

**Развлекательные программы с научным мотивом на телевидении  
Великобритании и США**

*Слободчикова Ольга Владимировна*

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет  
журналистики, Москва, Россия  
E-mail: olga.s.journalist@gmail.com*

В первое десятилетие XXI века научно-популярные программы на телевидении претерпевают изменения, реагируя на конкуренцию со стороны новых медиа. Развлекательный фактор является доминирующим при выборе научного контента для научно-популярных программ XXI века, и наблюдается тенденция, что просвещение зрителей через них становится как можно более ненавязчивым. Как отмечает британский исследователь Тимоти Бун [1], традиционные, консервативные научные телепрограммы (например, Horizon на BBC) переходят к более легкой подаче научного материала и выбирают темы, которые могут вызвать интерес у самой широкой публики. Параллельно в борьбе за зрителя образуется новый тип научно-популярных телепрограмм – развлекательные программы с научным мотивом, построенные на проверке научным методом объектов массовой культуры.

По мнению автора работы, своеобразие передачи научного знания в программах нового типа состоит в том, что эта информация преподносится в них в форме зрелища – именно поэтому основным научным методом, используемым в них, является эксперимент. Научная составляющая при этом отходит на второй план, такие телешоу смотрят, в основном, ради взрывов и других масштабных разрушений, а научные знания усваиваются зрителем косвенно, «мимоходом».

Для рассмотрения развлекательных научно-популярных программ автор выбрал две телепередачи, выполненные в документальном жанре, – MythBusters [3], которая в российском эфире называется «Разрушители легенд», и Brainiac: Science Abuse [4] («Мозголомы: Насилие над наукой»). Эти программы были запущены в 2003 году на телеканалах Discovery Channel и Sky1 в США и Великобритании соответственно, при этом первая идет до сих пор, а вторая была закрыта в 2008 году [4]. В обеих программах в качестве объекта для проверки выбираются городские легенды, сцены из фильмов, видео из интернета, истории, получившие распространение через СМИ и искусство, слухи и другие распространенные представления об окружающем мире, неочевидное происхождение которых вызывает сомнения в их подлинности. Вместе с тем, несмотря на сходство концепций, рассматриваемые телепрограммы характеризуются разной степенью научной достоверности.

В целом, для развлекательных программ с научным мотивом характерен акцент на эмпирическом уровне познания, что можно объяснить чувственным характером телевидения, а конкретно – аудиовизуальным. Из методов эмпирического познания наиболее часто используется метод эксперимента, то есть наблюдения за явлением в специально созданных и контролируемых условиях. Преобладание этого метода объясняется тем, что, поскольку условия эксперимента задаются исследователем, при желании его можно

сделать масштабным и зрелищным, чтобы в итоге привлечь как можно больше телезрителей. К тому же, акцент на экспериментах предполагает непредсказуемый финал программы, что способно удерживать внимание зрителя больше, чем повествование в традиционных научно-популярных телепрограммах документального жанра. Помимо эксперимента, в рассматриваемом типе программ используются такие эмпирические методы, как наблюдение, измерение и сравнение. Кроме того, используются базовые общенаучные методы – например, анализ и синтез. Стоит отметить, что из общенаучных методов широко используется метод моделирования, то есть воспроизведения свойств объекта познания на специально устроенном аналоге – модели. Необходимость в использовании этого метода зачастую продиктована тем, что проведение эксперимента на реальных объектах познания (например, на живом существе) было бы связано с большой опасностью.

Как считает автор данной работы, отношение к науке, то есть то, как именно применяются вышеперечисленные научные методы, в рассматриваемых программах полярно. Если в *MythBusters* целью является установление истинности или ложности того или иного утверждения и результаты исследований действительно имеют некоторую научную ценность, то в случае с программой *Brainiac* претензии на научность большей частью не оправданы. Зрители программы *Brainiac* часто не получают прямых ответов на поставленные вопросы – в отличие от *MythBusters*, где по поводу каждой рассматриваемой городской легенды выносится вердикт «подтверждено», «правдоподобно» или «опровергнуто» (*confirmed, plausible, busted*). К тому же, очень точная характеристика программы *Brainiac* была дана в ее первом эпизоде, когда эта передача была названа «научным шоу, в котором мы взрываем всякие вещи в поиске ответов на сложные вопросы, но чаще всего – просто ради того, чтобы что-то взорвать».

По мнению автора, внимание развлекательных программ с научным мотивом к массовой культуре можно объяснить тем, что в течение XX века накопился такой широкий пласт поп-культуры, что в 2000-х годах возникла необходимость его переработать, осмыслить, перевести в рациональное русло, отсеяв правду от неправды. Поэтому соблюдение баланса между зрелищностью и научной точностью играет решающую роль в успехе таких программ. Если создатели таких телешоу выбирают первое в ущерб второму, это может сыграть с ними злую шутку – заподозрив программу в псевдонаучности, зрители теряют к ней доверие, что отрицательно сказывается на рейтингах, как произошло в итоге с *Brainiac*.

## Литература

1. Boon, Timothy. *Films of Fact: A History of Science in Documentary Films and Television*. London: Wallflower Press, 2008. Pp. xii + 312.
2. *MythBusters* : Discovery Channel [Electronic resource] / Discovery Communications, LLC. Silver Spring, MD, 2012. URL: <http://dsc.discovery.com/tv/mythbusters>
3. *Brainiac* - Sky1 HD [Electronic resource] / BSkyB. London, 2012. URL: <http://sky1.sky.com/shows/brainiac>