

Игры современного телевидения как социокультурный феномен

В прошлом игра и обыденность были разведены по разным полюсам жизни людей, привязаны к определенным временам года, календарным праздникам. Ныне игра стала неотъемлемой частью повседневной жизни общества. Каждый вечер рекламные огни больших городов призывают всех и каждого окунуться в мир развлечений: «Когда смеркается, люди мегаполиса словно выходят на охоту. Ночную охоту за развлечениями»¹. Развлечения называют бичом современного общества, эпидемией, бременем. Их рассматривают как специфическую проблему современного общества, обострившуюся с созданием индустрии досуга. Специфическое свойство современного телевидения – превращение большинства телевизионных зрелищ в развлечение, в шоу, в игру.

Характерная черта игры состоит в том, что она, в отличие от труда и художественного творчества, не создает никакого богатства, никакого произведения. Игра – это трата времени, энергии, а иногда и денег. Вместе с тем игра – не бессмысленное занятие. Для детей это метод самопознания, обучения, социализации. Для взрослых – способ определения границ человеческих возможностей, моделирования сложных жизненных ситуаций, нахождения оптимальных методов решения проблем, средство компенсации недостающего «цивилизованному обществу» чувства опасности и преодоления препятствий. Согласно М. Маклюэну, «в шутке и игре мы восстанавливаем целостную личность, которая в обыденном мире и профессиональной жизни может использовать лишь малый сектор своего бытия» [13, с. 267].

Сказанное выше относится к личному участию человека в игре. Однако во многих играх интересно не только играть, но и наблюдать за тем, как играют другие. Наблюдение за игрой – изучение жизни, людей в смоделированной экстремальной ситуации. И именно современное телевидение предоставляет многомиллионной аудитории эту возможность.

Главный и чаще всего единственный постоянный персонаж специфического телевизионного зрелища под названием «телевизионная игра», которую Е. Сабашникова назвала «документальным спектаклем», – ведущий. Он редко бывает героем «безусловно положительным». Этому мешает его функция в игре, где он не только хранитель традиций (правил игры), но и провокатор экстремальных ситуаций, что роднит его с традиционным злодеем формульной приключенческой литературы. В приключенческом произведении герой преодолевает препятствия и опасности, возникающие в результате козней злодея. Герой или герои телевизионной игры тоже преодолевают препятствия и опасности (пусть не угрожающие их жизни, но выводящие участников игры за границы обыденности, дарящие им острые ощущения), а «виновником» возникновения экстремальной ситуации становится единственное известное зрителям лицо от телевидения – ведущий. Как и злодеи формульной литературы, телевизионные «злодеи» не лишены обаяния. Зритель

¹ Дужов Е. Ночь и город // От заката до рассвета. Ночь как культурологический феномен. Сборник статей. – СПб., 2005. – С. 7.

никогда не теряет ощущения, что ведущий «мучает» героев понарошку, ради удовольствия аудитории.

Как и в любом приключенческом произведении, герой телевизионной игры стремится к награде. В литературе и в кино он обычно ищет клад или выполняет какую-то этически важную миссию, на телевидении кладом становится приз, а этической миссией – испытание на прочность основополагающих человеческих качеств (как ни громко это будет звучать применительно к массе низкопробных телевизионных игр). Вместо любви привлекательной девушки (традиционной награды, ожидающей героя приключенческого романа) – герой телевизионной игры получает любовь телезрителей, хотя бы на мгновение становится звездой.

Если речь идет об играх с более или менее постоянным кругом игроков, их герои могут претендовать даже на изменение социального статуса и всей своей жизни за счет вступления в общественную группировку, о которой Й. Хейзинга говорил: игра как свободная деятельность «совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [25, с. 24].

Эта группировка отличает участников игры от прочего мира. Яркий пример – участники знаменитых телевизионных игр «КВН» и «Что? Где? Когда?», с советских времен и доныне продолжающие играть, писать сценарии или просто работать на телевидение.

Роже Кайуа в своей книге «Игры и люди» предлагает классификацию игр, которая вполне подходит для анализа не только телевизионных игр, но и множества гибридных телешоу, в основе которых лежит игра:

- «соревнования» (интеллектуальные и спортивные);
- «удача» (казино, лотерея);
- «имитация» (подражание, маскарад, театр);
- «головокружение» (карусели, альпинизм, опьянение скоростью) [10, с. 86].

Большинство телевизионных игр советского времени были *соревнованием* (часто интеллектуальные соревнования назывались викторинами или конкурсами): «КВН», «Что? Где? Когда?», «А ну-ка, девушки!», «А ну-ка, парни!» «ЭВМ» (конкурс изобретателей) [4], «Папа, мама, я – спортивная семья» и многие другие. Такое предпочтение легко объяснимо: трудовая деятельность в СССР «оживлялась» социалистическим соревнованием. Соревнование – это борьба, «где искусственно создается равенство шансов, и противники сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих

точную и неоспоримую оценку одержанной победы» [10, с. 52]. Равенство шансов и попытка создания идеальных условий – один из главных мифов марксизма-ленинизма, который в то время лежал в основе государственной идеологии.

В постсоветское время характер игр на отечественном телевидении существенно изменился. Стали преобладать *игры-«удачи»*: «Поле чудес», «Золотая лихорадка», «Как стать миллионером», «О, счастливец!», «Русское лото» и др. Телезрители постоянно оказывались свидетелями того, как «золотой дождь» денежных и товарных призов, которые щедро выделяли спонсоры, увлеченные новыми рекламными возможностями, льется на более или менее сообразительных соотечественников. Большинство этих игр не требовало никакой демонстрации интеллектуальных или физических способностей игроков, а было лишь лотереей, казино. Стремление «поймать удачу за хвост» в тот период стало главной движущей силой не только развлечений, но и зарождающегося бизнеса, а игры были пародией на общество, погрязшее в суевериях, увлечениях астрологией, гипнозом и т. п. События развивались по М. Маклюэну, много десятилетий назад отметившему: «Азартная игра доводит индивидуальную инициативу до той точки, когда она становится передразниванием индивидуалистической социальной структуры» [13, с. 267].

Однако следует признать, что на заре перестройки игры-лотереи и игры-викторины выполнили весьма важную психологическую и политическую функцию – они приучили зрителей к мысли о том, что богатым быть не стыдно и стать им легко. Для зарождающегося нового общества это оказалось очень важным сдвигом в сознании масс. Необходимо было компенсировать потерянное народом чувство стабильности своего существования хотя бы иллюзией того, что, пойдя на риск, можно многое выиграть.

Следующий этап – тот, на котором российское общество находится сегодня, – увлечение *играми-симуляциями*. Образцы игр этого типа появлялись в отечественном эфире и раньше, например «Ключи от форта Боярд». Члены команд преображались в участников экспедиции-приключения, которые должны добыть сокровища, спрятанные в средневековом форте, окруженном со всех сторон морем и населенном «персонажами-масками». В этой гибридной игре присутствовали и элементы игры-соревнования (участники команды демонстрировали силу и ловкость), и игры-удачи (везение в ней было не менее важно, чем ловкость, и победа вела к обогащению). Но все же игра-симуляция здесь доминировала, поскольку главным зрелищем оказывалась реакция участников (часто известных персон, звезд) на несоответствие их обыденной жизни и той игровой среды, в которую они попадают, а также необходимость соблюдения этикета, стилизованного под Средневековье.

К играм-симуляциям можно причислить и прошедшие в эфире в 2006 г. «Танцы со звездами», ледовые шоу «Танцы на льду» («Россия») и «Звезды на льду» («Первый канал»)², а также шоу «Цирк со звездами» («Первый канал», 2007). Суть игры в том, что самые яркие звезды театра, кино, ТВ, спорта и шоу-бизнеса «меняют профессию» и составляют дуэты с профессиональными танцорами или фигуристами. Новоиспеченные пары на глазах миллионной аудитории в режиме прямого эфира демонстрируют миру свои хореографические и спортивные способности и достижения. Исполнение оценивают профессиональное жюри и телезрители. Разумеется, в этих шоу-играх есть элемент состязательности, но популярность им придает именно «симуляция», в данном случае – перевоплощение в спортсменов.

Популярная игра-симуляция проникает сегодня в самые разные телепередачи. «Перевоплощаются» участники игр-состязаний: «Умницы и умники» (конкурс абитуриентов, желающих поступить в МГИМО, стилизован под интеллектуальные состязания античных философов, судимые «ареопагом»), «Своя игра» (одежда игроков напоминает докторские мантии престижных университетов), «Минута славы» (участники состязаний изображают артистов эстрады). «Перевоплощаются» участники игры-«удачи»: приходящие на «Поле чудес» по ходу истории игры перестали быть «охотниками за удачей», они отлично знают и умеют соблюдать церемониал передачи, подыгрывают ведущему Л. Якубовичу, создавая атмосферу семейного клуба. Элементы игры-симуляции присутствуют как прием и в ряде специальных репортажей, сделанных методом инфотейнмента (например, когда журналист «меняет профессию» и изображает преступника или жертву). Популярность игр-симуляций, по-видимому, свидетельствует о склонности аудитории к отчуждению и раздвоению личности, которые она пытается преодолеть с помощью игр, ведь именно эти состояния Р. Кайуа считает «искажением принципов» этого вида игр, открывающихся, когда игра перестает быть непроницаемой и происходит ее «контаминация с реальным миром» [10, с. 76].

Последний из выделенных Р. Кайуа типов игры – *игра-головокружение* – пока мало представлен на отечественных телевизионных экранах. На его основе делают программы, ориентированные, прежде всего, на молодежную аудиторию, например, программы об экстремальных видах спорта: «Русский экстрим», «Я готов на всё!» с Дмитрием Дибровым, «Трюкачи» с Гошей Куценко, «Экстремальные ситуации» с Николаем Фоменко и др. Интересно, что принципы игры-головокружения используются и при создании блока трэш-репортажей НТВ: «Программа Максимум», «Русские сенсации», «Победившие смерть». «Головокружение» у зрителей может возникать и благодаря

² В сезоне 2007 г. – «Ледниковый период» на Первом канале.

клиповому монтажу, и благодаря избытку жестокости. Возможно, успех таких программ у широкой аудитории объясняется их способностью воздействовать на психику подобно заменителю алкоголя и наркотиков.

Игры в реальность (реалити-шоу)

Реалити-шоу – одно из самых молодых и самых любопытных, с точки зрения гибридизации форм, направлений телевизионного вещания. В его основе тоже заложен принцип игры, который и делает реалити-шоу привлекательным и для участников, и для зрителей. Теоретики массовых коммуникаций критикуют реалити-шоу за «отсутствие конкретной пользы, стимулирование инфантильности и едва ли не дебильности участников и публики, как и формирование стремления публичного раздевания или автоэротизма» [23]. Говорят: «Оно утверждает забвение вопроса об образе. Оно организует убийство символичного. Оно подталкивает всеобщую инфантилизацию к политике. Оно продвигает автоэротизм в общественном плане. Оно развивает культ непосредственного. Оно превращает нас в живых мертвецов. И никакие социологические объяснения не избавят от острой необходимости изобличения его обмана» [23].

И все-таки представляется необходимым попытаться найти объяснения популярности этого нового вида игры в реальность. В этой игре, в зависимости от типа реалити-шоу, в большей или меньшей степени присутствуют элементы игры-соревнования, игры-удачи, игры-симуляции, игры-головокружения, а также розыгрыша. Сам процесс игры снимается методом длительного наблюдения, который изначально был рожден документальным кино для исследования жизни. Так что, с точки зрения метода, история реалити-шоу, на наш взгляд, должна вестись не с 1980-х годов, когда подобные зрелища появились на западном телевидении, а с 1960-х, когда режиссеры всего мира увлекались «социологическим наблюдением за жизнью». Это наблюдение могло выливаться в художественные и документальные фильмы, спектакли и телеспектакли.

Еще одним предшественником реалити-шоу были многосерийные фильмы – «семейные сериалы», в основу которых тоже был положен принцип «социологического наблюдения» [22, с. 102]. На Центральном телевидении это были передачи цикла «Наши соседи», на литовском – «Семья Петрайтисов», на эстонском – «Что нового в семье Кооста?». Герои этих серий, сыгранные актерами, идентифицировались зрителями как соседи по площадке, документальные персонажи. Их истории и характеры были узнаваемы, потому что в основе сценария часто лежали подлинные события. С. Муратов писал об этих фильмах, называя их то «телевизионной драматизированной хроникой», то «дискуссией в форме драмы», так: «Подобно социологам, все чаще прибегающим к “соучаствующему” наблюдению за жизнью так называемых малых групп – школьного

класса, рабочей бригады, отдельной семьи, – телевизионные драматурги ведут серийные репортажи о знакомом круге героев. <...> Перед нами своего рода “социологическая драматургия”. И хотя, как известно, в искусстве количество не переходит в качество, нельзя отрицать того, что качество подобного рода драматургии обусловлено и количеством выпусков, и самой протяженностью жизни героев» [18, с. 64 – 65].

Не меньшей популярностью пользовались и документальные фильмы, снятые методом длительного наблюдения, которые С. Муратов назвал тогда «живым телевидением» [16, с. 41]. Задолго до рождения столь популярного сегодня во всем мире реалити-шоу, в начале 1970-х гг. американские кинематографисты во главе с Крэггом Гилбертом семь месяцев снимали в Санта-Барбаре фильм «Американская семья», а потом смонтировали из трехсот отснятых часов 12 часовых фильмов о семье Лаудов. Фильм оказался чрезвычайно популярным, но вызвал и бурю негодования, поскольку зрителя сочли, что режиссер исказил облик типичной американской семьи [17]. Такие фильмы демонстрировались не только в США. В Англии кинематографисты тоже сняли цикл о жизни обычной провинциальной семьи («Семья») и показывали его каждую неделю в течение трех месяцев. Подобных фильмов и на Западе, и в СССР было немного, поскольку технология их создания оказалась очень трудоемкой. Однако некоторые работы, с точки зрения критиков, стали настоящей удачей – например, цикл «От Белого до Черного моря» (ЦТ), «12 месяцев» (эстонское телевидение), а также «Лешкин луг» (10 лет наблюдений), «Контрольная для взрослых» (17 лет наблюдений) [17]. Предшествовали этим телевизионным многосерийным фильмам кинофильмы, снятые методом длительного наблюдения: Р. Флаэрти «Нанук с севера», Р. Ликока «Эдди Сакс в Индианаполисе» и др.

Но если кино с помощью этого метода стремилось изучать и осмысливать, то телевидение тот же инструментарий использовало для того, чтобы руководить и направлять. Тем более что само по себе длительное теленаблюдение оказывало влияние на жизнь героев фильма. Никому не известные провинциалы превращались в звезд экрана, перед ними открывались новые жизненные горизонты, и вместе с тем очень часто за участием в съемках следовали жизненные трагедии.

Прошедшие десятилетия мало что изменили. Сегодняшние реалити-шоу всех мастей несут в себе многое из того, что было придумано создателями постановочных семейных серий и многосерийных документальных фильмов, снятых методом длительного наблюдения, недаром в самом начале своего появления это направление вещания называлось «реальным телевидением». Но скоро стало очевидно, что реальным все происходящее на экране назвать нельзя. А вот добавление слова «шоу» все расставило на свои места. ВРЕЗКА 4: Телевизионное шоу – артизированной реальности, образ

реальности, созданный методом монтажа аттракционов. То есть экранным зрелищем становятся лишь те элементы реальности, которые могут быть восприняты зрителем как аттракционы. Для того чтобы этих аттракционов было как можно больше, участникам реалити-шоу предлагаются специфические условия игры, которые вынуждают их проявлять те или иные свои качества. При этом каждое реалити-шоу обязательно тяготеет к тому или иному типу игр. Шоу-тантов – это игра-соревнование, шоу-наблюдения и шоу-знакомства – игра-удача (соревнования, которые разворачивались в шоу «За стеклом» или в «Доме-2», не требуют на самом деле проявления себя, выигрыш во многом зависит от удачи). Шоу на выживание, хотя порой и требует проявлений силы и ловкости, а его результат зависит от удачливости игрока, все же в своей основе имеет игровую симуляцию.

Участники «Последнего героя» играют в «племена туземцев», участники «Голода» примеряют на себя «маски» уличных музыкантов и т. п. Впрочем, порой, игра-симуляция в них соединяется, а то и вытесняется игрой-головокружением, как это было в экстремальном шоу «Фактор страха» (НТВ), где участникам приходилось бороться со своими фобиями – от боязни высоты до страха перед пауками.

Практически все реалити-шоу вне зависимости от своей экстремальности тяготеют к формуле приключения. Это связано с тем, что участники вырываются из обыденности и стремятся к какой-то цели (выигрышу). Но эмоции, которые они проявляют в ходе игры, могут придавать этому приключению аромат мелодрамы, любовной истории, детектива и т. д.

Чтобы действие реалити-шоу развивалось легко и стремительно, оно должно иметь четко прописанный сценарий. Его не было в реалити-шоу «За стеклом», поэтому оно привлекало зрителей лишь возможностью телевизионного вуайеризма, что было российской аудитории в новинку. Создатели следующих проектов имели четкий модульный сценарий развития событий, который был частью так называемой «продюсерской библии» – свода правил, по которым следует производить купленные программы.

У программы «Последний герой-1» уже был такой сценарий: «Каждая серия, – пишет ее редактор И. Кемарская в своей книге «Телевизионный редактор», – делилась на три части: одна, побольше, собственно реалити-шоу, вторая и третья – поменьше, соответственно игра и ток-шоу (Конкурс и Совет). В свою очередь, реалити-шоу, которое на момент исследования было нам знакомо только по не очень внятному термину, представляло собой искусный монтаж эпизодов, происходивших поочередно в двух соревнующихся племенах» [11, с. 93].

Собственно, предлагаемая схема и есть повествовательная структура, основа драматургии этого нового для нас и мало исследованного теоретиками телевизионного зрелища. Это ритуал, структурирующий вымышленный мир реалити-шоу, выстраивающий иерархию отношений, образ жизни и мировоззрение участников игры. Он позволяет синтезировать в одном зрелище документальный фильм, имитирующий репортаж с места события, но состоящий в основном из набора сцен-аттракционов; игру, участники которой проходят ряд испытаний, демонстрируя свои способности и черты характера, и дискуссию, где игроки обсуждают поведение друг друга и принимают решение, кто должен покинуть «поле боя». При необходимости дискуссия может быть заменена (или обогащена) интервью, в котором участники делятся своими впечатлениями, как бы выходя на авансцену.

Эти три основополагающие составляющие были и в «Что? Где? Когда?» В. Ворошилова. Телезрители программы имели возможность «отстраненно», как бы «сверху», наблюдать за общим ходом события (и игрой, и реакцией членов клуба), видеть игру «изнутри», как бы глазами игроков, слушая интервью, которые часто брал у членов команд сам В. Ворошилов. В беседе с Е. Сабашниковой, которая состоялась задолго до появления реалити-шоу, он говорил: «Когда мы собираемся и обсуждаем предстоящую игру, то я набрасываю кое-какие предполагаемые вещи. Например, может состояться дуэт Царькова с Нурали – хорошо бы проследить за этим <...> может случиться подсказка, если рядом будет стоять такой-то игрок <...> Может, они увлекутся провокационной частью вопроса или внешней стороной предмета <...> И здесь мы предварительно набрасываем, кто за кем будет следить; но все это ориентировочно, потому что, как правило, всегда случается что-то неожиданное. Это-то и есть самое интересное. И тогда каждый должен мгновенно принимать самостоятельные решения. Тут уже все решает талант, умение ориентироваться в экстремальных условиях, непредвиденных ситуациях» [21, с. 29].

В те годы еще не было термина «модульный сценарий», которым сейчас пользуются все создатели телевизионных игр, реалити-шоу и ток-шоу, но жесткая схема программ у авторов «КВН» и «Что? Где? Когда?» уже была. Постоянный порядок конкурсов или этапов освещения события давал возможность сохранять динамику развития действия, держать внимание аудитории.

Если формула приключения – общая для всех реалити-шоу, то аттракционы, которые используются в том или ином типе, разные. Они обусловлены спецификой игр, лежащих в их основе.

Для игры-соревнования характерны такие аттракционы, как рекорд, неожиданность, риск; для игры-удачи – красота, диковина, чудо, казус, скандал; для игры-головокружения – рекорд, неожиданность, запрет, риск, жестокость, катастрофа и даже, возможно, аттракцион-смерть. Наиболее разнообразными могут быть аттракционы в игре-симуляции. Ей доступны все виды аттракционов, которые могут чередоваться, меняя ход и задачи игры. И все же главным для игры-симуляции будет не аттракцион-запрет. Ведь среди перечня игр-симуляций Р. Кайуа называет маскарад [10, с. 72], восходящий к карнавальной традиции, снимавшей на время социальные запреты и дававшей психологический выход подавленным желаниям.

В реалити-шоу метод длительного наблюдения используется для исследования не жизни, а ее имитации. Оно симулирует жизнь, а не репрезентирует реальность. По мнению ряда исследователей, в частности представителей знаменитой франкфуртской школы, телезритель склонен воспринимать эту симулированную действительность как подлинную жизнь [26]. Это крайне беспокоит тех, кто видит миссию телевидения в том, чтобы «вводить в обиход новые понятия, образно-знаковые коды, ориентированные на эволюцию социума» [24, с. 110]. Они предполагают, что телезритель окончательно потеряет чувство реальности под влиянием подобных программ с не только излишне откровенными сценами, которые снимают все табу, проповедуют жестокость, подвергают участников реалити-шоу испытаниям, напоминающими пытки (не давать спать, морить голодом, подвешивать за ноги) [24, с. 99–120].

Однако если взглянуть на эту проблему с точки зрения теории формульных жанров, окажется, что телезритель, не имеющий психических отклонений, как и читатель формульной литературы и зритель театральных фарсов, не принимает все происходящее за чистую монету и не воспринимает как руководство к действию. Привлекательность упомянутых реалити-шоу и трэш-программ связана с тем, что их просмотр позволяет снять стресс. Они дают возможность избавиться от тех или иных напряжений. Их воздействие сродни воздействию драмы у Аристотеля (миметическое разыгрывание избавляет от социального давления, вызывая катарсис). По мнению М. Маклюена, «игры – это драматические модели нашей психической жизни, дающие избавление от тех или иных напряжений» [13, с. 269]. Пожалуй, это определение как нельзя лучше подходит к описанию воздействия телевизионных реалити-шоу.

Возникшее на стыке документального кино и телевизионной игры, реалити-шоу может органично сочетать в себе документальную драму, приключение, мелодраму, комедию, метод наблюдения и метод провоцированной ситуации, документальных героев и статистов, их изображающих. Все оказывается в нем уместно, поскольку это игра, очень

похожая на реальную жизнь. А ведь уже давно замечено, что человек получает наибольшее удовольствие от игр, пародирующих ситуации его трудовой и общественной жизни. При проведении такого рода игр важен не столько результат, сколько процесс, в ходе которого игроки проявляют себя, а множество камер следит за каждым их действием и каждой эмоцией. Режиссеры отбирают из многих часов отснятых материалов то, что может быть воспринято как аттракцион, что позволит смонтировать динамично развивающееся действие.

Например, в отечественных судебных шоу³ аттракционами обычно являются мелодраматические скандалы: измена супруга, конфликт из-за наследства, преследования ребенка со стороны мачехи или отчима и т. д. Разбор конфликтной ситуации мировым судьей придает зрелищу полноценный мелодраматический пафос, ведь главная задача мелодрамы – показать осмысленность и справедливость мирового порядка. Пусть мир полон насилия, но он управляется моральным принципом воздаяния. И это воздаяние осуществляется в ходе судебного шоу настоящим судьей, да еще знаменитым на всю страну, как в случае с Павлом Астаховым [1, с. 3–19]. При таком точном попадании в ожидания аудитории не имеет никакого значения качество игры актеров, исполняющих роли истцов и ответчиков. Более того, чем меньше наигрыша в их поведении, чем меньше пытаются они выдать себя за реальных пострадавших, тем лучше. Зритель ведь тоже играет в эту игру, соглашаясь с ее правилами, не забывая об условности, но вовлекаясь в нее, идентифицируя себя с ее героями.

Аналогично воспринимается зрителями и программа психотерапевта доктора Курпатова, которая вполне подходит под разряд медицинских шоу. Даже если все герои, обращающиеся к нему за помощью и приходящие в телестудию, это реальные люди с реальными проблемами, для телезрителей это все равно игра. Они примеряют на себя типичные судьбы и проблемы, совершенствуя при этом свою жизнь или просто развлекаясь созерцанием той же мелодрамы, где герои получают воздаяние уже не в суде, а, пользуясь советами доктора Курпатова. Например, девушка перестает чувствовать себя дурнушкой и, наконец, привлекает внимание любимого, а разведенный мужчина правильно выстраивает отношения с бывшей женой и получает возможность регулярно видеться с сыном.

ВРЕЗКА 5: При всех различиях телевизионные игры объединяет очень важное свойство: разворачивающиеся в них сюжеты утрируют исходный документальный материал (жизненные ситуации-прототипы), чтобы сделать его более «выпуклым», однозначным. В результате на экране появляются своеобразные пародии на повседневные,

³ «Час суда» (Ren-TV), «Федеральный судья» («Первый канал») и «Суд идет» («Россия»).

стандартные жизненные ситуации. В замкнутом пространстве гостиничных апартаментов, как в шоу «За стеклом», или на экзотическом острове, как в «Последнем герое», человеческие конфликты, провоцируемые сценаристами, получают особую остроту. Тем более что подбирают участников шоу, учитывая психологические типы и особенности характера, подталкивающие их к принятию на себя определенной роли, соответствующей одному из классических театральных амплуа.

Просмотр реалити-шоу – это не только развлечение и снятие стресса, это еще и способ осмысления жизни для тех, кто на это способен и к этому склонен. Это возможность проанализировать фантазии и понять, чего не хватает культуре, в чем она нуждается. Недаром при появлении в отечественном эфире экстремальных шоу, например «Фактора страха», в прессе заинтересовались тем, «почему бухгалтеры и инженеры мечтают спрыгнуть с небоскреба»⁴.

Анализируя реалити-шоу, ток-шоу, игры и «трэш-телевидение», западные исследователи делают следующий вывод: люди хотят жить в толерантном мире, где раса, гендер и сексуальная ориентация не имеют никакого значения, где сложные проблемы получают индивидуальные, терапевтические решения, где «отклонение от нормы легко узнается и быстро и справедливо наказывается» [5, с. 86]. Еще ярче, чем в реалити-шоу, эти ожидания проявляются в ток-шоу.

Ток-шоу: дискуссии «понарошку»

Ток-шоу – это тоже игра, с элементами состязания, удачи и симуляции. Как в викторине, телезрители играют в нее наравне с участниками и зрителями в студии. Одновременно с игроками они пытаются отгадать заветное слово и получают удовольствие оттого, что делают это быстрее. Только в ток-шоу телезрители стремятся разрешить сложную жизненную ситуацию, пофантазировать, как бы они повели себя в подобном случае. Причем «отгадка» в одном случае формулируется ведущим в конце программы, а в другом – обозначена лишь намеками, и каждый может считать свое решение единственно правильным.

Для того чтобы телезритель догадался, что его тоже приглашают к соучастию в игре, в студии ток-шоу всегда располагаются зрители, которые могут давать свои комментарии и (или) участвовать в голосовании («Народ хочет знать», ТВЦ, «Свобода слова», НТВ). Иногда голосовать предлагают и телезрителям, чаще всего по телефону («К барьеру», НТВ). Призом телезрителю, угадавшему «правильный ответ» и проголосовавшему, «как

⁴ Так называлась статья Оксаны Фоминой об этом шоу в газете «Комсомольская правда» от 13 марта 2003 года.

большинство», становится ощущение, что в мире, несмотря ни на что, все-таки царит справедливость, за добро и зло человек получает моральное воздаяние.

Семейно-бытовые ток-шоу, живущие по законам мелодрамы, «показывают добрых и злых людей в трагических или трогательных ситуациях», «стараясь взволновать зрителя не столько значимостью текста, сколько сценическими эффектами» [20, с. 174–175]. Повествовательная структура мелодрамы незыблема: «любовь, предательство, приносящее несчастье, торжество добродетели, кара и награда, преследование как “стержень интриги”» [там же]. Аналогична и структура обсуждения проблемы в ходе ток-шоу.

Хотя создатели ток-шоу утверждают, что все истории, рассказанные в студии, подлинны, телезрителя часто не оставляет чувство, что многие из этих ситуаций неправдоподобны. «Телевидение возвращает человеку “себя”, – пишет по этому поводу В. Зверева, – но уже не в качестве идеализированного героя, а как проблематичного, странного индивида, чьи приземленность и отклонения от нормы, инвертированность частного и публичного утверждаются в качестве само собой разумеющейся обыденной реальности» [9, с. 33].

Все истории, становящиеся предметом обсуждения семейно-бытовых ток-шоу, – это аттракционы. Мальчик, рожденный от умершего отца, – одновременно и аттракцион-рекорд, и аттракцион-диковина. Поступок его бабушки воспринимается как аттракцион-запрет, аттракцион-скандал, аттракцион-риск. Собрание на ток-шоу матерей, в разных ситуациях потерявших детей, – аттракцион-смерть, аттракцион-жестокость.

У постоянного телезрителя таких ток-шоу должно складываться ощущение, что весь мир – сплошной аттракцион, где нельзя ни на минуту расслабиться. Переполненное такими аттракционами телевизионное зрелище вне зависимости от содержательного наполнения приобретает характер игры-головокружения, особенно если оно смонтировано с помощью стремительного клипового монтажа, который и сам по себе создает ощущение головокружения. Однако это «головокружение», эти беды происходили с героями в реальном мире, а в телевизионном мире они должны получить своеобразную компенсацию. Как бы ни развивался сюжет очередной истории ток-шоу, в итоге должна восторжествовать справедливость (или хотя бы видимость справедливости).

Любое ток-шоу является словесной игрой, рассчитанной на производство эмоций, в которой главное испытание – убедить всех в своей правоте, приводя разного рода аргументы. Однако словесная игра, которую ведут не интеллектуалы в своем кругу, а телезвезды и обыватели, обречена на беспредметность и манипуляцию драматизмом актуальной жизненной тематики.

И все же ток-шоу, так же как реалити-шоу и другие виды телевизионных зрелищ, построенных по законам игры, создающие новую реальность, полезны для общества, поскольку имеют ярко выраженный психотерапевтический эффект. Они вызывают у зрителей дешевый катарсис, убеждая его, что в мире, создаваемом телевизионными представлениями всех мастей, как в мелодраме, обязательно рано или поздно восторжествует справедливость.

Список литературы

1. *Богомолов Ю.А.* Когда часть больше целого // Средства массовой коммуникации в эпоху глобализации. Т. 2. Поэтика СМК в эпоху глобализации. – М., 2006.
2. *Бремя развлечений: Otium в Европе. XVIII – XXвв.* – СПб., 2006.
3. *Вартапов А.* Рейтинг – новая идеология // Средства массовой коммуникации в эпоху глобализации. Т. 2. Поэтика СМК в эпоху глобализации. – М., 2006.
4. *Вартапов А.* Телевизионные зрелища. – М., 1986.
5. *Гриндстафф Л.* «Реальное телевидение» и политика социального контроля // Массовая культура: Современные западные исследования. – М., 2005.
6. *Дебор Г.* Общество спектакля. – М., 2000.
7. *Дуков Е.* Концерт в истории западноевропейской культуры. – М., 1993.
8. *Дуков Е.* Ночь и город // От заката до рассвета. Ночь как культурологический феномен. Сборник статей. – СПб., 2005.
9. *Зверева В.* Репрезентация и реальность // Отечественные записки. – 2003. – № 4 (13).
10. *Кайуа Р.* Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007.
11. *Кемарская И.* Телевизионный редактор. – М., 2004.
12. *Лисаковский И.Н.* Художественная культура. Термины. Понятия. Значения. Словарь-справочник. – М., 2002.
13. *Маклюен М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. – М., Жуковский, 2003.
14. *Мальковская И.А.* Многоликий Янус открытого общества: опыт критического осмысления ликов общества в эпоху глобализации. – М., 2005.
15. *Миронов В.В.* Коммуникация глобальная // Глобалистика: Энциклопедия. – М., 2003.
16. *Муратов С.* Метод длительного наблюдения в документальном многосерийном телефильме // Принципы серийности в телевизионном фильме: Творческая конференция. – М., 1975.
17. *Муратов С.* Метод длительных наблюдений – открытые горизонты // Флаэртиана – 98 <www.fahertiana.ru/1995-1998>

18. *Муратов С.* Парадоксы многосерийности // Проблемы телевидения. – М., 1976.
19. *Новикова А.* Влияние открытий художников авангарда на эстетику современных телевизионных зрелищ // Ракурсы. Вып. 6. Сборник статей. – М., 2005.
20. *Пави П.* Словарь театра. – М., 1991.
21. *Сабашикова Е.С.* Диапазон: Рассказы о телевизионных режиссерах. – М., 1987.
22. *Сабашикова Е.* Третье рождение. – М., 1982.
23. *Стойков Л.* Гедонистическая функция медиа: инфотейнмент и реалити-шоу // Relga. Научно-культурологический журнал. Коммуникация. – 2007. – № 4. <<http://www.relga.ru>>
24. *Уразова С.* Show-clot телевизионной реальности // Телерадиоэфир: История и современность. – М., 2005.
25. *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М., 1992.
26. *Хоркхаймер М., Адорно Т.* Диалектика Просвещения. – М. – СПб., 1997.