

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра общего литературоведения и журналистики

«“Что? Где? Когда?” – новаторство на отечественном телевидении»

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студента 5 курса 521 группы
направления 42.03.02 «Журналистика»
Института филологии и журналистики

Суворова Олега Александровича

Научный руководитель

д. филол. н., профессор

К.М. Захаров

Зав. кафедрой

д. филол. н., профессор

В.В. Прозоров

Саратов

2025

Введение

Телевидение на протяжении десятилетий является важным средством массовой информации, формирующим общественное мнение и культурные ценности. В этом контексте программа «Что? Где? Когда?» (ЧГК) занимает особое место как образец интеллектуального развлечения и новаторского подхода в отечественном телевидении.

Актуальность темы исследования «“Что? Где? Когда?” – новаторство на отечественном телевидении» обуславливается значением передачи как феномена массовой культуры, который не только развлекает, но и способствует развитию интеллектуальной культуры в обществе. В условиях современного медийного ландшафта, когда внимание зрителей привлекают новые форматы и технологии, изучение ЧГК позволяет выявить, как традиции и инновации могут сосуществовать, а также как интеллектуальные игры могут формировать общественное мнение и стимулировать интерес к знаниям.

Научные исследования, такие как работы В.Я. Ворошилова, подчеркивают, что «Что? Где? Когда» не просто телеигра, а целая концепция, которая использует игровые механизмы для стимулирования интеллектуальной активности зрителей и участников. В отличие от традиционных форм развлечений, проект внедряет в практику принцип коллективного мышления, что способствует формированию у зрителей чувства сопричастности и интеллектуальной ответственности.

Это исследование важно как для науки, так и для практики, поскольку оно подчеркивает значимость интеллектуального контента в телеэфире и его влияние на формирование культуры.

Целью данной работы является анализ новаторства передачи «Что? Где? Когда?» в контексте отечественного телевидения и её влияние на

развитие формата интеллектуальных шоу. В рамках этой цели будут поставлены следующие **задачи**:

- 1) исследовать историю создания и становления передачи, выделив ключевые этапы её развития;
- 2) проанализировать формат и структуру передачи, акцентируя внимание на новаторских решениях, таких как интерактивность и драматургия игры;
- 3) рассмотреть содержательные и технические особенности ЧГК в контексте тележурналистики;
- 4) сравнить ЧГК с зарубежными аналогами и выявить уникальные черты «русской модели» интеллектуального шоу;
- 5) оценить наследие ЧГК в условиях цифровой эпохи и её влияние на современные телеформаты.

Объектом исследования является телевизионная передача «Что? Где? Когда?», а **предметом** – её влияние на развитие формата интеллектуальных шоу в России и за рубежом.

Научная значимость работы заключается в выявлении новаторских аспектов передачи ЧГК и их влияния на развитие интеллектуальных шоу в России, что может стать основой для дальнейших исследований в данной области. Практическая значимость заключается в возможности использования результатов исследования для разработки новых форматов интеллектуальных передач, а также в применении полученных знаний в сфере медиаобразования.

Гипотеза исследования предполагает, что передача «Что? Где? Когда?» является не только знаковым явлением в отечественном телевидении, но и образцом успешного сочетания традиций и новаторства, что способствовало её долговечности и популярности среди зрителей.

Основное содержание работы

Телевидение выполняет три обширные функции: информирование, развлечение и просвещение людей. Из этих трех функций развлекательная занимает наибольшую долю с точки зрения времени и ресурсов. Телевидение, по сути, ориентировано на развлечения. Даже образовательные и информационные элементы содержат нотку развлечения, чтобы привлечь внимание целевых зрителей¹.

Более 80 лет телевидение занимает почетное место в российских домах. С тех пор, как в 1931 году в советском эфире появилась первая передача, телевидение не только информировало зрителя, но и старалось его развлечь².

Телевизионная передача «Что? Где? Когда?» (ЧГК) на протяжении всего времени своего существования (по сей день) удерживает статус одного из самых интересных и увлекательных и, порой, непредсказуемых шоу у зрителей.

На протяжении всей своей истории программа пережила множество изменений: команды участников обновлялись, а творческий состав менялся. Однако одно оставалось неизменным – ЧГК всегда мгновенно узнавалась зрителями благодаря неповторимому стилю, атмосфере и концепции игрового интеллектуального телешоу, из-за чего передача продолжала привлекать внимание и интерес зрителей на протяжении многих лет.

Ключевой особенностью ранних выпусков программы была подлинная интерактивность. Зрители могли отправлять вопросы, что создавало ощущение участия в процессе и вовлеченности. Ответы на вопросы не всегда были известны даже ведущему, что давало возможность игрокам проявить свои знания и интуицию. Это создавало эффект живого интеллектуального

¹ Ворошилов, В.В. Журналистика : Учебник. / В.В. Ворошилов – 7-е изд., стереотипное. – Москва : КНОРУС, 2017. – 491 с.

² Жилиякова, Н. В. История отечественной журналистики : учебное пособие для вузов / Н. В. Жилиякова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 236 с. – (Высшее образование). – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/537894> (дата обращения: 29.03.2025).

соревнования, где сохранялись естественные паузы, обсуждения и даже ошибки, что делало процесс более естественным и увлекательным³.

Современная версия передачи продолжает следовать традициям, заложенным в её основе, но в то же время использует современные методы и подходы, такие как телекоммуникационные технологии и автоматизированные системы управления сценическими эффектами.

Таким образом, «Что? Где? Когда?» является не только телевизионным проектом, но и культурным феноменом, который продолжает влиять на поколения зрителей, вдохновляя их на познание и развитие.

Уникальность передачи «Что? Где? Когда?» (ЧГК) как телевизионного продукта заключается в её тщательно продуманной структуре и формате, которые создают интеллектуальное напряжение и вовлекают зрителей в процесс.

Драматургия игры построена на четком тайминге, который является важной частью её структуры. Каждая игра состоит из 13 вопросов, что символизирует «чёртову дюжину», число с мистическим значением, которое придаёт игре дополнительный смысл. На обсуждение каждого вопроса отпущается ровно одна минута, что создает напряжение и вынуждает участников быстро мыслить и принимать решения⁴.

Это ограничение времени добавляет элемент азартности, при котором каждая секунда оказывается на вес золота.

Ведущий играет важную роль в создании атмосферы игры. Владимир Ворошилов, который вел передачу с 1975 по 2000 год, был не просто модератором, а настоящим режиссёром-provокатором. Его умение создавать интеллектуальное напряжение и вовлекать участников в процесс было ключевым фактором успеха программы.

³ Дондурей, Д.Б. Развлекательное ТВ : шутки в сторону / Д.Б. Дондурей // Телевидение : режиссура реальности. – Москва. – Искусство кино, 2007. – С. 34-43.

⁴ Кемарская, И.Н. Драматургические особенности Российской телевизионной игры «Что? Где? Когда?» / И.Н. Кемарская // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – №2. – С. 321-332.

В 1991 году он ввёл «правило Ворошилова», позволяющее командам оспаривать ответы. Это правило добавило стратегической глубины, так как за неправильный вызов команда теряла 2 очка вместо 1, что создало дополнительный уровень риска и стратегии для участников. Это нововведение не только усилило напряжение игры, но и дало возможность командам проявить свои аналитические способности.

С 2001 года Борис Крюк стал новым ведущим, сохранив традиции, но сделав стиль ведения более нейтральным и сдержанным. Он фокусирует внимание на самой игре, минимизируя личные эмоции и предпочтения, что позволяет создать более спокойную атмосферу, в которой участники могут сосредоточиться на своих знаниях и стратегии.

Формат ЧГК оказался настолько совершенным, что выдержал испытание временем. Передача адаптировалась к изменениям в обществе – от бумажных писем до цифровых технологий.

ЧГК служит примером бесконечной вариативности телевизионного формата и «эстетики серийности», гармонично вписываясь в глобальный контекст телевидения.

Одной из наиболее ярких и значимых характеристик формата «Что? Где? Когда?» является его способность превращать интеллектуальные усилия участников и зрителей в зрелищное, эмоциональное и эстетически привлекательное действо.

Формат «Что? Где? Когда?» служит эффективным инструментом формирования навыков критического мышления, умения быстро ориентироваться в потоках информации, анализировать и аргументировать свои мысли.

Другая важная характеристика передачи – это насыщенность вопросов культурными и историческими деталями, что превращает «Что? Где? Когда?» в уникальную платформу для формирования и актуализации «культурного кода» современного общества.

Данный аспект превращает «Что? Где? Когда?» в образовательную платформу, которая не только показывает богатство мировой культуры, но и способствует ее сохранению, популяризации и развитию. Вопросы с культурным уклоном помогают зрителям лучше понять свою историю, литературу и искусство, укрепляют национальную идентичность и способствуют воспитанию культурных ценностей у молодого поколения.

Третий важнейший аспект – это социальная роль «Что? Где? Когда?» как механизма формирования образа «телевизионного интеллигента», способного к аналитической деятельности, критическому мышлению и диалогу. В этом контексте передача выступает не только как развлечение, но и как воспитательное средство, содействующее развитию у зрителей навыков быстрого анализа, аргументации и поиска нестандартных решений.

Дополнительно, программа укрепляет ценности уважения к знаниям, честности, академической этике и культурным традициям. Вопросы, связанные с историей, культурой и наукой, создают у зрителя ощущение сопричастности к национальной идентичности, повышают патриотический настрой и способствуют воспитанию гражданского самосознания.

Обобщая все вышесказанное, можно сделать вывод, что «Что? Где? Когда?» – это не просто популярная телепередача, а сложная культурно-образовательная система, объединяющая в себе функции популяризации науки, формирования культурного кода и воспитания граждан с высокой интеллектуальной и культурной гражданской ответственностью.

Производство интеллектуальной телепередачи «Что? Где? Когда?» претерпело значительные изменения благодаря внедрению современных телекоммуникационных технологий, автоматизированных систем управления сценическими эффектами и графикой, что существенно повысило качество, динамичность и зрелищность программы. Эти инновации напрямую связаны с развитием технических и организационных процессов, а также с применением новых методов режиссуры и монтажа.

Одним из важнейших технологических достижений стала интеграция систем автоматического управления, часто именуемых как «чёрный ящик». Эти системы позволяют централизованно контролировать все технические компоненты сцены – видеопотоки, графику, световые и звуковые эффекты – и управлять ими в реальном времени.

Практическая реализация системы «чёрный ящик» включает использование программных платформ, таких как Vizrt, Ross Video или ChyronHego, позволяющих создавать интерактивные графические вставки, управлять виртуальными сценами и обеспечивать мгновенную смену визуальных эффектов без задержек и ошибок.

Кроме того, автоматизированные системы позволяют реализовать сложные сценические сценарии на базе динамического управления светом, графикой и спецэффектами.

Роль режиссера в формировании зрелищных эффектов и драматургического напряжения в интеллектуальных шоу невозможно переоценить.

Современные монтажные технологии реализуются при помощи автоматизированных систем, которые управляют сменой кадров, графическими вставками, спецэффектами и акцентами в сценах.

Эти решения усиливают эффект неожиданности, создают ощущение динамики и делают передачу более захватывающей.

Внедрение автоматизированных систем управления сценой, видеосигналами и графикой в «Что? Где? Когда?» привело к тому, что «Своя игра» и «Умницы и умники» начали использовать подобные решения для повышения зрелищности и эффективности трансляций.

Российское интеллектуальное шоу «Что? Где? Когда?» (ЧГК) оказало существенное влияние на развитие современных медиаформатов как в России, так и за рубежом. Его уникальные особенности, связанные с командной работой, социальной вовлеченностью и культурной

релевантностью, стали моделями для создания новых форм интерактивных развлечений, формирующих современный медиа пейзаж.

В рамках сравнения с западными аналогами важно подчеркнуть, что «Jeopardy!» и «University Challenge» отражают разные культурные модели, где ценится индивидуализм и академическая элита.

Российская программа «Что? Где? Когда?» интегрирует в свою структуру ценности, которые тесно связаны с национальной идентичностью, культурными традициями и социальными практиками. Вопросы включают элементы юмора, локальных реалий, межкультурных ассоциаций, что делает шоу более доступным и привлекательным для широкой аудитории.

Также немаловажную роль играют педагогическая и социокультурная функции этого шоу. В российском формате важна роль в воспитании у зрителей чувства ответственности за коллектив, развитие навыков командной работы и межличностных коммуникаций. Такой подход соответствует концепциям социализации, где ценности взаимопомощи, ответственности и патриотизма преподаются через интерактивное взаимодействие и игровую практику. В отличие от западных моделей, ориентированных на индивидуальность, российский формат способствует формированию гражданской идентичности, основанной на коллективных ценностях.

Еще одним важным аспектом является роль шоу в популяризации отечественной истории, литературы и культуры.

Б.Е. Левин отмечает, что «российский формат способствует формированию командного мышления, развитию навыков совместного решения задач и социальной ответственности», что особенно актуально в условиях современного информационного общества⁵.

А.А. Корин отмечает, что «использование элементов командных игр и викторин в социальных сетях способствует повышению вовлеченности аудитории, развитию коммуникационных навыков и формированию

⁵ Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Б.Е. Левин. – URL: <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> (дата обращения: 29.03.2025).

сообществ по интересам»⁶. Так, популярные онлайн-игры и платформы, такие как QuizUp, Kahoot! и другие, используют механики, заимствованные из формата ЧГК, такие как ограничение временных рамок на размышление для предоставления правильного ответа, соревновательный момент (против других участников), историческая или культурная направленность вопросов и пр., что свидетельствует о его глобальном влиянии.

В целом, влияние ЧГК на современные телеформаты и медиапространство проявляется в создании гибридных моделей, сочетающих интеллектуальные, культурные и социальные компоненты. На базе его принципов разрабатываются новые форматы интерактивного телевидения, мобильные приложения, онлайн-игры и платформы, позволяющие объединять людей по интересам, развивать командное взаимодействие и формировать социальные связи.

Итак, влияние «Что? Где? Когда?» на современное медиапространство заключается в формировании новых концепций развлечений, интеграции культурных и социальных элементов, а также в создании универсальных моделей командных и интерактивных игр, которые находят применение в различных сферах коммуникации и образования.

В условиях стремительного развития информационных технологий и глобализации цифровое пространство становится основным полем для реализации наследия классического шоу «Что? Где? Когда?».

Эти инициативы используют принципы командных интеллектуальных соревнований, что соотносится с ключевыми аспектами оригинального шоу, такими как командное взаимодействие, соревновательный дух, разнообразие тематик и развитие интеллектуальных навыков⁷.

Использование технологий искусственного интеллекта и машинного обучения позволяет индивидуализировать сценарии, адаптировать уровень

⁶ Корин, А.А. Феномен «Что? Где? Когда?» / А.А. Корин. – Москва : Эксмо, 2002. – 320 с.

⁷ Шогин, А. «Что? Где? Когда?»: как семейная викторина стала интеллектуальным клубом / А. Шогин // ТАСС : официальный сайт. – Москва. – 2024. – 16 сентября. – URL: <https://tass.ru/obschestvo/21839571> (дата обращения: 29.03.2025).

сложности вопросов, автоматизировать оценку и формировать динамичные рейтинги. В перспективе возможно создание «умных» платформ, которые смогут учитывать психологические и когнитивные особенности участников, делая игру более насыщенной, образовательной и увлекательной⁸.

Еще одним важным аспектом наследия «Что? Где? Когда?» является его интеграция в систему медиаобразования, которая получила широкое распространение в российских школах и университетах.

Однако существуют перспективы развития гибридных моделей, сочетающих офлайн- и онлайн-компоненты, а также внедрение новых технологий – виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR), искусственного интеллекта – для повышения иммерсивности и социализации в виртуальных пространствах⁹.

Например, VR-технологии позволяют создать имитацию живого общения, а AR – интегрировать игровые элементы в реальные ситуации, что способствует сохранению атмосферных и культурных ценностей. В то же время использование AI позволяет адаптировать сценарии под уровень знаний и интересы участников, делая игру более персонализированной и образовательной¹⁰.

Таким образом, наследие «Что? Где? Когда?» продолжает активно развиваться в цифровую эпоху, приобретая новые формы и возможности. Адаптация формата для онлайн-платформ способствует расширению аудитории и повышению образовательного потенциала, а его внедрение в системы медиаобразования помогает формировать важные компетенции у молодежи.

⁸ Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Б.Е. Левин. – URL: <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> (дата обращения: 29.03.2025).

⁹ Уразова, С.Л. Реалити-шоу: особенности и принципы моделирования / С.Л. Уразова. – Москва : ИПК работников ТВ и РВ, 2011. – 240 с.

¹⁰ Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Б.Е. Левин. – URL: <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> (дата обращения: 29.03.2025).

Заключение

В ходе исследования достигнута основная цель работы – систематизировано и всесторонне проанализирован феномен «Что? Где? Когда?» как важнейшего новаторского явления в отечественном телевидении, оказавшего существенное влияние на развитие форматов интеллектуальных программ и медиаискусства в России. Передача успешно реализовала свою задачу как платформы, объединяющей элементы познавательного, культурного и социального характера, а также внедрила в практику новые технологические и сценические решения, что способствовало формированию уникального телевизионного продукта.

Формирование и развитие шоу проходили через последовательные этапы, начиная с концепции Владимира Ворошилова и трансформации от семейной викторины к полноценному интеллектуальному шоу с мультимедийными возможностями и интерактивностью.

Уникальность шоу обусловлена не только новаторскими сценическими и технологическими решениями, но и особенностями драматургии, созданной для поддержания динамики, внимания и вовлеченности зрителя. Интерактивность, использование музыкального сопровождения, визуальных эффектов, а также роль ведущего – все эти компоненты формируют уникальную эстетическую и психологическую атмосферу, способствующую повышению познавательного интереса аудитории.

«Что? Где? Когда?» выступает как средство популяризации науки, литературы, истории и искусства, формируя так называемый «культурный код» российского общества. Передача способствует формированию у зрителей чувства национальной идентичности, гордости за отечественную

культуру и развитие гражданской ответственности. В этом заключается её важнейшая социальная функция, которая делает её не только развлекательной программой, но и важным средством воспитательного и культурного воздействия.

Технические и производственные инновации, реализованные в рамках проекта, включают использование передовых технологий телепроизводства, таких как автоматизированные системы управления сценой, режиссура с элементами саспенса и монтаж, создающий эффект динамичного игрового процесса.

В сравнении с зарубежными аналогами «Что? Где? Когда?» характеризуется социальной направленностью, разнообразной тематикой и превалированием коллективного мышления, что закрепило за ним статус уникальной российской модели интеллектуального шоу. Его идеи нашли широкое применение в цифровых платформах и образовательных проектах, таких как «Мозгобойня» и «Kahoot!», подтверждая актуальность и перспективность.

Таким образом, «Что? Где? Когда?» выступает как комплексный феномен, объединяющий в себе элементы традиционных телевизионных передач, инновационных технологий, культурной коммуникации и образовательных практик. Ее вклад в развитие отечественного телевидения и медиаискусства трудно переоценить: она стала не только символом интеллектуального развлечения, но и мощным инструментом формирования культурных и социальных ценностей, а также платформой для внедрения инновационных идей и технологий.

В условиях дальнейшей цифровизации и расширения медиаструктур, «ЧГК» обладает потенциалом стать драйвером новых форматов, объединяющих традиционные ценности с современными технологическими возможностями, тем самым укрепляя статус отечественного телевидения как инновационной и культурной платформы.