

УДК 070.11

**Л.А. Ковалев**

Томский государственный университет

## ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ МЕДИА: ТИПЫ И ЖАНРЫ

Рассматривается игровое начало и формы его реализации в современном медиапространстве. С опорой на концепцию французского философа и социолога Р. Кайуа характеризуется сущность игры как явления человеческой культуры, выделяются ее ключевые свойства, представляется классификация типов игры. В соответствии с этими представлениями производится обзор игровых форм на современном российском телевидении и в пространстве интернет-коммуникации.

**Ключевые слова:** игра, игровое начало, медиа, типы игры, игровые жанры.

*The article discusses the beginning of the game and forms of its realization in modern media space. Based on the concept of the French philosopher and sociologist R. Kyua, first, we characterize the essence of the game as a phenomenon of human culture, and second, allocated to its key properties, and thirdly, we present a classification of game types. In accordance with these views we produce an overview of the game forms on modern Russian television and Internet communication.*

**Keywords:** game, game beginning, media, game types, game genres.

Исследованию игрового начала и форм его реализации в современном медиапространстве должна предшествовать концептуализация понятия игры как таковой. За основу предлагается взять концепцию Роже Кайуа, описывающую фундаментальные свойства игры в человеческой культуре и предлагающую классификацию основных типов игры.

В своей работе «Игры и люди» [1] автор исходит из определения Йохана Хейзинги, развивая и доstrаивая его. Француз сходится с голландцем в том, что игра является свободной и добровольной деятельностью, с точки зрения вовлеченности в нее: человек играет тогда, когда ему хочется, сколько он хочет и может завершить игру, когда он захочет. Однако внутри самой игры могут быть некоторые ограничения, касающиеся игрового пространства (арены, стадиона, сцены) и времени игры (продолжительность партии, длительность спектакля). Это втораяя черта игры - ее обособленность.

Еще одной характерной чертой игры является регулярность. У каждой игры есть свои правила, которые обязательны для всех и не подлежат сомнению или критике. Игроки, которые не соблюдают правила, называются нарушителями. Правила (законы) действуют только внутри самой игры. При этом законы игры на время приостанавливают действие обычных законов: «Игру расстраивает теперь уже не тот, кто разоблачает бессмысличество правил, а тот, кто рассеивает чары и грубо отказывается принимать предлагаемую иллюзию...» [1. С. 48].

Действие правил не ограничивает непредсказуемости игры. Есть такие игры, в которых нет устойчивых и жестких правил (в куклы, в солдатика, казаки-разбойники), игры, которые в своей основе имеют импровизацию и перевоплощение в какого-нибудь персонажа (вымышленного или реального): «В подобных случаях фиктивное поведение

(«понарошку») заменяет собой правила и выполняет точно ту же функцию» [1. С. 47].

Игры являются абсолютно непроизводительными. В том же казино сумма выигрыша одного игрока равна сумме проигрыша другого (перемещение собственности). В этом заключается отличие игры от труда и художественного творчества. Она не создает какого-либо продукта и направлена на трату энергии, времени, ловкости (в некоторых случаях - денег на покупку игровых принадлежностей).

Последней чертой, характерной для игры, Кайуа выделяет фиктивность. Игра сопровождается осознанием какой-то вторичной реальности. Игроки в шахматы осознают, что на доске не настоящие кони, слоны и короли, а актеры спектакля «Ромео и Джульетта» знают, что персонажи, которых они играют, являются вымышленными.

Огромное количество игр, существующих в человеческой культуре, необходимо каким-либо образом классифицировать, и Р. Кайуа предлагает разделить игры на следующие категории:

1. *Agon* – игры, носящие состязательный характер. Такие игры направлены на выявление сильнейшего в той или иной дисциплине. Это либо физические (футбол, баскетбол, теннис), либо умственные (шахматы, шашки, карты) состязания.

2. *Alea* – игры, результат которых зависит не столько от физических или умственных усилий игроков, сколько от удачи или судьбы. В отличие от *agon*, *alea* отрицает профессиональные способности игроков, квалификацию. Если в первой категории игрок полагается только на себя, то во втором случае он принимает во внимание любые приметы, мелкие детали, знамения или предостережения. Примерами таких игр являются кости, рулетка, лотерея.

3. *Mimicry* – игры, в которых, помимо создания иллюзорного пространства, сами игроки примеряют на себя некие образы (играют роль). Изначально в играх дети подражают взрослым, примеряют образы врачей, полицейских, солдат и т.д. Кроме этого, дети могут изображать и неодушевленные вещи (самолет, поезд, машина).

4. *Ilinx* – игры, провоцирующие специальные органические состояния разума, а точнее, его частичную потерю. Раскачивание, падение, резкое перемещение в пространстве, стремительное вращение, скольжение, скоростная езда, ускорение поступательного движения вызывает головокружение, которое и является целью игры. Примером может выступать игра в «волчок», где нужно как можно быстрее вращаться на одной пятке. Подобное удовольствие присуще не только людям. Собака крутится вокруг своей оси для того, чтобы поймать собственный хвост, до полного изнурения.

Очевидно, что все многообразие игровых жанров и форматов современного телевидения прекрасно укладывается в эту классификацию. Так, начиная с первых спортивных трансляций, соревновательные игры попали на экраны телевизоров. Более того, *Agon* является едва ли не самым многочисленным среди жанров и форм. Сюда относятся вышеупомянутые спортивные трансляции (в

записи и прямые), спортивные шоу-состязания («Большие гонки», «Король ринга»), музыкальные телепрограммы («Угадай мелодию», «Два рояля»), музыкальные шоу-состязания («Народный артист», «Фабрика звезд»), интеллектуальные телеигры («Что, где, когда», «Самый умный»), шоу «на выживание» («Последний герой», «Голод»).

Под следующую категорию Alea попадают, во-первых, телелотереи: «Спортлото», «Русское лото», «Золотой ключ», «ТВ бинго шоу». Во-вторых, игры, в которых основной целью участников является отгадывание. Например, в программе «Сделка?» необходимо угадывать количество денег, которое находится в чемоданчике; «Интуиция», суть которой заключается в отгадывании профессии или рода занятий полутора десятка человек.

В ХХI веке на российском телевидении все более разнообразны интерпретации типа Mimicry – от реалити-шоу различных форматов и комедийных скетч-шоу до ток-шоу и шоу-розыгрышей. Данный тип игр может сочетаться с Agon. В последнее время стали появляться шоу перевоплощений («Один в один», «Точь-в-точь»), в которых, помимо актерского элемента, есть еще и соревновательный момент, поскольку после каждого выступления, участников оценивает жюри и выставляет баллы, а в конце сезона определяется победитель.

Четвертый тип игр Ilinx связан с головокружением и определенным риском. Телевизионные аналоги такого рода игр не так многочисленны, однако хорошо известны. Он так же может быть связано с типом Agon, поскольку в подобных экстрем-шоу присутствуют элементы испытания участников, их физических, умственных и психологических способностей. Наиболее известные примеры – «Фактор страха», «Форт Боярд», «Розыгрыш», «Голод».

С развитием интернет-коммуникации появились т.н. «социальные игры» – «игры на базе социальной сети или созданные по подобию социальной сети» [3]. Основными площадками социальных игр выступают наиболее крупные социальные сети – «ВКонтакте», «Одноклассники» и «Mail.ru». Основные игровые жанры здесь:

1. Экономические игры («Зомби-ферма», «Запорожье», «Мегаполис»).

2. RPG – в ролевых играх игроки взаимодействуют с другими игроками, неигровыми персонажами и окружающей средой, развивая своего персонажа за счет сражений, торговли, выполнения квестов и «прокачки» ремесел («Хроники Хаоса», «Аллоды. Онлайн», «Легенда. Возрождение»).

3. Virtual world – игры, симулирующие реальную жизнь в реальном или выдуманном мире («Тюряга», «Бой с тенью», «Тропический остров»).

4. Пошаговые стратегии – добыча ресурсов, развитие технологий, сражения с другими участниками («Войны престолов», «Вормикс», «Правила войны»).

5. Азартные («Poker Shark», «World poker club», «Слотомания»).

Подобные игры выполняют одну из главных задач игр в принципе – развлекательную. После регистрации в социальной сети и добавления «в друзья» знакомых ему людей, пользователь начинает искать людей, которые тоже играют в эту игру. Так формируются новые круги общения. Так же создаются специальные виртуальные сообщества, посвященные различным играм, в которых пользователи могут заводить новые знакомства и обмениваться опытом. Помимо простого общения игроки могут получать различного вида бонусы в соответствии с

игровым сценарием, размер которых зависит от количества друзей, принимающих участие в игре. Некоторые игры в качестве условия развития персонажа требуют регулярного привлечения новых игроков. Есть такие пользователи, которые создают дополнительные профили, чтобы повысить собственный уровень в игре.

Игра как явление уже давно закрепилась в современных средствах массовой информации. Игры в своем многообразии позволяют каждому зрителю или пользователю найти что-то интересное для себя, позволяют объединяться в малые группы и проводить время с пользой. Представленные игровые формы являются показателем того, что развлекательная сфера все больше привлекает к себе внимание как простых обывателей, так и людей из сферы бизнеса, политики и спорта.

#### Литература

1. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М., 2007.
2. Хёйзинга Й. Homo Iudens. Человек играющий. СПб., 2011.
3. Лежебоков А.А. Игровые коммуникации в социальных медиа // Вестник Северокавказского федерального ун-та. - 2014. - № 6. - С.311–314.