

49

На правах рукописи



**Сумской Павел Федорович**

**ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ИГРА  
КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОЙ КОММУНИКАЦИИ:  
ОПЫТ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА**

Специальность 24.00 01 – теория и история культуры

**Автореферат**



диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

Челябинск 2009

Работа выполнена на кафедре культурологии и социологии  
ФГОУ ВПО «Челябинская государственная академия культуры и искусств»

Научный руководитель – доктор философских наук,  
профессор Н. Г. Апухтина

Официальные оппоненты – доктор философских наук,  
профессор Б. М. Сапунов;

кандидат культурологии,  
доцент А. Н. Лукин

Ведущая организация – НОУ ВПО «Гуманитарный университет»  
(г. Екатеринбург)

Защита состоится 23 декабря 2009 г. в 12 часов на заседании диссертационного совета ДМ 210 020 01 при ФГОУ ВПО «Челябинская государственная академия культуры и искусств» по адресу: 454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, д. 36а, ауд. 206 (конференц-зал)

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ФГОУ ВПО «Челябинская государственная академия культуры и искусств». Электронная версия размещена на официальном сайте ФГОУ ВПО «Челябинская государственная академия культуры и искусств». Режим доступа: [www.chgak.ru](http://www.chgak.ru)

Автореферат разослан 22 ноября 2009 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
кандидат культурологии, доцент



Ю. Б. Тарасова

## Общая характеристика работы

**Актуальность темы исследования** Проблематика телевизионной игры приобрела особое значение в современном социокультурном пространстве. Исследование феномена телевизионной игры в качестве формы интерактивной коммуникации актуально с культурологических позиций, включающих как теоретические, так и практические стороны проблемы.

Представителями различных научных направлений не раз предпринимались попытки осмыслить игру как один из феноменов человеческого бытия. Явление игры анализировалось в различных аспектах: соотношение игры и искусства, игры и труда и др. В исследованиях ученых явно прослеживался интерес к рассмотрению игры как культурного феномена, поиску его сущности, моделированию игры как некой системы, отражающей различные проявления человеческой деятельности.

Анализ различных социальных практик дает возможность констатировать наличие прямой зависимости между характером преобладающих в обществе игр и социокультурными характеристиками пространства человеческой жизнедеятельности. При исследовании современного состояния медиасреды, тенденций развития отечественной медиакультуры, в свою очередь, прослеживается тенденция активизации игровой основы. Игровая деятельность традиционно занимает главенствующее положение в сфере досуга. Современное медийное пространство зеркально отражает активное распространение телевизионной игровой практики, ее острую востребованность обществом, динамичное развитие телевизионной игровой индустрии. В свою очередь, своеобразие феномена игры влияет на особенности медийной практики.

Последние тенденции развития телевизионных технологий, проявляющиеся в интерактивной направленности, приводят к рождению и развитию новых жанров телепрограмм, основанных на диалоге участников, на привлечении к дискуссии зрителей и слушателей. Телевизионная игра, обеспечивая взаимодействие участников – коммуникатора (телеведущего) и коммуниканта (телезрителя), – обладает мощным потенциалом интерактивности, что обуславливает

ее особые позиции на современном телевидении. На наш взгляд, формула телевизионного взаимодействия, предложенная телекомпаниями в конце XX в., является формообразующим элементом телевизионной игры, обеспечивающим возможность активного включения и участников, и зрителей в создание, изменение, развитие происходящего теледействия.

Несмотря на многообразие исследований в области тележурналистики, теории игр, отмечающих, что телевизионная игра имеет ряд отличительных особенностей, свою специфику, выполняет важную роль в телекоммуникационном пространстве, влияя в социокультурном аспекте на отечественного зрителя, – осмысление феномена телевизионной игры носит скорее характер обобщения опыта без глубокого теоретического анализа. Разноречивость трактовок этого явления, недостаточность его теоретического понимания отражаются в телевизионной практике.

Соответственно, современная социокультурная ситуация, для которой характерны, с одной стороны, попытка активного использования интерактивной направленности телевизионных игр, а с другой – недостаточная теоретическая разработанность самого феномена телевизионной игры, неизбежно приводит к необходимости изучения ее в культурологическом аспекте. Проблема состоит не только в раскрытии природы и сущности телевизионных игр, но и в показе возможностей актуализации их интерактивного потенциала.

**Степень разработанности проблемы.** Проблема игры не является принципиально новой для телевизионного пространства России. Однако диссертантом не обнаружено развернутых научных исследований по проблеме телевизионной игры как интерактивной коммуникации.

Анализ смыслового поля игры в качестве феномена культуры, трактуемого как вид эстетической деятельности, встречается в трудах И. Канта, Платона, Ф. Шиллера и др. Игра как явление бытийного плана рассматривается в концепциях А. Бергсона, Х. Ортеги-и-Гассета, А. Шопенгауэра и др.

Философско-антропологические аспекты феномена игры представлены в трудах Ф. Я. Бейтендейка, Э. Берна, Л. Витгенштейна, К. Гросса, У. Мак Дау-

голла, М Дюфрена, М Маклюэна, Я Морено, Э и М Неймейер, Д Патрика, Ж Пиаже, Г Спенсера, З Фрейда и др

Теоретические аспекты феномена игры в отечественной научной школе отражены в работах В А Аликина, А В Антюхиной, М М Бахтина, Н Л Виноградовой, Ф В Всеволодского-Гернгросса, Н С Гринберг, А Б Демидова, А В Зайко, М С Иванова, М С Кагана, Н Т Казаковой, Н В Казановой, Т Е Карповой, И В Куликовой, Ю М Лотмана, Я Ю Манусовой, Н А Мазровой, Г В Плеханова, В Д Пономарева, Л Р Прокшиной, Л Т Ретюнских, В М Розина, К Б Сигова, С А Смирнова, Е С Смирновой, Л П Тимофеевой, Н Б Шипулиной

Педагогический аспект игры изучен в работах Л С Выготского, И Г Песталоцци, С Л Рубинштейна, К Д Ушинского, Д Б Эльконина и др

Развернутое исследование игры как культуросозидающего феномена представлено в теории И Хейзинги

Игра как проблема культурологии в аспекте ее классификации изучается в трудах зарубежных ученых А Гомма, К Грооса, Р Кайуа, Ж Пиаже, Л-Ж Кальве, в исследованиях отечественных ученых Т А Апинян, А Г Базанова, К Ю Баннова, Н А Барабаш, М М Буткевича, Г С Виноградова, В А Дмитриева, Е И Добринской, В П Ивановой, И Капицы, М А Коськова, М Н Мельникова, И А Морозова, А А Новиковой, Л В Певговой, В А Разумного, И С Слепцова, А В Соколова, Э В Соколова и др Основания современной глобальной культуры мышления в аспекте исследования игрового сознания представлены в трудах Н Г Апухтиной

Коммуникативный аспект деятельности изучен Г М Андреевой, И П Волковым, А А Ершовым, А Л Журавлевым, В П Захаровым, Б Д Парыгиным Вопросы массовой коммуникации исследованы в работах А П Алексеева, В М Березина, Н Н Богомоловой, Л Н Федотовой, Ю А Шерковина и др

Вопросы интерактивного общения отражены в трудах Ю Н Емельянова, Б Ф Ломова, А Н Лутошкина, Р С Немова, М А Новикова, Л А Петровской, Л И Уманского и др

В разработку теории и практики телевидения внесли вклад российские и зарубежные исследователи Э Г Багиров, И К Беляев, Р А Борецкий, А С Варганов, В М Вильчек, В Я Ворошилов, В В Егоров, Л К Козлов, В И Михалкович, С А Муратов, Н И Утилова, Е С Сабашникова, В С Саппак, В А Саруханов, В Л Цвик, А Ю Юровский, а также Д Вольтон (D Wolton), Ж-П Тейсье (J -P Teyssier), В Р Ньюмен (W R Neuman) и др

Игровые формы ТВ реализованы в практической деятельности В Я Ворошилова, В Н Листьева, А В Маслякова, В Э Пельша, А Е Цекало, Л А Якубовича и др. Значительный вклад в исследование проблем интерактивного телевидения или телевидения взаимодействия внесла Е В Поберезникова

Вместе с тем необходимо отметить, что теоретическое изучение сущности и особенностей телевизионной игры, анализ элементов ТВ игры и ее основных признаков не получили достаточного развития в научных исследованиях. Телеигра как форма интерактивной коммуникации изучена недостаточно. Актуализируя данную проблему, автор учитывает, что формы современной игры на телевидении развиваются в высшей степени динамично, что требует многоаспектного ее рассмотрения с культурологических позиций

Оценивая степень исследованности проблемы в целом, отметим, что вопрос о фундаментальных теоретических разработках в области самого явления телевизионной игры в современной научной литературе остается открытым

Таким образом, основное противоречие, выступающее **проблемой исследования**, заключается в значимой включенности и развитии телевизионной игры как интерактивной коммуникации в современном социокультурном пространстве и недостаточной изученности в системе культурологического знания ее специфики, структурных оснований и механизмов функционирования

**Объект исследования:** телевизионная игра как социокультурный феномен

**Предмет исследования:** интерактивная коммуникация как ведущая тенденция развития телевизионной игры

**Цель** данного исследования. определить специфику телевизионной игры в аспекте интерактивной коммуникации, выявить ее структурные основания и механизмы функционирования в современном социокультурном пространстве

Поставленная **цель** позволяет сформулировать следующие **задачи** исследования:

- 1 Определение сущностных характеристик феномена игры
- 2 Выявление сущности и особенностей телевизионной игры
- 3 Изучение структурных элементов интерактивной телевизионной игры в аспекте интерактивной коммуникации
- 4 Анализ этапов развития интерактивности телевизионных игр на основе историко-культурного опыта отечественного телевидения, определение тенденций развития телевизионных игр
- 5 Разработка и теоретическое обоснование коммуникативно-игровой модели телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации на основании культурологического анализа

**Теоретико-методологической базой** исследования выступают труды отечественных и зарубежных ученых в области теории и истории культуры, философии, социологии, психологии, теории телевизионных зрелищ

В своем исследовании диссертант базируется на общенаучных методах историческом, аналитическом, сравнительном, логическом, типологическом, использует методы классификации в процессе упорядочения культурных феноменов на основе одного или нескольких признаков, абстрагирования, моделирования и др

Ведущими методологическими подходами диссертационного исследования являются

- **деятельностный**, дающий возможность рассматривать традиционные и новые формы телевизионной игровой деятельности как способ апробации и развития сущностных сил человека,

- *исторический*, который исследует динамику изменений игры как неотъемлемой части культуры общества, ведущих к возникновению и развитию ее нового типа – игры телевизионной,

- *философско-культурологический*, позволяющий рассмотреть игру как важный компонент культурной активности, которая способствует развитию самой культуры,

- *феноменологический подход*, дающий основания описывать интерактивную коммуникацию телевизионной игры как социокультурный феномен

В работе использован метод структурно-функционального анализа, помогающий исследованию структуры игры, взаимосвязи ее элементов, функций

*Теоретической базой исследования* служат труды отечественных и зарубежных ученых В Вундта, И Канта, М Лацаруса, С А Муратова, Д Патрика, В С Саппака, Г Спенсера, Н И Утиловой, И Хейзинги, В Л Цвика, Ф Шиллера, А Ю Юровского и др

*Эмпирической базой исследования* стали телевизионные игры советских российских эфирных телеканалов. При рассмотрении телевизионных игр избранных нами постановщиков мы используем научные выкладки исследователей их творчества, видеозаписи игр отечественного телевидения, собственный опыт работы на региональном телевидении в течение 12-ти лет

#### **Научная новизна исследования состоит в следующем:**

Выделена одна из онтологических сущностных характеристик игры как феномена культуры – своеобразное *иномирие*, инобытие игры по отношению к безусловно-объективным формам бытия. Вскрыта динамика исторических изменений игры, проявляющаяся в изменении смыслов игры, ее содержания и форм, ведущая к индивидуализации игровых взаимодействий при расширении масштабов проявлений

Выявлены сущностные признаки телевизионной игры

- *двойственность* телевизионной игры – с одной стороны, как безусловной, реальной формы социокультурной практики, с другой – как сконструированного, совершаемого по условным правилам и переживаемого «соучастни-

ками» (термин М С Кагана) игры взаимодействия, включенного в телевизионное игровое пространственно-временное бытие,

- актуально *деятельностный характер* телевизионной (далее – ТВ) игры, ориентированный на *эстетизированную зрелищность* телевизионной коммуникации,

- направленность на *публичную* апробацию, демонстрацию и развитие некоторых сущностных сил соучастника ТВ игры,

- более жесткая по сравнению с другими проявлениями игры *установленность, заданность правил* ТВ игры для соучастников, ограничивающая возможность конвенциональной коррекции правил игрового действия,

- *относительная бескорыстность* телеигры, которая предполагает возможность получения прагматически значимого результата, не выходящего, однако, за рамки стимула к игре, направленного на расширение числа потенциальных соучастников игры и ее популяризацию

Выявлены структурные элементы интерактивной игровой коммуникации, ее характеристики, а также видение телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации на основе историко-культурного опыта отечественного телевидения. Разработана коммуникативно-игровая модель телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации на основе опыта культурологического анализа

#### **Положения, содержащие элементы новизны и выносимые на защиту:**

1 Определена особая характеристика феномена игры, как пребывание ее участников в своеобразном *иномирии* по отношению к безусловно-объективным формам бытия, что выступает одной из сущностных характеристики игр как феномена культуры. Игра – как феномен – определенным образом, в силу своего очевидно-условного характера отделена как от тех форм, которые задают насущные практические потребности, так и от абсолютно-абстрактных построений «чистого разума». Тем самым образуется особое пространство игровой культуры, основанной на конвенциональной условности правил и, в тоже время, реальности игрового действия, которое не детерминируется ни практическими тенден-

циями, ни сугубо теоретическими абстракциями, поскольку и те и другие хотя и на разных основаниях, но безусловны в своем бытии

2 Исторический процесс развития игры свидетельствует об изменении ее *смыслов* – от воспроизведения явлений природы, жизни людей и животных до создания особенных социально-ролевых отношений соучастниками игрового действия, позволяющих выделиться, отличиться отдельно взятой личности, об изменении *содержания* – от воспроизведения, проигрывания культовых традиций жизни народа до создания игровых стихий, ориентированных на культ отдельно взятой личности, позволяющих доказать особенность, отделенность игрока от массы, от «потока», об изменении *форм* – от преобладания коллективных на локальной территории до массовых, но ориентированных на проявление индивидуальности, неповторимости каждого игрока, что связано с широким распространением электронных средств массовой коммуникации (далее СМК)

3 **Телевизионная игра** есть разновидность физической, духовной и интеллектуальной деятельности человека, направленной на публичную апробацию, демонстрацию и развитие его сущностных сил, форма интерактивной коммуникации, проявляющаяся в единстве игрового сознания, игровой деятельности и игровых отношений соучастников телевизионной игры, реализуемая с использованием доступных на данный момент телевизионных технических средств и способов трансляции, которые позволяют взаимодействовать с телезрителями и отражать мощный энергетический потенциал игры

Телевизионная игра агональна, локализована во времени и в пространстве, что обусловлено ее нахождением в поле ТВ, определена жесткими рамками правил, а ее итог вероятностен и подразумевает открытый финал

4 К особенностям телевизионной игры относятся во-первых, обусловленность игры телевидением как особой системой массовой коммуникации, во-вторых, потенциальная количественная неограниченность соучастников ТВ игры, в-третьих, принципиальная публичность игрового телевизионного взаимодействия соучастников, в-четвертых, состязательность в ходе отбора прямых участников процесса игрового телевизионного взаимодействия (в дальнейшем

«соучастников»), что само по себе уже может являться содержанием одного из этапов телеигры, в-пятых, возможность частичного реконструирования хода игрового взаимодействия на телевизионном экране, в-шестых, ограничение свободы выхода из игры, обусловленное императивной включенностью соучастников в телевизионное зрелище, в-седьмых, реализация игрового пространства-времени ТВ игры в диспозицию «контактность-дистантность», где контактность – это прямое взаимодействие непосредственных соучастников игры (задается ее *программностью* – см ниже), а дистантность – степень потенциальной и вариативной причастности к игровому взаимодействию

5 Ведущими **структурными элементами** интерактивной игровой коммуникации являются игровое сознание, игровая деятельность, игровые отношения. К характерным особенностям интерактивной игровой коммуникации относятся:

- а) *Открытость и вариативность самого процесса игры* как результата развертывания процесса взаимодействия соучастников игровых событий, ситуаций и т.п.,
- б) *Открытость и вариативность финала телевизионной игры*, которая предполагает, что последний как процесс ясен и определен, но итоги игры опосредованно конструируют постигровое социокультурное бытие ее участников

6 **Телевизионная игра как форма интерактивной коммуникации** есть процесс, для которого определены характер и степень развертывания интерактивного взаимодействия индивидуально-своеобразных и функционально-событийных соучастников. Соучастники телеигры, включая телезрителей, связаны между собой реальным каналом сообщений, влияющим на постоянное определение и переопределение ситуаций игрового интерактивного действия в рамках взаимодействующей программности, ведущей через изменение элементов игрового сознания к открытому финалу как реальному эффекту игры.

7 **Основаниями моделирования телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации** являются следующие элементы:

- а) программность творческого конструирования игры во всей ее полноте, подразумевающая ее развертывание и завершение в ходе игровой деятельности,

б) вариативность, понимаемая как игровые возможности вероятностного развития игры, как многообразие сюжетных ходов, развития игровых ситуаций, которые потенциально заложены в конкретной игре Вариативность, с одной стороны, заключена в самой программности, а с другой – реализует стохастические, виртуальные возможности собственно игровой стихии,

в) импровизационность – игровое творчество соучастников игры, создание оригинальных ходов, демонстрация человеческих способностей, свойств, умений, латентных потенций Она зависит от индивидуальных творческих и личностных качеств играющего во взаимодействии с соучастниками, что влечет необходимость состязательной дифференциации соучастников игры на телевидении Импровизационность во многом влияет на игровые отношения последних Особую ценность импровизационности придает неожиданность ходов и их возможное переплетение, в результате чего игровое действие получает непредсказуемую динамику и, в свою очередь, особый эмоционально-энергетический эффект

8 Основания модели телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации не выступают разрозненно, а проявляют себя как *единое поле вероятностных интерактивных взаимодействий*, понимаемое нами в качестве нового явления – некоего «солнечного сплетения» интерактивности телевизионной игры, ее важнейшего центра – **взаимодейственной программности**

9 Структурными элементами модели телеигры как интерактивной коммуникации являются

1) Игровая деятельность, которая включает цель, правила, средства, условия телевизионной игры (границы пространственно-временных характеристик, наличие и количество игроков, возможность входа и выхода из игры)

2) Игровое сознание как некая совокупность чувственных, волевых и интеллектуальных компонентов, определяющих действия соучастников игры в пределах игрового мира как «особой реальности»

3) Игровые отношения, понимаемые как процесс и результат интерактивного взаимодействия индивидуально-своеобразных соучастников телевизион-

ной игры, нацеленных на реализацию игровых действий. Отношения проявляются на внутрличностном, межличностном, межгрупповом уровнях.

4) **Открытый финал** игры как дополнительный структурный элемент модели обеспечивает органическую связь между игрово-условным временем-бытием и постигровой безусловной реальностью существования.

**Научно-практическая значимость исследования.** Благодаря тому, что в диссертации затронуты игровые основания современной аудиовизуальной культуры как сферы творческой деятельности, она носит комплексный характер.

Проблема постижения специфики телевизионной игры как интерактивной коммуникации, определение ее структурных элементов и механизмов функционирования, представлены автором в качестве основы для анализа существующих телеигр, творческой разработки возможных вариантов игры на телевизионном экране.

Материалы диссертации могут представлять научный интерес для специалистов в области культурологии, философии игры, философских проблем СМИ и телевидения, осуществляющих научно-исследовательскую, педагогическую деятельность, а также при анализе социокультурной эффективности игровой деятельности. Отдельные положения работы могут быть использованы практиками создания телевизионных игр на отечественном ТВ.

**Апробация работы.** Материалы диссертации обсуждались на заседаниях кафедр Челябинской государственной академии культуры и искусств режиссуры кино и телевидения, режиссуры театрализованных представлений и праздников, культурологии и социологии.

Отдельные результаты исследования внедрены в образовательный процесс Института дополнительного образования, учебного телевидения, Центра профессионального речевого мастерства «Эфир» ЧГАКИ.

Автор принял участие во Всероссийском конкурсе ведущих и исполнительниц игровых программ «ЗАТЕЯ–2002», по итогам которого коллектив диссертанта признан лауреатом II степени (Тюмень, 2002), в мастер-классе «Игра как способ формирования корпоративной культуры» (Тюмень, 2005), в работе семинара «Региональное телевидение сегодня: проблемы и перспективы разви-

тия» (Челябинск, 2005), в региональном семинаре-практикуме работников местного телевидения «Игровые элементы в развлекательных программах местного ТВ» (Тюмень, 2006), в областном сборе студенческого актива педагогических колледжей Челябинской области (Челябинск, 2006), в I студенческом кинофестивале, посвященном памяти кинорежиссера С А Герасимова «Киноискусство вчера, сегодня, завтра взгляд молодых» (Челябинск, 2006), во II Международном студенческом фестивале экранных искусств, посвященном памяти кинорежиссера С А Герасимова «Киноискусство вчера, сегодня, завтра взгляд молодых» (Челябинск, 2007), во время проведения Дней областного телеканала «ОТВ» (Челябинск, 2007)

Педагогическая деятельность автора с 2004 г включает курс лекций и практических занятий по дисциплинам «Мастерство режиссера телевидения», «Режиссура массовых театрализованных представлений и праздников», «Технологические возможности телевидения в театрализованном представлении», «Технологии игровых программ»

Диссертант является автором и ведущим телевизионных просектов «На зорьке», «Мужская компания», «Клуб Уральских Путешественников», ведущим программы «Челябинское Времечко» (ГТРК «Южный Урал», Первый областной телеканал «ОТВ», «31 КАНАЛ»), директором Челябинской областной детской Школы кино и телевидения

**Структура диссертации** задается логикой исследования, обусловлена последовательностью разрешения поставленной цели, задач Диссертация состоит из введения, двух глав (в пяти параграфах), заключения и списка литературы

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ**

Во **введении** обосновывается актуальность темы, формулируется проблема исследования, раскрывается степень научно-теоретической разработанности темы, исходя из выдвинутых целей и задач, определяются основные направления изучения, отмечается научная новизна, теоретическая и практическая значимость

**Первая глава «Коммуникативно-игровая природа культуры и сущность телевизионной игры»** посвящена анализу существующего опыта в осмыслении игры как феномена культуры и проблемы культурологии. Определена сущность, особенности современной телевизионной игры, исследована телевизионная игра в аспекте интерактивной коммуникации

**Параграф 1.1 «Игра как феномен культуры и проблема культурологии»** направлен на выявление различных аспектов феномена игры, выходящих на первый план в тот или иной культурно-исторический период

Постижение многообразия смыслов игрового феномена опирается на накопленный опыт исследований в отечественной и зарубежной традициях, представления об игре как проблеме культурологии анализируются в рамках заявленных во введении подходов

*Исторический подход* позволяет подтвердить, что игра – феномен культуры, и убедиться, что логике эволюции культуры свойственен игрологический характер, а динамика изменений смыслов, содержания, форм игры является отражением динамики изменений культуры общества

Обобщая полученные результаты, приходим к выводу о том, что игра развивается, расширяя масштаб своего проявления (подтверждением чему в частности служит включенность игры в поле электронных СМК), с другой стороны, можно отметить тенденцию к индивидуализации игровых взаимодействий

*Философско-культурологический подход* позволил обозначить игру как один из возможных методов познания бытия, способствующих изменению культуры общества, реализуемых на материальном и духовном уровне деятельности человека в качестве способа раскрепощения сущностных сил, его творческих возможностей. Игра как проблема культурологии обнаруживает глубинное родство с такими характеристиками, как свобода и ограничение, упорядоченность и стихийность

Для данного диссертационного исследования отметим три, на наш взгляд, наиболее важных положения

1 Феномену игры присуща специфическая двойственность. С одной стороны, игра проявляет себя как некая условность, сконструированность. Она зрелищна, использует театрализацию, постановочность. С другой стороны – игра это своеобразное документальное представление реального жизненного факта участия в ней конкретного человека.

2 Игра есть один из способов социокультурной коммуникации, осуществляемых в единстве игрового сознания, игровой деятельности и игровых отношений, которые понимаются как интерактивное взаимодействие.

3 Инобытийность есть *существование, проявленность соучастников игры в игровом мире*, который, в свою очередь, определяется как *иномирие*, что подчеркивает его особую условно-игровую реальность, произвольную сконструированность по отношению к безусловно-объективным формам бытия.

*Метод структурно-функционального анализа* способствовал осмыслению телевизионной игры в качестве совокупности взаимодействующих структурных элементов и осуществляемых ими функций, которые мы, опираясь, в частности, на работы Л. В. Ретюнских, понимаем как игровую деятельность, игровое сознание и игровые отношения.

Обобщив все вышеизложенное, мы, в свою очередь, предлагаем следующее определение игры: игра – это разновидность физической, духовной и интеллектуальной деятельности человека, направленной на апробацию, демонстрацию и развитие его некоторых сущностных сил, одна из форм социокультурной коммуникации, осуществляемой в единстве игрового сознания, игровой деятельности и игровых отношений.

В параграфе 1.2 «Сущность и особенности телевизионной игры» внимание акцентировано на своеобразной «смене парадигм» в системе мировой культуры XX в., что привело к переходу от классической просветительской культуры к господствующей ныне так называемой компенсаторно-развлекательной, в числе носителей которой выступило и телевидение.

Российские и зарубежные теоретики и практики телевидения и СМК обращают внимание на тот факт, что телевизионная культура приближается к из-

начальному типу человеческих культур, а именно – к культуре личного контакта, и имеет динамичный, ежесекундно меняющийся, диалоговый характер взаимоотношений экранного текста с партнером

В продолжение конкретизации (с культурологических позиций) сущности игры на ТВ отметим, что телевизионная игра соотносится с основными феноменами культурологии миф, мораль, искусство, техника Эти фундирующие телеигру феномены позволяют рассматривать мир культуры в принципиально различных, но сущностных аспектах, делая наше представление о телевизионной игре объемным Соотнесение понятия телевизионной игры и ведущих культурологических феноменов дополняет смысловое поле телевизионной игры, оттеняя первое новыми нюансами, расширяя и одновременно конкретизируя его сущность

Определение сущности телевизионной игры строится на основании положений, включенных в определение игры в целом и с учетом специфики ТВ Важным положением выступает публичность игровых действий соучастников ТВ игры, указывается на актуально деятельностный характер телеигры, ориентированный на эстетизированную зрелищность телевизионной коммуникации Отмечается, что относительная бескорыстность участия в телеигре предполагает возможность получения прагматически значимого результата, не выходящего, однако, за рамки стимула к игре, направленного на расширение числа потенциальных соучастников игры и ее популяризацию Рассматриваются особенности телевизионной игры, такие как состязательность в самом процессе игры и при отборе соучастников, потенциальная количественная неограниченность соучастников ТВ игры, возможность частичного реконструирования хода игрового взаимодействия, включенность ТВ игры в диспозицию игрового пространства-времени «контактность-дистантность» и т.д. Вводится понимание телеигры как формы интерактивной коммуникации, осуществляемой в единстве игрового сознания, игровой деятельности и игровых отношений соучастников, реализуемой с использованием доступных на данный момент телевизионных технических средств и способов трансляции, включающих взаимодействие с телезрителями

**Параграф 1.3 «Телевизионная игра в аспекте интерактивной коммуникации»** посвящен раскрытию возможностей телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации

Рассматривая коммуникацию с позиций деятельностного подхода, здесь мы отмечаем положения, наиболее близкие теме исследования. Так, в свое время М. С. Каганом в отношении участников общения было введено определение *«соучастники»*. Представляется, что этот термин наиболее точен по отношению к партнерам, включенным в общение, в том числе игровое. Также принимается положение о свободном взаимодействии *уникальных партнеров*, каждый из которых самостоятельно выбирает другого и соотносит себя с другими именно в своей и в его особенности, единственности, неповторимости. Считаем, что и сама телевизионная игра как интерактивная коммуникация, как модель реального человеческого общения интересна тогда, когда в ней участвуют индивидуально своеобразные по стилю игры партнеры.

Соотнесение понятий «социокультурная коммуникация» и «интерактивность» позволяет определить *интерактивную социокультурную коммуникацию* – как процесс, характер и степень взаимодействия между соучастниками социокультурной деятельности с целью совместной выработки результирующей информации посредством принятых в данной культуре знаковых систем, средств и методов передачи, доступных в данный момент реального времени. Игровая интерактивная коммуникация, рассматриваемая нами как частный случай этого явления, обладает большим потенциалом интерактивности при условии непосредственного взаимодействия индивидуально-своеобразных по стилю игры соучастников.

Определение структуры интерактивной игровой коммуникации на телевидении основывается на использовании выявленных ранее структурных элементов (игровая деятельность, игровое сознание, игровые отношения) и позволяет выделить характерные особенности: открытость и вариативность самого процесса игры, открытость и вариативность финала телевизионной игры.

Таким образом, вышесказанные суждения позволяют дать определение телевизионной игре как форме интерактивной коммуникации, в которой, по на-

шему мнению, необходимо указать на наличие процесса, характера и степени развертывания интерактивного взаимодействия, выделив в качестве отдельного положения индивидуальное своеобразие соучастников игры (по стилю и по функционально-событийному признаку), обозначив потребность в реальном канале сообщений, влияющем на постоянное определение и переопределение ситуаций взаимодействия между соучастниками телеигры, включая телезрителей

**Во второй главе «Интерактивность телевизионной игры в контексте современного телевидения»** раскрываются этапы развития интерактивности телевизионных игр на отечественном телевидении на основании культурно-исторического опыта и с позиции деятельностного подхода, разрабатывается модель телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации

**Параграф 2.1** имеет название **«Развитие интерактивности телевизионных игр на отечественном ТВ: историко-культурный опыт»**. Ретроспектива развития телевизионной игры в отечественном телевидении позволила обозначить 4 этапа ее развития, начиная с 60-х гг XX в. по настоящее время. В данном параграфе приводятся эти этапы, которые по времени совпали с этапами развития отечественного интерактивного телевидения

*1-й этап.* 1957–1970 гг. Зарождение и формирование игрового интерактивного телевидения, определяемого как *контактное*

*2-й этап.* 1970 г. – первая половина 80-х гг XX в. Время жесткого партийного контроля на советском ТВ, приостановившего качественное развитие телевизионных игр. Телевизионные игры тех лет, ориентированные на взаимодействие со зрителями, называли передачами *с обратной связью*

*3-й этап.* Вторая половина 80-х гг – начало 90-х гг XX в. Переходный период, идеологическая оттепель, эпоха перестройки. Начало становления российского массового развлекательно-игрового интерактивного телевидения

*4-й этап.* Конец 90-х гг XX в. по настоящее время. Этап мощного развития игрового интерактивного телевидения, обусловленного изменением общественно-политической системы, «разгосударствлением» ТВ

Изучив историю развития интерактивных телевизионных игр отечественного телевидения, можно определить следующие тенденции. Во-первых, к ним относится актуализация игровых форм, их осовременивание, во-вторых, «обывление» праздничной культуры – игры перестают быть явлением уникального праздничного явления, «растворяются» в будничном телевизионном контенте, в-третьих, обнаруживает себя переакцентировка таких позиций телевизионных игр, как программность, открытость, импровизационность. В стремлении ко все большей зрелищности часть телеигр движется в сторону минимализации программности и росту «плановости», выстроенности, позволяющей лучше управлять ходом игры, ее ритмом, временными характеристиками и, в конечном итоге, зрительским восприятием. Нет необходимости доказывать важность роли интерактивной игровой коммуникации в сбалансированности описанных выше проявлений телеигры, в сохранении и развитии групповых и индивидуальных неформальных контактов, живого, непосредственного общения.

Во второй части данного параграфа диссертант обратился к существующим классификациям игр в целом и игр телевизионных для проведения поиска проявленности в них степени интерактивности игрового взаимодействия, необходимого для обоснования и нахождения вариантов путей игрового моделирования. Проанализировав и обобщив известные нам классификации игр, мы не обнаружили в них четкой соотнесенности со степенью интерактивного взаимодействия, за исключением вариантов классификации М. М. Буткевича и Е. В. Поберезниковой.

Не принимая в целом предложенные классификации, мы обращаем внимание на взаимодействие пары коммуникатор (телевещатель) – коммуникант (телезритель), а также на многообразие функций телезрителя (Е. В. Поберезникова). Считаем, что взаимодействующие стороны и выполняемые ими игровые функции не являются константами и могут варьироваться, даже по ходу игрового действия, что и подразумевает интерактивность игрового события.

В классификации игр, предложенной М. М. Буткевичем, вводятся разряды игр, обоснованных количеством функционально-определенных соучастников. Тем самым в ней, на наш взгляд, заключено глубокое содержание, которое принято как ис-

ключительно важное основание для классификации интерактивных телеигр и разработки модели телевизионной игры в качестве формы интерактивной коммуникации

Развивая схему, предлагаемую М М Буткевичем и Е В Поберезниковой, мы применили ее к возможностям телевизионной игры как интерактивной коммуникации и определили основное, сущностное, специфическое, что отличает телеигру от игры вообще. Появился телевизионный зритель, публичность, «встроенность» в телевидение как систему, где основным критерием выступает зрелищность, и все происходящее нужно объяснять, прежде всего, «глазу» телезрителя, который с первых секунд должен понимать, что, с кем, во имя чего и по каким правилам будет происходить. Понимание рождает отношение, а оно, в свою очередь, – эмоции, которые «включают» вовлеченность в происходящее, а остающийся у экрана телезритель способствует «рождению» популярности программы. Вводя телезрителя как новую структурную и неустраняемую единицу, получаем возможность преодоления контекстной ограниченности построений М М Буткевича, определяемую театральной теорией и практикой, и предлагаем как основу для классификации следующую схему

1 Полная телеигра для двух игроков, в которой представлены все возможные соучастники (два игрока, ведущий, жюри, болельщик, телезритель), реализующие все игровые функции

2 Варианты неполной телеигры, где соучастники реализуют более чем одну игровую функцию

3 Игра для одного соучастника, где единственный оставшийся соучастник-телезритель реализует все игровые функции

Автор убежден, что все предложенные варианты телеигры становятся реальными в силу возможности присваивать себе одними соучастниками игры функции других соучастников, реально отсутствующих в игре. Ограничениями здесь будут выступать с одной стороны, минимальный функциональный состав (один соучастник-телезритель как неустраняемый элемент телеигры, *присвоивший себе все игровые функции*), а с другой – максимальный, предельно широкий функциональный состав соучастников (игрок или игроки, жюри, телеведущий, болельщик в

студии, телезритель, исполняющие только *одну игровую функцию*) Игровые роли и функции также образуют некое пространство, в котором лежат все возможные варианты игровых интерактивных функционально-ролевых сочетаний. Чрезвычайно важная характеристика игры на ТВ состоит в том, что *максимальных ограничений* по количеству соучастников в рамках одной игровой функции *нет*. Любая «роль», любая игровая функция может быть «растиражирована» телевидением как электронным СМК на практически бесконечное число соучастников, что позволяет нам говорить о теоретической возможности той модели игры, в которой способно принять участие большинство населения нашей планеты.

**Параграф 2.2 «Обоснование модели телевизионной игры как интерактивной коммуникации на основе культурологического анализа»** раскрывает особенности моделирования телевизионной игры в обозначенном качестве.

Исходя из поставленных целей исследования и задач, проанализировав известные модели СМК (модель «коммуникативного акта» Г. Лассуэлла, интерактивную модель Т. Ньюкомба), нам представилось логичным взять за основу для моделирования структурно-функциональную модель.

На наш взгляд, необходимыми и достаточными основаниями моделирования телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации, обеспечивающими ее целостность и полноту, являются программность, вариативность, импровизационность, которые, по мнению автора, проявляют себя как *единое поле возможных интерактивных взаимодействий*, как новое явление – некое «солнечное сплетение» телевизионной игры, ее важнейший центр – *взаимодейственную программность*.

Мы понимаем взаимодействующую программность как обобщающее явление игровой структуры всего интерактивного поля телевизионного взаимодействия, обладающее запасом открытости, вариативности и импровизационности, которое проявляется как итог в конечном, видимом изменении состояния соучастников игры, трансформации внутренних элементов игрового сознания, в достигаемом результате, в конечном эффекте игры – открытом финале.

Именно данная триада позволяет сделать игру по-настоящему интерактивной. Более того, любое ограничение числа элементов триады делает телеиг-

ру бессмысленной и неинтересной, разрушает ее Только синтез важнейших игровых оснований, проявляющийся во взаимодейственной программности, способен придать игровому действию истинную динамику, яркую зрелищность, вовлеченность во взаимодействие всех соучастников игры, обнаружить игровой азарт и непредсказуемость, без которых игра на телеэкране попросту невозможна Остановимся на основных составляющих данной модели

1 Игровая деятельность представляет, на наш взгляд, максимально широкое поле и включает цель игры, правила, условия ее реализации, наличие и количество игроков, возможность входа и выхода из игры

В силу агональности, основной целью любой ТВ игры является победа над кем-либо или чем-либо, в процессе достижения которой реализуется возможность проявления и развития некоторых сущностных сил человека Правила телеигры распадаются на две области поле запретов и поле разрешений, где правила конкретной игры занимают свой сектор Чем более правила игры стремятся к полюсу максимального запрета, тем меньше проявления программности, которую понимаем как некое «обратное отражение правил», как возможность творческого конструирования игры во всей ее полноте Чем выше давление жестких правил, тем ниже уровень программности игры Пересечение горизонталей правил и программности с вертикалями поля запретов и поля разрешений ограничивают и создают поле возможных непосредственных игровых интерактивных взаимодействий

К условиям игры относим ограничения во времени и в пространстве, естественно вытекающие из обстоятельств регламентированности, вписанности игры во временные и в пространственные рамки телевещания

Рассматривая количество и состав соучастников телеигры, учитываем выявленную нами возможность перераспределения игровых функций среди соучастников игрового интерактивного взаимодействия, особо выделив основные «действующие лица телеигры», ее «большую тройку» игрок, ведущий игры и телезрители

На первой позиции – игрок, он действует, опираясь на правила. Его действия определяют поведение ведущего и вызывают эмоциональную реакцию зрителя. Он – начало всей цепочки реальных игровых взаимодействий. Телеигра адресована телезрителю. Именно на него с экрана «давит пресс» эмоционального воздействия телевизионных образов, порождаемых телеигрой. Телеведущий, как главный коммуникатор игрового телевизионного процесса, находится в центре между игроком и телезрителем – в точке пересечения пространства телеигры и пространства ее восприятия. В случае, когда игроков двое, они образуют взаимодействующую пару. Игровому жюри определено место сразу за игроком, чьи действия оно и должно в первую очередь непосредственно оценивать. Болельщик, как «главная подсказка» возможных эмоций, расположен ближе к телезрителю.

2. Анализируя совокупность чувственных, волевых и интеллектуальных компонентов игрового сознания, отмечаем, что последнее включено как структурный элемент игровой интерактивной коммуникации вовнутрь игрового поля, с одной стороны, а с другой – повторяется как элемент, претерпевший внутренние изменения, но продолжающий оказывать влияние на коммуникационную ситуацию за пределами игрового поля, в постигровой безусловной реальности существования соучастников.

3. Игровые отношения могут проявляться на внутриличностном, межличностном, межгрупповом уровнях. Возможность различных вариантов проявлений игровых отношений телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации основывается на разделении игровых ролей и игровых функций, выполняемых соучастниками коммуникации в рамках игрового поля. Функция игрока – испытатель собственных сущностных сил, творческих возможностей, латентных потенций. Жюри – официальный независимый эксперт. Телевизионный ведущий – создатель коммуникативных связей внутри всего поля игры, интерактивного взаимодействия всех соучастников, организатор игровой коммуникации, модератор игры. Болельщик – группа зрителей в студии, выполняющих функцию «эмоционального маятника». Телевизионный зритель, находя-

щийся за пределами реального поля игры, способен выполнять, при наличии реального канала сообщений, уникальную функцию дополнения любого из возможных игровых проявлений соучастников телеигры

4 Открытый финал, как обнаруженный нами дополнительный структурный элемент игровой интерактивной коммуникации, определяемый взаимодействием программностью и игровым сознанием, в свою очередь, определяет отношения и деятельность соучастников за пределами игрового поля. Открытый финал обеспечивает органическую связь между игрово-условным временем-бытием и постигровой безусловной реальностью существования

В заключении формулируются общие выводы, намечаются дальнейшие перспективы исследования телевизионной игры с позиции «суперструктуры» интеракции – взаимодейственной структуры телевизионной игры как формы интерактивной коммуникации

**Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих публикациях автора:**

1 Сумской, П Ф Вербально-коммуникативный аспект игрового телевизионного пространства [Текст] / П Ф Сумской // Вестн Челяб гос ун-та вып 19 – 2008 – № 9 – С 149–152

2 Сумской, П Ф Телевидение игра, модель, образ [Текст] / П Ф Сумской // «Герасимовские чтения Аудиовизуальное искусство вчера, сегодня, завтра XX – XXI вв» (Челябинск, 2007) материалы Междунар науч конф – Челябинск, 2007 – С 54–60

3 Сумской, П Ф Игра как феномен культуры [Текст] / П Ф Сумской // «Культура – искусство – образование новые аспекты в синтезе теории и практики» (Челябинск, 2009) материалы XXX науч-практ конф профессор-преподават состава акад – Челябинск, 2009 – С 148–150

4 Сумской, П Ф Классификация игр в аспекте интерактивной коммуникации [Текст] / П Ф Сумской // «Единое социокультурное пространство теоретические и управленческо-технологические проблемы» (Челябинск, 27 марта 2009 г) материалы Междунар науч-практ конф – Челябинск, 2009. – С 211–217

5 Сумской, П Ф Сущность и особенности телевизионной игры [Текст] / П Ф Сумской // «Культурные этнические и религиозные традиции и инновации мира сравнительный дискурс» (Пятигорск, 5–6 окт 2009 г) материалы Всерос науч конф – Пятигорск ПГЛУ, 2009 – С 274–280

6 Сумской, П Ф Интерактивность телевизионных игр на отечественном ТВ историко-культурный опыт [Текст] / П Ф Сумской // «Культура и искусство глазами молодых ученых» (Челябинск, 2009) материалы заочн Междунар науч-теоретич конф – Челябинск, 2009 – С 264–273

7 Сумской, П Ф Телевизионная игра в аспекте интерактивной коммуникации [Текст] / П Ф Сумской // «Шолоховские чтения – 2009» (Стерлитамак, 2009) материалы V-ой Всерос науч-практ конф – Стерлитамак СФ ГОУ ВПО «МГТУ им М А Шолохова», 2009 – С 274–282

**Павел Федорович СУМСКОЙ**

**ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ИГРА  
КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОЙ КОММУНИКАЦИИ:  
ОПЫТ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА**

Специальность 24 00 01 – теория и история культуры

**Автореферат**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

в авторской редакции

Формат 60x84/16 Объем 1,0 п л

Тираж 100 экз Заказ №1034

Челябинская государственная академия культуры и искусств  
454091, г Челябинск, ул Орджоникидзе, 36а

---

Отпечатано в типографии ЧГАКИ Ризограф