# Павел Фёдорович Сумской

# Уральский федеральный университет

# [sumskoypavel@list.ru](mailto:sumskoypavel@list.ru)

# Практика геймефикации в неигровом телепроекте «Мужские выходные»

# В работе рассматривается практика внедрения игровых элементов в познавательно-развлекательный телепроект «Мужские выходные», проявленность игры, геймификации, вымысла с одной стороны и документального, неигрового с другой. Такой синкретизм повышает зрелищность программы и выделяет её из потока подобных проектов.

# Ключевые слова: игра, геймификация, реальность, телевизионная реальность.

# Авторский телепроект «Мужские выходные» (МВ) выходит с 2022 г. в эфире телеканала «Охотник-Рыболов» – спутниковом телеканале компании «Первый ТВЧ» в Санкт-Петербурге – и посвящён любительской рыбалке. Сегодня, когда для большинства городского населения процесс добычи рыбы трансформировался из жизненной потребности в популярную форму активного отдыха на природе, данный телепроект реализуется как гибридное, но органичное соединение на экране «сферы реального» (реальные люди в реальных обстоятельствах) и «сферы игрового» (реальные люди в вымышленных, искусственно созданных обстоятельствах) [3: 45]. Борьба за зрелищность неизбежно ведёт МВ к дрейфу «от объективного отражения действительности в сторону усиления зрелищности, игровой интерпретации эмпирической реальности» [1: 21].

# Определяя игру в её телевизионном проявлении как разновидность физической, духовной и интеллектуальной деятельности человека, направленной на публичную апробацию, демонстрацию и развитие его сущностных сил; как форму коммуникации, реализуемую с использованием доступных в данный момент телевизионных технических средств, приёмов и способов трансляции [4: 49], мы находим подтверждение органичной включённости игры в конструирование телевизионной реальности.

# Геймификация – «процесс проникновения элементов игры в различные виды человеческой деятельности, в том числе и журналистской» [2: 23]. Игровые методики в данном случае используются не только в рамках коммуникации автор – зрители, но и для мотивации и активизации самих реальных участников рыболовного действа, вовлечения их в имеющий внеигровую цель процесс производства и выпуска телепроекта. В рамках телепроекта геймификация объективно востребована как попытка преодоления факторов неопределённости – наличия/отсутствия и качества клёва, капризов погоды. Выступает как процесс и инструмент получения качественного АВП.

# Трактуя реальность, отметим, что фиксируемый камерой объективно явленный мир находит своё телевизионное воплощение как процесс и результат его экранной интерпретации, и есть «такая картина действительности, которая соответствует представлению о ней авторов программы и стоящим перед ними социальным задачам»[3: 37]. Таким образом экранная реальность МВ ограничена позитивным восприятием пребывания на природе, ощущением рыболовного приключения. Фокус внимания программы направлен на любительский процесс ловли рыбы, где финал открыт и вариативен и не определяет успех или провал выпуска.

# МВ по жанровым признакам – событийный, познавательно-развлекательный репортаж. Форматные свойства обнаруживаются в смешении разговорного формата и формата «лайф-ту-тейп». Вид игровой коммуникации – агон + диалог. Аудиовизуальный ряд программы выступает как авторский тeкcт, материализующий и презентующий процесс реальной рыболовной деятельности для телезрителей, виртуально присутствующих на площадке. Автор вовлекает гостей-рыболовов в процесс обыгрывания либо реально происходящих событий, либо гипотетически возможных. Управляет рыболовами, и не только не скрывает от зрителя технологии телевизионного производства, но и порой нарочито демонстрирует «закулисье» съёмок, вступая, например, в диалог с оператором, включая его в действие. Автор играет с реальностью, перемонтируя пространство, время и события, но и реальность «играет» с автором. Рыболовный процесс во многом остаётся игрой случая, непредвиденного стечения обстоятельств, не до конца предсказуемым явлением.

# С одной стороны, идёт фиксация документальных событий, различных проявлений человека. Здесь уместна ориентация на воспроизведение на экране подлинной объективной реальности.

# В то же время незапланированность рыболовных происшествий зачастую не позволяет зафиксировать событие вовремя. И тогда обыгрывание не зафиксированного, но произошедшего, воспроизведение его перед камерой в игровой форме творчески интерпретирует реальность, насыщая её эмоциями, делая более зрелищной.

# Литература

# Волкова И. И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: автореф. дис. … докт. филол. наук. М., 2015.

# Ильченко С. Н. Трансформация жанровой структуры современнного отечественного телеконтента: актуализация игровой природы телевидения: автореф. дис. … докт. филол. наук. М., 2012.

# Новикова А. А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности. М., 2013.

# Сумской П. Ф. Телевизионная игра: энергия взаимодействия. Челябинск, 2012.