

УДК 008**Что такое «экранная игра» и как экранность и экран влияют на спортивные и интеллектуальные игры?****Решетников Игорь Андреа**

Аспирант,
кафедра теории и истории культуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
127427, Российская Федерация, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3;
e-mail: reshigor@vk.com

Аннотация

В данной статье автор выводит понятие «экранная игра», отделяя его от понятий «игра в целом» и «видеоигра», а также анализирует влияние экрана и экранности на спортивные и интеллектуальные игры. В статье показано, что «Закрытая адаптация» подразумевает создание абсолютно идентичной оригиналу программы. Меняется лишь язык, состав участников и темы вопросов. К слову, именно телеигры чаще всего адаптируются закрытым способом. «Открытая адаптация» же подразумевает возможность внесения изменений в оригинальный продукт, его более глубокую переработку. При создании новой версии формата роль играет культурный код (а именно культурные обычаи, география, история, общественное поведение жителей) той страны или региона, где планируется показ адаптированной программы. В заключении сделан вывод о том что сегодня экранные игры — это не только развлечение, но и серьезная отрасль экономики, которая генерирует многомиллиардные доходы по всему миру. Выбрав подходящую по своим правилам обычную игру, продюсер может превратить ее в экранную, а значит зрелищную и коммерчески успешную.

Для цитирования в научных исследованиях

Решетников И.А. Что такое «экранная игра» и как экранность и экран влияют на спортивные и интеллектуальные игры? // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 1А. С. 148-155.

Ключевые слова

Экран, экранность, телеигра, зрелищность, коммерческий успех, экранная игра, спортивные игры, интеллектуальная игра, игра, игровая теория культуры.

Введение

Популярность спорта высших достижений как массового экранного зрелища во всем мире возрастает ежегодно. Так, например, по данным ФИФА (Международной федерации футбола) прямые трансляции чемпионата мира по футболу 2022 года, проходившего в Катаре, посмотрели около 4 млрд зрителей, то есть половина населения Земли, что на 500 млн телезрителей больше, чем количество наблюдавших за матчами чемпионата мира по футболу 2018 года в России [Пузырев, 2022]. Другим примером невероятной популярности спорта на экране, согласно рейтингам, является финал соревнования по американскому футболу Super Bowl. В 2023 году его прямая трансляция установила новый рекорд, собрав у экранов 115,1 млн телезрителей из США и заняв, таким образом, почетное второе место по количеству телезрителей после трансляции высадки человека на Луну в 1969 году [ESPN, www...].

Другие виды спорта, такие как баскетбол, волейбол, хоккей с шайбой, крикет, легкая атлетика, регби, фигурное катание, художественная гимнастика и многие другие, так же становятся все более популярными среди зрителей в разных частях мира [Сулейманова, 2021].

Основное содержание

Спортивные и интеллектуальные игры, транслируемые через интернет и по телевидению, стали частью массового сознания. Ими интересуются, за ними следят, вокруг них появляются субкультуры (напр. фанатские движения, клубы по интересам). Важные спортивные события, вымышленные и действительно происходившие в прошлом, становятся сюжетами для художественных фильмов таких, как например, «Тренер» (реж. Д. Козловский, Россия, 2018 г.) и «Одиннадцать молчаливых мужчин» (реж. А. Пиманов, Россия, 2022 г.). Спортивные результаты влияют на настроение многих болельщиков. И тут нельзя не обратиться к игровой концепции культуры, изложенной в фундаментальном исследовании нидерландского историка и культуролога Йохана Хёйзинга «*Homo ludens. Человек играющий*», где говорится, что *«чем больше способна игра повышать жизненный тонус кого-то одного или группы, тем глубже она входит в культуру»* [Хёйзинга, 2022].

В данной статье мне бы хотелось проанализировать и выявить, как проникновение экрана и экранности в игровую составляющую культуры, влияет на игры, а также вывести понятие «экранная игра», отделив его от понятий «игра в целом» и «видеоигра».

Для того, чтобы комплексно рассмотреть влияние экранности на игровую культуру, необходимо для начала дать определение данному термину. Для этого я обращусь к формулировке, которую дает исследовательница Наталья Юрьевна Степанова в своей статье «Природа и эволюция функций телевидения»: «Экранность - это способность передавать сообщения в форме движущихся изображений, сопровождаемых звуком» [Степанова, 2009].

Любая игра, как известно, может существовать без зрителей. Для дружеских матчей в настольный теннис во дворе, не строятся трибуны, на них не продаются билеты и никто, возможно, за редким исключением, не снимает это действие на видео. Для многих же игр не требуется даже второй игрок, не говоря уже о целой команде. Сама суть игры как действия легко может обойтись без экрана. Но при этом никакая игра никогда не существует без правил. Теряя правила, игра прекращает быть игрой.

На экране может быть показано почти все, что угодно. В век смартфонов, интернета и повсеместного распространения цифрового телевидения к просмотру стали доступны

совершенно разные формы и форматы видеотворчества. В том числе и различные игры.

Игры как элемент культуры, не появились для экрана, они существовали в разных формах на протяжении всей истории человечества. В своей книге 1938 года «*Homo ludens. Человек играющий*» голландский историк культуры Йохан Хёйзинга утверждал, что игры были основным условием зарождения человеческих культур и рассматривал игры как отправную точку для сложных видов человеческой деятельности, таких как язык, право, философия и искусство [Хёйзинга, 2022].

Наиболее древними игровыми элементами по одной из теорий, считаются игральные кости, которые были изобретены по меньшей мере пять тысяч лет назад [История игровых костей, 2025].

Прародителями же современных интеллектуальных игр являются соревнования по отгадыванию загадок, которые были популярны на симпозиумах в Древней Греции. Основным источником информации об этих мероприятиях для нас является сочинение Афиней «Пир мудрецов», созданное на рубеже II и III веков нашей эры [Naerebout, Beerden, 2013].

Современные виды спорта развились на основе различных европейских игр, во многие, из которых играли члены европейских королевских семей. Теннис развивался во Франции, и французские короли, такие как Франциск I Французский (1515-47) и Генрих II (1547-59), были хорошо известными игроками [Фамильникова, 2022]. Гольф возник в Шотландии, где первым письменным упоминанием о гольфе является запрет игры Джеймсом II в 1457 году. Запрет был снят Джеймсом IV в 1502 году, который также играл в гольф [Валов, Филюшкина, 2023]. История крикета восходит ко временам правления Тюдоров в Англии начала 16 века, а современные правила футбола и регби основаны на правилах середины 19 века, разработанных для стандартизации футбольных матчей, в которые играют английские государственные школы. Эти командные виды спорта получили распространение по всему миру под влиянием Британской империи [История игр, 2025].

Экран, появившийся тысячи лет спустя после появления первых игр, не был изначально создан для них. Появление экранной культуры и непосредственно экрана было связано с возникновением кинематографа. 28 декабря 1895 г. братья Люмьер показали в Париже свои первые немые короткометражные фильмы [Козьякова, 2018]. Сегодня любой человек, обладающий минимальными навыками съемки и самой простой видеокамерой или мобильным телефоном, может почувствовать себя творцом, создателем своего экранного произведения. Другой вопрос заключается в том, сможет ли это произведение стать значимым, заслуживающим внимания для кого-то другого? По статистике подавляющее большинство видеороликов (88,4%), выложенных на видеохостинг YouTube, не набирает даже тысячи просмотров. Свыше 100 тысяч просмотров набирает лишь 0,77% видео [Мякин, 2023].

Первой же в мире игрой, полноценно показанной на экране, стало Эпсомское дерби (скачки для чистокровных лошадей английской верховой породы), тестовая трансляция которого по телевидению была произведена в июне 1931 года в Великобритании.

Первый футбольный матч, который был показан по телевидению, так же происходил в Великобритании. 16 сентября 1937 года была показана игра основной команды «Арсенала» с резервистами. Но трансляцию вряд ли можно признать удачной – черно-белая картинка была слишком темной из-за недостатка света на стадионе, а из всего матча показали лишь 15 минут [Rippon, www...].

Несмотря на неудачу первой футбольной трансляции, начался процесс совершенствования технологий съемки, который привел к диффузии или взаимному проникновению экранности и

экранов в игры и наоборот. Что, в свою очередь, повлекло за собой появление особого синтетического формата – *экранных игр*.

Телевидение, несмотря на развитие и проникновение интернета во все сферы жизни, остается одним из важнейших каналов их распространения. По последним данным, 64% россиян старше четырех лет, каждый день смотрят телевизор хотя бы по 15 минут [Ответ.ТВ, www...], что делает телевидение неотъемлемой частью экранной культуры, которая не только информирует или развлекает общество, но и объединяет его, образует и даже создает культурный код.

Значение, в целом, экранной культуры растет с каждым днем. Она расширила горизонты коммуникативного пространства и позволила вести широкий обмен смыслами и значениями. Интернациональность патологически присуща ей, она с легкостью переходит все границы, не зная языковых ограничений. Экранная культура поистине планетарна [Алиев, 2010]. И вместе с ней планетарными, интернациональными и не знающими языковых ограничений, становятся экранные игры.

Но любая ли реальная игра может по природе своей быть экранной? Становится ли абсолютно любая игра зрелищем (а именно зрелищность делает, на мой взгляд, игру потенциально коммерчески успешной), просто оказавшись заснятой на камеру, смонтированной, и продемонстрированной на экране? Увы, нет. У по-настоящему экранной игры есть особенность. Она в отличие от игры обычной, не может так же легко обходиться без зрителей. Вернее сказать, что она не может существовать без них вообще. Для их привлечения к экрану, игра должна обладать особым ритмом и следовать законам драматургии. Экранная игра, в отличие от игры, например, детской, не может быть игрой без результата, игрой в поддавки. Если по правилам никто не набирает очков, никто в итоге игры или серии игр не становится победителем и проигравшим, то такая игра априори не экранна. Наиболее же экранными из всех игр являются игры спортивные и игры интеллектуальные. Эти игры, как я считаю, в сегодняшнем мире наиболее соответствуют агональному типу состязательности, достаточно четкое определение которого в статье «Агональность как тип состязательности: характеристика и сущностные черты», опубликованной в 2017 году в журнале «Социум и власть» дает исследователь Владимир Валерьевич Плетников. А именно: их участники знают и понимают, что они именно состязаются; игры организованы согласно определенным правилам; имеют собственное мировоззрение, которое заключается в стремлении померяться силами и продемонстрировать свое превосходство над противником или соперником, победить его и получить общественное признание; имеют неразрывную связь со смысло-жизненными ориентирами, как элитарными, так и массовыми [Плетников, 2017].

В этом месте мне бы хотелось провести грань между играми, которые я в своем исследовании называю экранными, и видеоиграми. Экранная игра – реальна по своей сути, суть ее правил не подразумевают *обязательную* экранность. В нее играют между собой живые люди, собравшиеся в одном реальном пространстве. И экранной она становится лишь за счет качественных съемки, монтажа и трансляции. Видеоигра же по своей сути виртуальна, она не существует вне экранов и зачастую никак не воспроизводима в реальном мире.

Нельзя, разумеется, отрицать, что существуют и отдельная категория видеоигр – симуляторы. Данные видеоигры визуально повторяют стилистику телевизионной трансляции экранных игр, таких как, например, футбол или баскетбол, и предлагают зрителю совершить немыслимое когда-то превращение в игрока, не выходя из дома. Останавливаться на такого рода метаморфозах подробно мне бы не хотелось, так как тема киберспорта находится несколько вне

поля моего исследования.

Для того, чтобы упростить восприятие вышенаписанного текста, и дать читателю возможность быстро определить, является ли та или иная игра потенциально экранной, привожу ниже таблицу-подсказку.

Таблица 1 - Сравнение экранной игры, видеоигры и игры в целом по критериям

Критерий	Экранная игра	Видеоигра	Игра в целом
Может существовать без победителей и проигравших	нет	да	да
Происходит в виртуальном пространстве	нет	да	нет
Обязательно обладает агональным типом состязательности	да	нет	нет
Благодаря следованию законам драматургии, и наличию четкого ритма, интересна не только игрокам, но и зрителям	да	нет	нет

Любая игра, правила которой и действие в которой удовлетворяют всем четырем выше указанным пунктам, *потенциально* является экранной игрой и обладает ее природой. Здесь читатель может задаться справедливым вопросом, почему же лишь «потенциально»? Ответ прост и отчасти уже был дан в абзаце чуть выше, где сравнивались игры экранные и видеоигры. Некачественная съемка, и не погружающий зрителя в суть игры, плохой монтаж, уничтожают любые задатки потенциально экранной игры, обнаруженные при прочтении правил или просмотре игры вживую. Чтобы избежать этого, в ход должен идти навык продюсера – сделать игру тем самым зрелищем на экране, телевизионным форматом, собрав вокруг себя команду профессионалов, которые этот экранный потенциал смогут раскрыть и преумножить, превратив игру в *по-настоящему* экранную, а значит и зрелищную, и коммерчески успешную.

Экран позволяет смещать фокус внимания зрителя и управлять им, выстраивая драматургию игры на экране при помощи монтажа, изменения крупности кадра и добавления зачастую субъективной оценки события комментатором. Экран дает возможность «поймать» время, управлять им при помощи записи и повтора как отдельного эпизода, так и всей игры в целом, а также создания монтажных «выжимок», ускорения времени. При помощи иногда одного экрана (как, например, на телетрансляциях финальных туров чемпионата России по футболу), так и при помощи разных экранов, зритель может наблюдать сразу за несколькими играми, а значит, и переноситься в пространстве. Экранность позволяет создать дополнить эмоциональный образ игры, влиять на подсознание зрителя за счет графики и музыки. Экран может сформировать у зрителя игры новый опыт (в качестве примера можно привести телетрансляции Зимних Олимпийских игр в африканских странах).

Часто, как, например, в случае с бегом на марафонские дистанции или автогонками, телетрансляция позволяет игре, соревнованию, выйти на совершенно новый зрелищный уровень, давая зрителю у экрана возможность проследить за теми моментами, которые физически не могут увидеть зрители на трибунах.

Экран делает возможным трансграничность игр, увеличивает их массовость, доступность и зрелищность.

Важно отметить, что при этом, говоря о трансграничности игр, не всегда речь идет о трансляции одного и того же спортивного состязания по всему миру. Так, например, интеллектуальные телевизионные интеллектуальные игры, зачастую подвергаются адаптации для каждой отдельной страны. Британский исследователь телеформатов Альберт Моран

выделяет два типа адаптаций – открытый и закрытый [Moran, 2009].

«Закрытая адаптация» подразумевает создание абсолютно идентичной оригиналу программы. Меняется лишь язык, состав участников и темы вопросов. К слову, именно телеигры чаще всего адаптируются закрытым способом.

«Открытая адаптация» же подразумевает возможность внесения изменений в оригинальный продукт, его более глубокую переработку. При создании новой версии формата роль играет культурный код (а именно культурные обычаи, география, история, общественное поведение жителей) той страны или региона, где планируется показ адаптированной программы. К примерам «открытой адаптации» по культурно-идеологическим особенностям восприятия можно отнести телепрограмму «Поле чудес», за основу которой Владислав Листьев в 1990 году взял американскую игру Wheel of Fortune («Колесо фортуны») [Глебова, Решетников, 2023].

Заключение

В заключение хотелось бы отметить, что сегодня экранные игры — это не только развлечение, но и серьезная отрасль экономики, которая генерирует многомиллиардные доходы по всему миру. Выбрав подходящую по своим правилам обычную игру, продюсер может превратить ее в экранную, а значит зрелищную и коммерчески успешную.

Библиография

1. Алиев Э.А. Телевидение в системе экранной культуры // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2010. – №1. – С. 66-68.
2. Валов С. Н., Филошкина Е. В. Гольф // Наука через призму времени. – 2023. – № 5(74). – С. 74-80.
3. Глебова И. С., Решетников И. А. Роль и влияние западных форматов на современное российское телевидение: федеральные и региональные телекомпании // Наукосфера. – 2023. – № 1-1. – С. 20-29.
4. Козьякова М. И. Эволюция экрана: мифы современной культуры // Культура культуры. – 2018. – №1 (17). – С. 121-143.
5. Степанова Н. Ю. Природа и эволюция функций телевидения // Социально-экономическое управление: теория и практика. – 2009. – № 1(15). – С. 90-94.
6. Фамильникова Д. К. Жё-де-пом - «проклятие» французской короны // Молодой исследователь: от идеи к проекту : Материалы VI студенческой научно-практической конференции / Отв. редактор Д.А. Михеева. – Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2022. – С. 279-281.
7. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Азбука, 2022.
8. Moran A. Global franchising, local customizing: The cultural economy of TV program formats // Continuum: Journal of Media & Cultural Studies. - 2009. - №2. - С. 115-125.
9. Naerebout F., Beerden K. "Gods cannot tell lies": riddling and ancient Greek divination // Muse at play. – Берлин: de Gruyter, 2013.
10. История игр // Альфапедия URL: https://alphapedia.ru/w/History_of_games (дата обращения: 13.04.2025).
11. История игровых костей // История Игр URL: <https://storygames.info/azartnyie-igryi/istoriya-igralnyih-kostey.html> (дата обращения: 12.04.2025).
12. Мясин Д. 90 % контента на YouTube никому не нужны, а 100 тысяч просмотров получает один ролик из 130 // 3D News URL: <https://3dnews.ru/1017875/90-kontenta-na-youtube-nikomu-ne-nugni-a-100-tisyach-prosmotrov-poluchaet-odin-rolik-iz-130> (дата обращения: 04.08.2023).
13. Плетников В. В. Агональность как тип состязательности: характеристика и сущностные черты // Социум и власть. 2017. №4 (66). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/agonalnost-kak-tip-sostyazatelnosti-harakteristika-i-suschnostnye-cherty> (дата обращения: 12.04.2023).
14. Пузырев Д. Трансляции матчей ЧМ-2022 в России: по интересу обошли политические ток-шоу, но проиграли Олимпиаде и ЧМ-2018 // Sports.ru URL: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/urbanhymns/3103188.html> (дата обращения: 13.04.2025).
15. Сколько россиян смотрят телевизор: статистика 2021 // Ответ.TB URL: <https://otvet.tv/tsetv/skolko-rossiyan-smotryat-televizor-statistika-2019.html> (дата обращения: 12.04.2025).
16. Сулейманова Д. Крикет круче хоккея, а MMA теснит бокс: 10 самых популярных видов спорта // Forbes URL:

<https://www.forbes.ru/sport/491061-kriket-kruce-hokea-a-mma-tesnit-boks-10-samyh-populamyh-vidov-sporta> (дата обращения: 12.04.2025).

17. Rippon A. Remembering when Arsenal become football's first TV stars // Sports Journalists Association URL: <https://www.sportsjournalists.co.uk/sports-broadcasting/remembering-when-arsenal-become-footballs-first-tv-stars/> (дата обращения: 13.04.2025).
18. Super Bowl LVII was most-watched telecast ever, according to updated data // ESPN URL: https://www.espn.com/nfl/story/_/id/36920001/super-bowl-lvii-was-most-watched-telecast-ever-according-to-updated-data (дата обращения: 13.04.2025).

"Screen Games": How Screens and Screenness Affect Sports and Intellectual Games

Igor' A. Reshetnikov

PhD Candidate,
Department of Cultural Theory and History,
Institute of Film and Television (GITR),
127427, 3 Vilgelma Pika str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: reshigor@vk.com

Abstract

This article introduces the concept of "screen games", distinguishing it from both "games in general" and "video games", while analyzing the impact of screens and screenness on sports and intellectual games. The study demonstrates that "closed adaptation" involves creating a program completely identical to the original, with only the language, participants, and question topics being modified - an approach most commonly applied to TV game shows. Conversely, "open adaptation" allows for modifications and deeper reworking of the original product. When creating new format versions, the cultural code (including customs, geography, history, and social behavior of residents) of the target country or region plays a crucial role. The conclusion emphasizes that contemporary screen games represent not merely entertainment but a significant economic sector generating billions in global revenue. By selecting conventional games with suitable rules, producers can transform them into screen games - visually spectacular and commercially successful formats.

For citation

Reshetnikov, I.A. (2025). Chto takoe «ekrannaya igra» i kak ekrannost' i ekran vliyayut na sportivnye i intellektual'nye igry? ["Screen games": how screens and screenness affect sports and intellectual games]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (1A), pp. 148-155.

Keywords

Screen, screenness, TV game show, visual spectacle, commercial success, screen game, sports games, intellectual games, game theory of culture

References

1. Aliev E.A. Television in the system of screen culture // Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts, 2010–No. 1, pp. 66-68.
2. Valov S. N., Filyushkina E. V. Golf // Science through the prism of time. – 2023. – № 5(74). – Pp. 74-80.

3. Glebova I. S., Reshetnikov I. A. The role and influence of Western formats on modern Russian television: federal and regional television companies // *Naukosphere*. – 2023. – No. 1-1. – pp. 20-29.
4. Kozyakova M. I. Evolution of the screen: myths of modern culture // *Culture of culture*. – 2018. – №1 (17). – Pp. 121-143.
5. Stepanova N. Y. The nature and evolution of television functions // *Socio-economic management: theory and practice*. – 2009. – № 1(15). – Pp. 90-94.
6. Familnikova D. K. Jeu-de-paume - the "curse" of the French crown // *Young researcher: from idea to project : Materials of the VI century in the student scientific and practical conference / Editor D.A. Mikhieva*. – Yoshkar-Ola: Mari State University, 2022. – pp. 279-281.
7. Huizinga J. A human being. A man who plays. St. Petersburg: ABC, 2022.
8. Moran A. Editor-in-Chief, local advertising: computer programmer // *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. – 2009. – No. 2. – pp. 115-125.
9. Naerebut F., Bearden K. "The gods cannot lie": riddles and ancient Greek divination // *Muse in the game*. – Berlin: de Gruyter, 2013.
10. The history of the game // *Arabia* URL: https://alphapedia.ru/w/History_of_games (date of access: 04/13/2025).
11. Source of game information // URL source: <https://istorygames.info/azartnyie-igryi/istoriya-igralnyih-kostey.html> (date of request: 04/12/2025).
12. Makin D. Nobody needs 90% of the content on YouTube, 100 thousand views will listen to one video out of 130 // *3D news* URL: <https://3dnews.ru/1017875/90-kontenta-na-youtube-nikomu-ne-nugni-a-100-tisyach-prosmotrov-poluchaet-odin-rolik-iz-130> (date of reference: 08/04/2023).
13. Pletnikov V. V. Agonality as a type of competition: characteristics and essential features // *Society and power*. 2017. No.4 (66). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/agonalnost-kak-tip-sostyazatelnosti-harakteristika-i-suschnostnye-cherty> (date of request: 04/12/2023).
14. President D. V. President-2022 in Russia: there were words, there were political elections, but we didn't win the Olympics and the 2018 World Cup // *Sports.ru* URL: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/urbanhymns/3103188.html> (date of access: 04/13/2025).
15. The whole of Russia is gaining popularity abroad: statistics 2021 // *Answer.LINK to the TV*: <https://otvet.tv/tsetv/skolko-rossiyan-smotryat-televizor-statistika-2019.html> data accessed: 04/12/2025).
16. Suleymanova D. Cry of the twisted, MAMA tess-boxing: the 10 most popular sports // *Forbes* URL: <https://www.forbes.ru/sport/491061-kriket-kruce-hokea-a-mma-tesnit-boks-10-samyh-populamyh-vidov-sporta> (date of access: 04/12/2025).
17. Rippon A. Remember when Arsen became a pioneer // *Rossiyskaya Gazeta* URL: <https://www.sportsjournalists.co.uk/sports-broadcasting/remembering-when-arsenal-become-footballs-first-tv-stars> / (date of publication: 04/13/2025).
18. It is quite obvious that the match for Super Bowl LVII has become the most popular in history // *ESPN* URL: https://www.espn.com/nfl/story/_/id/36920001/super-bowl-lvii-was-most-watched-telecast-ever-according-updated-data date of publication: 04/13/2025).