионными приемниками, дабы поймать эффект заражения, который возникает на трибунах стадионов.

В интернете принципиально другие игры – в сконструированном пространстве, виртуальные. Главная коммуникативная роль – *игрок*, а не наблюдатель-соучастник. Нет установки на шоу, показ, наблюдение.

В журналистике и литературе метод наблюдения – именно метод, с помощью которого набирается фактура, информация к будущему тексту, это первый этап творческой работы. Для телевидения же наблюдение – любимый способ *передачи* экранного сообщения, вариант существования в эфире. Интересен для зрителей процесс «срывания масок», которым дирижирует ведущий. Игровая передача-ветеран «Поле чудес» собственно и построена на драматургии превращений. Не столь важно, чем заняты гости в студии, процесс отгадывания слов всего лишь повод для наблюдения за процессом *разоблачения* участников: постепенно, благодаря усилиям Леонида Якубовича, зажатые и скованные люди становятся живыми, естественными, таких вряд ли увидишь в новостях. Люди привыкают к атмосфере телепавильона и забывают о камерах (в кинодокументалистике есть термин «привычная камера»).

«Поле чудес» – это доброе разоблачение, перемена знаков с минуса на плюс. Но бывает и наоборот. На этом принципе была построена программа «Школа злословия». Метод провокаций, или по-другому – спроектированных ситуаций, часто используется в игровых телепрограммах для выявления истинного, настоящего лица героя. Иногда такой прием называется «форсированием жизненной вероятности». Основа здесь – опять же метод наблюдения. Проектирование игровых ситуаций выполняет все четыре функции телепоказа: развлечение («Розыгрыш» с Валдисом Пельшем и Татьяной Арно), воспитание («Школа злословия»), максимально правдоподобное информирование (репортажи скрытой камерой), обучение («Умники и умницы» с Юрием Вяземским).

Таким образом, игра на телеэкране – явление закономерное и самообитное, особенно в период развития игровых коммуникаций в интернете.

Борис Герстен

Белорусский государственный университет

ИНВАСПОРТ НА ТЕЛЕЭКРАНЕ

Еще три десятилетия назад понятия «спорт инвалидов» и «телевидение» были практически несовместимы. Инваспорт как самостоятельное направление физической культуры появился лишь в конце Второй мировой войны. Английский нейрохирург Людвик Гутман разработал систему физических упражнений для инвалидов. Известный врач преследовал две цели: физическую реабилитацию солдат, раненных на поле боя, и моральную адаптацию инвалидов войны к жизни в окружении здоровых людей.