

Agnieszka Barczyk

Charakterystyka teleturniejów emitowanych w polskiej telewizji publicznej

The characteristics of game shows broadcasted in Polish public television

STRESZCZENIE:

WZROST KONKURENCJI NA RYNKU MEDIÓW, ZMIANA NAWYKÓW ODBIORCZYCH I ZAPOTRZEBOWANIE ODBIORCÓW NA INFOROZRYWKĘ NIE POZOSTAJĄ BEZ WPLYWU NA WSZYSTKIE GATUNKI TELEWIZYJNE. PRZEobrażENIOM ULEGĄJĄ PRZEDE WSZYSTKIM: SERWISY INFORMACYJNE, PROGRAMY PUBLICYSTYCZNE, A NAWET REPORTAŻE. CELEM TEKSTU JEST PRZYJRZENIE SIĘ TRANSFORMACJOM, JAKIM PODLEGAŁ TELETURNIĘJ, SPECYFICZNY GATUNEK PROGRAMÓW TELEWIZYJNYCH. PRZYBLIŻENIE HISTORII TELETURNIĘJ, OBECNEJ OFERTY PROGRAMOWEJ POLSKIEJ TELEWIZJI PUBLICZNEJ ORAZ ANALIZA WYBRANYCH PROGRAMÓW, POZWOLĄ NA OKREŚLENIE WSPÓŁCZESNEJ KONDYCJI GATUNKU.

SŁOWA KLUCZOWE:

TELEWIZJA, ROZRYWKA, TELETURNIĘJ

ABSTRACT:

THE INCREASING COMPETITION IN MEDIA INDUSTRY, THE CHANGE OF VIEWER'S HABITS AND CONSUMERS DEMAND FOR INFOTAINMENT HAVE A HUGE IMPACT ON ALL TELEVISION GENRES. NEWS, CURRENT AFFAIRS PROGRAMS AND EVEN DOCUMENTARIES HAVE ALL UNDERGONE MASSIVE CHANGES. THE AIM OF THE PAPER IS TO TAKE A CLOSER LOOK AT ALL CHANGES THAT QUIZ SHOW, A SPECIFIC GENRE OF TV SHOWS, HAS UNDERGONE SO FAR. THE ANALYSIS OF QUIZ SHOWS HISTORY, CURRENT POLISH TV FORMAT AND DETAILED ANALYSIS OF SELECTED TV SHOWS ARE SUPPOSED TO INDICATE THE CONTEMPORARY STATUS OF QUIZ SHOWS.

KEYWORDS:

TELEVISION, ENTERTAINMENT, QUIZ SHOW

Wnajprostszym rozumieniu teleturniej – zgodnie z definicją zawartą w *Słowniku wyrazów obcych* pod redakcją naukową Ireny Kamińskiej-Szmaj – to: „audycja telewizyjna w formie konkursu, którego uczestnicy, zebrani w studio, odpowiadają na pytania z różnych dziedzin”¹. Definicja ta – zwłaszcza współcześnie – okazuje się jednak zbyt wąska. Autorzy trafnie zauważają, że synonimem terminu jest *k o n k u r s*, ograniczają go jednak do rywalizacji polegającej na udzielaniu odpowiedzi na zadawane pytania. Takie wyjaśnienie może się okazać niewystarczające, gdyż zupełnie pomija inne pola rywalizacji – popisy zręcznościowe czy wokalne.

Tę definicję o nowe aspekty poszerza Wiesław Godzic w pracy *Telewizja i jej gatunki po Wielkim Bracie*: „jeden z najbardziej komercyjnych gatunków: z jednej strony wyraźnie nastawiony na konkretną publiczność, z drugiej zaś (...) – tani w produkcji i łatwy do dostosowania w różnych warunkach kulturowych”². Autor prezentuje teleturniej jako pewien *t o w a r*, który funkcjonuje na rynku medialnym i jest kierowany do określonych grup docelowych (i programowany na nie).

Pomijając uwarunkowania rynkowe, warto zwrócić uwagę na leksem teleturniej, który uderza swą budową już przy pierwszym kontakcie: to przede wszystkim *t u r n i e j*, który charakteryzuje się byciem *t e l e* - (grec. *téle*, czyli daleko), czyli na odległość. Wszystkie turnieje – bez względu na swoją specyfikę, czyli dla przykładu: szachowe, sportowe, ale i rycerskie – zakładają rywalizację i konkurowanie ze sobą. Bycie turniejem na odległość umożliwia telewizja, czyli medium, które pozwala widzom, tj. „nie-uczestnikom wydarzeń”, stać się obserwatorami prezentowanych sytuacji.

”

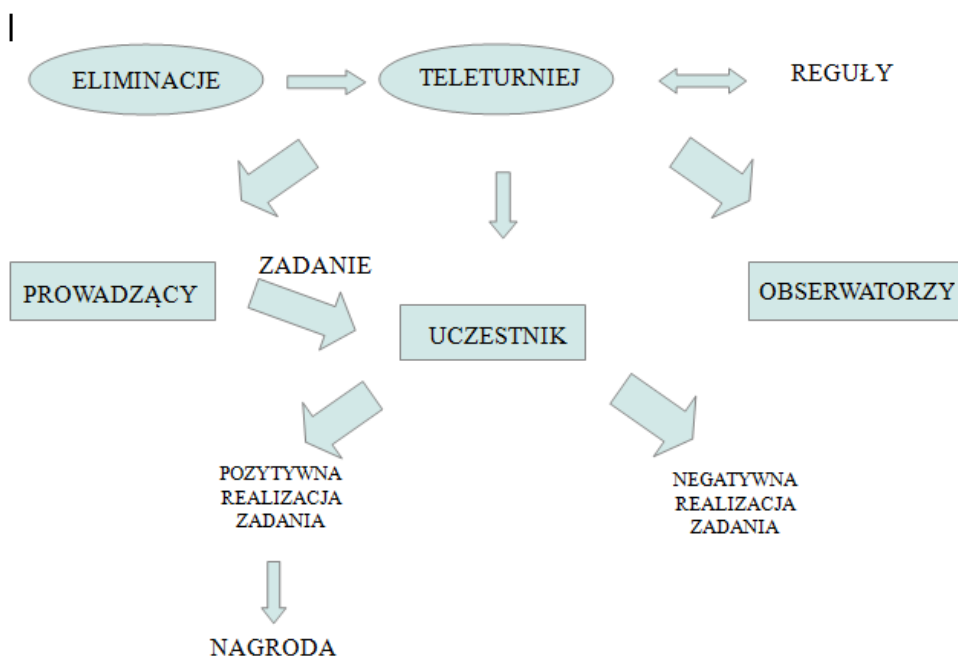
Pomijając uwarunkowania rynkowe, warto zwrócić uwagę na leksem teleturniej, który uderza swą budową już przy pierwszym kontakcie: to przede wszystkim turniej, który charakteryzuje się byciem *tele-* (grec. *téle*, czyli daleko), czyli na odległość. Wszystkie turnieje – bez względu na swoją specyfikę, czyli dla przykładu: szachowe, sportowe, ale i rycerskie – zakładają rywalizację i konkurowanie ze sobą. Bycie turniejem na odległość umożliwia telewizja, czyli medium, które pozwala widzom, tj. „nie-uczestnikom wydarzeń”, stać się obserwatorami prezentowanych sytuacji.

¹ <http://portalwiedzy.onet.pl/100017,,,,teleturniej,haslo.html> (dostęp 10.10.2012 r.).

² W. Godzic, *Telewizja i jej gatunki po Wielkim Bracie*, Kraków 2004, s. 44.

OBLICZA MEDIÓW

Przy charakterystyce teleturniejów konieczne jest odwoływanie się do pewnych słów-kluczy i posługiwanie się nimi jako możliwymi kierunkami analizy. W analizowanym polu pojawiają się więc terminy takie, jak: eliminacje, uczestnik, prowadzący, obserwatorzy, reguły gry, zadanie, nagroda. Relacje między tymi elementami prezentuje wykres nr 1.



Wykres 1: *Schemat teleturnieju.*

Eliminacje można określić jako przed-teleturniej, czyli etap poprzedzający sam konkurs prezentowany na antenie. Celem eliminacji jest wybór uczestników, którzy wezmą udział w programie. Obecnie w wielu teleturniejach powszechna jest praktyka zapraszania celebrytów do udziału w programie (najczęściej przy wyjątkowych okazjach³). Sam teleturniej dzieli osoby, w jakikolwiek sposób z nim powiązane, na trzy grupy: prowadzących (zazwyczaj jedna osoba), uczestników (zaproszonych do studia w wyniku pozytywnego przejścia etapu eliminacji, bądź przynależności do wspomnianej już grupy znanych osób) oraz obserwatorów, czyli zarówno widzów w studiu, jak i przed telewizorami. Ważnym elemen-

³ Do wyjątkowych okazji dla teleturniejów emitowanych w telewizji publicznej (np. *Jaka to melodia*) należą m.in. świąteczne wydania, w których uczestniczą znane osoby, zaś nagrody zostają przekazywane na cele charytatywne.

tem tej wykreowanej na potrzeby programu rzeczywistości, są reguły gry, które z jednej strony tworzą ten fikcyjny świat, z drugiej – bez tego świata nie miałyby racji bytu, gdyż każdy teleturniej ustala własny zbiór zasad.

Oś teleturnieju wyznaczają prowadzący i uczestnicy, bez których program nie mógłby istnieć. Zgodnie z zasadami gry, prowadzący wyznaczają z a d a n i a , których realizacja zostaje powierzona uczestnikom. Wyznaczone zadanie może mieć różny charakter – począwszy od odpowiedzi na pytanie sprawdzające wiedzę, aż po pytania o skojarzenia czy wykonanie utworu muzycznego. Niezależnie od charakteru powierzonego zadania, najistotniejsze jest, by uczestnik je prawidłowo wykonał. Na końcu takiego przebiegu akcji zazwyczaj czeka n a g r o d a , której nie ma w drugim wariantcie scenariusza, czyli w przypadku negatywnej realizacji zadania.

Trochę historii

Potrzeba zabawy, rozrywki, ucieczki od codzienności, w której żyjemy jest naturalną potrzebą ludzkości. Doskonałym przykładem poszukiwania innego świata jest karnawał, który udowadnia, że każdy z nas potrzebuje choćby chwilowego oderwania się od szarej rzeczywistości. Jak zauważa Wojciech Dudzik: „Gdyby świat, jaki jest, był najlepszym z możliwych światów, ludzie najpewniej nie potrzebowaliby do szczęścia karnawału”⁴. Jeszcze dobitniejszym przykładem jest ludologia, która „wyłoniła się jako dziedzina badań naukowych w odpowiedzi na wzrost znaczenia i zainteresowania grami komputerowymi, jednak wypracowane przez nią teorie i metody mogą służyć do badania różnych rodzajów gier i zabaw jakie obserwujemy we współczesnych kulturach”⁵. Ogromne znaczenie dla rozwoju tej nauki miały prace: *Homo Ludens* Johana Huizingi i napisana przez Rogera Cailloisa w latach czterdziestych XX wieku – *Gry i ludzie*, będąca rozwinięciem tej pierwszej⁶. Współczesnym dowodem potrzeby rozrywki są oferty programowe największych stacji telewizyjnych, których znaczną część stanowią właśnie programy rozrywkowe. Co ciekawe, funkcja rozrywkowa dość wcześnie pojawia się w typologiach funkcji mediów. Dla przykładu – co prawda nie ma jej jeszcze w koncepcji Harolda D. Lasswella z 1948 roku, ale pojawia się już jedenaście lat później w typologii Charlesa R. Wrighta (1959).

Teleturniej – inaczej: *quiz show*, *game show* – stanowi zdaniem Wiesława Godzica naturalne przedłużenie popularnych niegdyś festynowych konkursów-zgadywanek⁷. Za pierwszego reprezentanta gatunku przyjęło się uważać wyemitowany przez BBC *Spelling Bee* (1938). Uczestnicy programu musieli się wykazać znajomością zapisu trudnych słów. W latach pięćdziesiątych XX wieku liczba teleturniejów w telewizji amerykańskiej znacznie wzrosła, zaczęły także pojawiać się w ofercie programowej telewizji innych krajów⁸.

⁴ W. Dudzik, *Karnawały w kulturze*, Warszawa 2005, s. 107.

⁵ R. Bomba, *Ludologia* z 19.01.2008 r., <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/86>, (dostęp 06.06.2011 r.).

⁶ Zob. A. Szablowska *Słoń a sprawa polska, czyli wychowanie według teorii gier* z 23.02.2011 r., <http://pasjavspraca.com/2011/02/23/bez-zabawy-ani-rusz/> (dostęp 06.06.2011 r.).

⁷ Zob. W. Godzic, dz. cyt., s. 44.

⁸ Tamże.



W latach sześćdziesiątych liczba teleturniejów zaczęła rosnać, ale ważniejsza od atrakcyjnej formy nadal pozostawała treść, gdyż w opinii twórców podstawowym celem tych programów było podnoszenie poziomu wiedzy ogólnej odbiorców. Już wtedy zaczęto sięgać do zachodnich wzorców, co zaowocowało m.in. pojawieniem się *Wielkiej Gry* (1962).

Jak pisze Piotr Drzewiecki, w Polsce pojawiły się w latach sześćdziesiątych⁹. Pierwszym polskim quizem był program *Zgaduj-zgadula - Tele-Warszawa*, zapoczątkowany w styczniu 1957 r. Zadaniem uczestników było udzielanie odpowiedzi na pytania, które publicyści krytykowali za „eklektizm (...), nieczytelną zasadę ich doboru oraz podziału na stopnie trudności”¹⁰. Z czasem, odchodzenie od jednego wzorca, reprezentowanego przez przywoływany program - *fun quiz* - skutkowało zmianą nazwy programu na teleturniej oraz pierwszym teleturniejem, przygotowanym przez czechosłowacką telewizję, zatytułowanym *Kto, co?*¹¹. W latach sześćdziesiątych liczba teleturniejów zaczęła rosnać, ale ważniejsza od atrakcyjnej formy nadal pozostawała treść, gdyż w opinii twórców podstawowym celem tych programów było podnoszenie poziomu wiedzy ogólnej odbiorców¹². Już wtedy zaczęto sięgać do zachodnich wzorców, co zaowocowało m.in. pojawieniem się *Wielkiej gry* (1962)¹³. W tym okresie dominowały dwa rodzaje teleturniejów: „wiedzowe” (np. *Wielka gra*) oraz programy, które sprawdzały także umiejętność kalkulowania czy kojarzenia (np. *Asocjacje, Kółko i krzyżyk czy Śladami Pitagorasa*)¹⁴. W latach siedemdziesiątych pojawiło się wiele form rywalizacji opartych na przesłaniu ideologicznym bądź politycznym¹⁵. Zaczęła się zmieniać także sama formuła teleturnieju: „Nowa estetyka powodowała, że kameralne dotąd formy nabierały rozmachu inscenizacyjnego. Coraz częściej rywalizacji towarzyszyła publiczność, a przerwy w rozgrywce wypełnia-

⁹ P. Drzewiecki, *Czego uczą teleturnieje?* z 9.11.2004 r., <http://presscafe.eu/archives/286> (dostęp 12.10.2012 r.).

¹⁰ A. Kozieł, *Za chwile dalszy ciąg programu... Telewizja Polska czterech dekad 1952-1989*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2003, s. 42.

¹¹ Zob. tamże, s. 43.

¹² Zob. tamże, s. 100.

¹³ Zob. tamże, s. 100.

¹⁴ Zob. tamże, s. 100-101.

¹⁵ Przykładem jest cykl *My 74*, którego celem było pokazywanie dojrzałości politycznej członków organizacji i sprawdzanie tzw. wiedzy społeczno-politycznej. Zob. Tamże, s. 176.

ły występy artystów”¹⁶. Brak ciekawych pomysłów przyczynił się do zmniejszenia popularności tych form w latach osiemdziesiątych¹⁷.

Lekarstwem na brak własnych pomysłów jest sięganie po zagraniczne wzorce. Piotr Drzewiecki uważa, że „Obecnie polskie telewizje rzadziej wymyślają własne formy, a wolą korzystać z gotowych, spolszczonych wersji głównie amerykańskich programów. Zaletami tych tzw. formatów telewizyjnych jest sprawdzona przez ich twórców znajomość: zainteresowania odbiorców danym programem, wielkości widowni i szacunkowych wpływów z reklam. Telewizja kupuje prawo do emisji programu wraz z pisemnymi wytycznymi jak program realizować; rzecz jasna także z symulacją kosztów i zysków”¹⁸. Przykładami takich programów są: *Jeden z dziesięciu*, *Familiada* czy *Va banque*, których „widownia w Stanach Zjednoczonych i Anglii sięgała kilku milionów widzów”¹⁹.

Teleturnieje w TVP

Przedmiotem zainteresowania tego tekstu są teleturnieje emitowane w Telewizji Polskiej. Na stronie www.tvp.pl można znaleźć spis teleturniejów, które występują w jej ofercie. W tak krótkim tekście nie sposób podjąć się analizy wszystkich czterestu pozycji, dlatego ograniczę się tylko do ich wymienienia (wraz z krótkim omówieniem opartym na opisach zamieszczonych na wspomnianej stronie internetowej), a następnie przyjrzę się bliżej kilku wybranym programom²⁰.

- *Kocham Cię Polsko* – program po raz pierwszy wyemitowany 13 marca 2009 roku (TVP2). Prowadzący – Maciej Kurzajewski – prowadzi uczestnikom, którzy podzieleni są na dwie czteroosobowe drużyny rywalizujące w różnych konkurencjach (elementy quizu, zagadek muzycznych). Celem programu jest sprawdzanie wiedzy o Polsce.
- *Postaw na milion* – pierwszy odcinek wyemitowano 5 marca 2011 roku (TVP2). Dwoje spokrewnionych uczestników, 8 pytań i milion złotych do wygrania. Przykład teleturnieju, w którym sama wiedza nie wystarczy, potrzebne jest jeszcze szczęście. W roli prowadzącego – Łukasz Nowicki.
- *Jeden z dziesięciu* – od 6 czerwca 1994 roku w każdym odcinku dziesięcioro uczestników pod wodzą Tadeusza Sznuka sprawdza stan swojej wiedzy. Klasyyczny przykład teleturnieju, w którym zadanie polega na odpowiadaniu na zadawane pytania.
- *Wiesz, co dobre* – konkurs związany z *Cyklem Filmowym Wiesz, co dobre*. Na stronie TVP można znaleźć następującą informację: „13 hitów filmowych i 13 okazji, by wygrać komplet przewodników Pascala. Jak go zdobyć? Nic prostszego,

¹⁶ Tamże, s. 176.

¹⁷ Tamże, s. 256.

¹⁸ P. Drzewiecki, art. cyt.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Wymienione teleturnieje zostały omówione w oparciu o informacje, które można znaleźć na stronie www.tvp.pl oraz na oficjalnych stronach konkretnych programów.

odpowiedz na 3 pytania dotyczące najbliższego filmu na naszej stronie. Spośród osób, które wzięły udział w głosowaniu, wyłonimy tę, która wygrywa. Weź udział w zabawie!”²¹.

- *Gilotyna* – program nadawany od 5 października 2009 roku (TVP2). W roli prowadzącego występuje Roman Czejarek, który towarzyszy uczestnikom w rozwiązywaniu zagadek.

- *Jaka to melodia?* – teleturniej sprawdzający wiedzę muzyczną. Po raz pierwszy wyemitowany 4 września 1997 roku. Troje uczestników konkuruje ze sobą, próbując odgadnąć, o jakie utwory muzyczne chodzi. Gospodarzem programu jest Robert Janowski.

- *Gotowi na ślub* – Piotr Pręgowski sprawdza, która z trzech par planujących wesele jest gotowa stanąć na ślubnym kobiercu.

- *Wielka draka o dzieciaka!* – emitowany od 18 września 2010 roku program prowadzony przez Wojciecha Jagielskiego, w którym dorośli wraz ze swoimi dziećmi stają do rywalizacji o cenne nagrody.

- *Dzieciaki górą* – teleturniej emitowany od 12 września 2008 roku na antenie TVP2. Do rywalizacji stają dwie drużyny: dorosłych i dzieci, które muszą odpowiadać na pytania, a także rozwiązywać quizy i zagadki. W roli prowadzącego można było oglądać Tomasza Kammela, potem zastąpiła go Marzena Rogalska.

- *300% normy* – teleturniej, który od 7 września 2008 roku pod okiem Macieja Orłosa sprawdzał wiedzę uczestników na temat życia w czasach PRL-u.

- *Familiada* – teleturniej, który gości w TVP2 od 17 września 1994 roku. Dwie pięcioosobowe drużyny odgadują odpowiedzi ankietowanych. W roli prowadzącego występuje Karol Strasburger.

- *Koło Fortuny* – pierwszy odcinek wyemitowano na antenie TVP2 2 października 1992 roku. Troje uczestników miało za zadanie wybierać litery i odgadywać hasła. O nagrodzie decydowało tytułowe *Koło Fortuny*, na którym można było odnaleźć także pole: *Bankrut*.

- *Ona i On – wojna płci* – po raz pierwszy na antenie TVP2 pojawił się w 2006 roku. Dwie drużyny: męska i żeńska, rywalizują ze sobą pod okiem Beaty Sadowskiej.

- *Wielki Poker* – po raz pierwszy wyemitowany 16 marca 2007 roku. Teleturniej prowadzili Cezary Kosiński i Paweł Burczyk. Przykład programu, który udowodnia, że od wiedzy ważniejsze mogą być: spryt, refleks i... blef.

Zaprezentowany przegląd teleturniejów prezentowanych na stronie Telewizji Polskiej jest niezwykle skrótowy, co wynika zarówno z ograniczeń objętościowych, jak i z braku konieczności głębszego przyglądania się wszystkim programom. Warto jednak przywołać wszystkie tytuły, by mieć świadomość ich różnorodności, zarówno w obrębie wyznaczonych uczestnikom zadań, jak i w obszarze umiejętności, które mogą zagwarantować wygraną.

²¹ http://www.tvp.pl/rozrywka/teleturnieje?id=&sort_by=POSITION&sort_desc=false&start_rec=0&listing_mod=&with_video=false (dostęp 12.10.2012 r.).



Najczęstszym rodzajem gier, realizowanym przez teleturnieje, jest bez wątpienia *agon*, który opiera się na współzawodnictwie i szeroko pojętej rywalizacji, „ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna”.

Gry i zabawy

W jednym ze swoich wcześniejszych artykułów podjęłam się analizy ramówki Polsatu według teorii gier i zabaw Rogera Cailloisa²². Roger Caillois – francuski antropolog, któremu sławę przyniosły takie tytuły jak: *Człowiek i sacrum*, *Ludzie a gry i zabawy* czy zbiór esejów *Odpowiedzialność i styl*²³, dokonał klasyfikacji gier i zabaw, ujmując je w cztery kategorie. Sam badacz pisał niegdyś: „Gry i zabawy są tak liczne i różnorodne, że początkowo powątpiewamy, czy da się znaleźć jakąś zasadę podziału, pozwalającego rozbić je na parę odrębnych kategorii”²⁴. W końcu jednak udało mu się stworzyć typologię, która obejmuje cztery kategorie: *agon*, *aleę*, *mimicry* i *ilinx*²⁵. Każda z tych gier ma charakterystyczną cechę. Teoria antropologa wydaje się być dobrym narzędziem do analizy teleturniejów i refleksji nad tym, jakie rodzaje gier wyróżnionych niegdyś przez Cailloisa mogą one reprezentować.

Najczęstszym rodzajem gier, realizowanym przez teleturnieje, jest bez wątpienia *agon*, który opiera się na współzawodnictwie i szeroko pojętej rywalizacji, „ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna”²⁶. Zawodnicy konkurują w zakresie jakiejś cechy, na przykład: szybkości, pomysłowości, zręczności, aby wyłonić zwycięzcę, który „jawi się jako najlepszy w danej kategorii wyczynowej”²⁷. W przypadku teleturniejów obszarem rywalizacji

²² A. Barczyk, *Rzecz o info(rozrywce), czyli analiza ramówki Polsatu według teorii gier i zabaw Rogera Cailloisa*, referat wygłoszony podczas ogólnopolskiej konferencji *Rozrywka w mediach* (Łódź, 17-18.11.2011 r.). Tekst w druku.

²³ Zob. R. Caillois, *Człowiek i sacrum*, Warszawa 1995, s. 5.

²⁴ Tenże, *Żywiol i ład*, Warszawa 1973, s. 307.

²⁵ Zob. Tenże, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

²⁶ Tenże, *Żywiol...3*, s. 310-311.

²⁷ Tamże, s. 311.

jest najczęściej wiedza. Caillois zwraca uwagę na to, że *agon* „Odwołuje się wyłącznie do osobistych walorów i ma na celu ich ujawnienie”²⁸. Doskonałym przykładem teleturnieju, który reprezentuje ten typ gier jest program *Jeden z dziesięciu*.

Teleturniej prowadzony przez Tadeusza Sznuka przypomina wieloetapową konkurencję. Dziesięcioro uczestników bierze udział w trzech etapach (na każdym etapie liczba uczestników ulega pomniejszeniu), których celem jest wyłonienie najlepszego z nich – *Jednego z dziesięciu*. Zasady gry są proste – można je wywodzić z powszechnej reguły *do trzech razy sztuka*, gdyż uczestnicy programu mają po trzy szanse (reprezentowane przez trzy światełka znajdujące się przy stanowisku każdego z graczy). Prawidłowa odpowiedź przynosi punkty, brak odpowiedzi lub pomyłka skutkują zgaśnięciem lampki. Celem pierwszego etapu jest rozpoznanie uczestników i danie im, jak by powiedział Caillois, „warunków sztucznie stworzonej równości szans” – zawodnicy otrzymują kolejno po dwa pytania. Odpowiedź na przynajmniej jedno z nich jest gwarancją przejścia do kolejnego etapu. W drugim etapie pozorna równość szans ulega zachwianiu, gdyż nie ma wspólnej liczby pytań, na które musi odpowiedzieć każdy z uczestników – ten, któremu udało się dobrze odpowiedzieć na zadane pytanie, wyznacza kolejnego odpowiadającego. Motywacja wyboru może być różna, lecz najprawdopodobniej celem jest eliminowanie najsilniejszych rywali. Na podobnych zasadach opiera się ostatnia runda, czyli finał teleturnieju.

Polem rywalizacji między uczestnikami programu jest posiadana wiedza. Warto podkreślić, że chodzi tutaj o wiedzę ogólną (choć niekiedy bardzo szczegółową). Pytania zadawane uczestnikom są konkretne i jednoznaczne, zawsze poprzedza je podanie kategorii, do jakiej przynależą, np.: *Muzyka – W którym wieku żył Wolfgang Amadeusz Mozart? Zoologia – Plazy i gady są zmiennocieplne czy stałocieplne?* (czasem konstrukcja pytania wymaga od uczestnika wybrania prawidłowej odpowiedzi z dwóch proponowanych) czy *Historia – Czy Napoleon II to syn Napoleona I?*

Jeden z dziesięciu to przykład teleturnieju, który na antenie TVP2 można oglądać już blisko dwadzieścia lat. Mimo upływu czasu, w którym panujące na rynku medialnym trendy upodabniały telewizję publiczną do stacji komercyjnych a twórcy programów coraz chętniej i śmielej podążali za inforozrywką²⁹ i dostarczaniem widzowi tego, co Pierre Bourdieu określa jako kulturowy *fast-thinking* – „kulturowy *fast-food* – już przetrawiony (...) pokarm”³⁰, teleturniej ten nie uległ znaczącym przemianom. Co prawda, kilkakrotnie zmienił się wygląd studia, od 2010 roku pojawiły się pytania ilustrowane fragmentem muzycznym³¹, ale formuła programu została taka sama.

Drugim rodzajem gier, o którym pisze Caillois, jest *alea*, czyli gra z losem. Kategoria ta obejmuje zatem gry, w których dużą rolę odgrywa p r z y p a d e k . *Alea* polega na

²⁸ Tamże, s. 312.

²⁹ Inforozrywka (inaczej: *infotainment*) polega na łączeniu informacji i rozrywki. Pierwsze użycie terminu przypisuje się Ronowi Eisenbergowi, który użył go w piśmie „Phone Call” w roku 1980. Zob. <http://www.miesiecznik.znak.com.pl/jagodzinski561.html> (dostęp 30.09.2012 r.).

³⁰ P. Bourdieu, *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, Warszawa 2009, s. 57.

³¹ Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Jeden_z_dziesi%C4%99ciu (dostęp 14.10.2012 r.).

„decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu, tak iż chodzi tutaj nie tyle o zwycięstwo nad przeciwnikiem, co nad losem”³². Najlepszym przykładem jest teleturniej *Koło Fortuny*, który udowadnia, że fortuna kołem się toczy.

Emitowany w Polsce od 1992 roku „teleturniej jako pierwszy w polskiej telewizji zrealizowano na zagranicznej licencji. Pomysłodawcą sprowadzenia formatu do Polski był Wojciech Pijanowski, który objął honory gospodarza programu”³³. W przeciwieństwie do analizowanego wcześniej *Jednego z dziesięciu*, w tym programie została zachwiana ciągłość prowadzącego (Pijanowski pełnił tę rolę tylko do 1995 roku). Oprócz prowadzącego, w studiu pojawia się troje uczestników, którzy konkurują ze sobą, ale i z losem symbolizowanym przez tytułowe *Koło Fortuny*. Wybór liter, które mają pomóc w odgadnięciu hasła, zostaje poprzedzony wylosowaniem nagrody, która będzie premiować odgadniętą literę.

Takie zasady gry pokazują, że od uczestników nie wymaga się wiedzy. Ich odpowiedzi polegają na wyborze odpowiedniej litery alfabetu, czyli tak naprawdę mają 32 możliwości. Nawet podczas odgadywania hasła bardziej od wiedzy potrzebne są: spostrzegawczość, refleks, i... szczęście. Szczęścia nie może zabraknąć także podczas losowania nagrody, zwłaszcza, że na kole mieści się pole *Bankrut*. A zatem *Koło Fortuny* to gra, w której znaczną rolę odgrywa przypadek, to *alea*, czyli gra, która „ujawnia, kogo los darzy swą łaską”³⁴.

Przyglądając się wszystkim teleturniejom, trudno byłoby znaleźć programy reprezentujące *mimicrę i ilinx*. W zasadzie można jedynie mówić o pewnych elementach tych gier, które pojawiają się w wybranych teleturniejach. *Mimicra*, czyli gra, która „zakłada czasowe przyjęcie, jeśli nie iluzji (...), to w każdym razie świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego”³⁵, opiera się na naśladownictwie, inscenizacji, odgrywaniu czegoś. „Przyjemność polega na tym, że jest się kimś innym lub uchodzi za kogoś innego”³⁶. Naśladownictwu i przebieraniu się często towarzyszą specjalne kostiumy czy rekwizyty. Naśladowanie innej rzeczywistości usprawiedliwia brak reguł, bo zwalnia gracza ze wszystkich zasad, poza jedną – poza zasadą *świata na niby*. Element naśladownictwa można odnaleźć w teleturnieju *300% normy*, w którym Joanna Jeżewska udawała znane kobiety: prezenterki, piosenkarki, aktorki³⁷. *Ilinx* zaś jest grą, która dąży do wywołania uczucia oszołomienia, euforii, upojenia. W tej kategorii gier „idzie o to, by uczestnik osiągnął swe go rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa”³⁸. Jako przykłady Caillois wymienia tu między innymi: tańczących derwiszów, akrobacje czy karuzelę. Bohaterowie niektórych teleturniejów, choćby *Kocham Cię Polsko*,

³² Tamże, s. 314.

³³ W. Ferfecki, *Wielka gra w teleturniejach TVP* z 21.09.2012 r., <http://tvp.info/magazyn/po-godzinach/wielka-gra-w-teleturniejach-tvp/8550311> (dostęp 13.10.2012 r.).

³⁴ R. Caillois, *Żywioł...*, s. 315.

³⁵ Tamże, s. 318.

³⁶ Tamże, s. 321.

³⁷ Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/300_procent_normy (dostęp 11.10.2012 r.).

³⁸ R. Caillois, *Żywioł...*, s. 323.

potrafią się zatracić w muzyce czy tańcu. Trudno jednak – prawdopodobnie jest to wręcz niemożliwe – byłoby wskazać program w całości reprezentujący *ilinx*.

Podsumowanie

Nawet pobieżne spojrzenie na programy zamieszczone na stronie Telewizji Polskiej w zakładce Teleturnieje, może wywołać lekkie zaniepokojenie. Z czasem niepokój werbalizuje się i przeradza w pytanie, czy każdy z prezentowanych tam programów to na pewno teleturniej? Przy wielu z nich znacznie bardziej trafne byłoby określenie *show*. Wzmiankę na temat tego problemu można odnaleźć w pracy Wiesława Godzica, który zwraca uwagę na to, że „zauważalną tendencją we współczesnym teleturnieju jest mieszanie klasycznego *game* lub *quiz show* z tradycją amerykańskiego *variety show*. W brytyjskim teleturnieju *Families at War* albo *Shooting stars* zasady teleturnieju są ściśle powiązane z rozmową z gwiazdą, skeczami, dowcipami scenicznymi oraz postmodernistyczną tradycją włączania do tkanki tego programu fragmentów lub postaci pochodzących z jeszcze innych programów telewizyjnych”³⁹. Takie elementy można odnaleźć współcześnie także w polskich teleturniejach, nawet tych emitowanych w telewizji publicznej. Wystarczy przywołać choćby wspomniany już wielokrotnie program *Kocham Cię Polsko*, w którym drużyny tworzone są przez sławne osoby.

Zdecydowana większość teleturniejów emitowanych w TVP próbuje sprawdzać wiedzę uczestników. Jednak, jak zauważa Krzysztof Łuszczek, „Wiedza w teleturniejach ma różną wartość. W jednych jest promowana wiedza akademicka, w innych popularna. Widz czerpie pasywną przyjemność z kontaktu z tzw. światem wiedzy. Jest to przyjemność bezpiecznej walki i pozbawione ryzyka mierzenie się z innymi. Telewidz obserwuje pomyłki graczy, przez co jego własna samoocena rośnie. Turnieje telewizyjne nie stanowią zachęty do pogłębienia wiedzy (z wyjątkiem *Wielkiej gry*) – są telewizyjnym *show*. Współtworzy je publiczność zarówno ta w studio, jak i przed telewizorami. Pytania i odpowiedzi są tylko dodatkiem. Wysokie nagrody mogą budzić zazdrość i przekonanie, że jest to jedyna siła napędzająca ludzkie poczynania (np. polsatowskie *Żądza pieniądza* oraz *Życiowa szansa*) i jedyna wartość czyniąca człowieka szczęśliwym”⁴⁰. Znamienne jest, że również ten autor używa określenia *show*. Współczesna telewizja, która chce przyciągnąć widza, staje się dla niego atrakcyjna, coraz częściej przybiera postać *w i d o w i s k a* – spektakularnego, sensacyjnego, budzącego emocje. W studiach programów pojawia się publiczność, przez co emocje zostają spotęgowane (takiej dramaturgii nie ma w programie *Jeden z dziesięciu*, w którym bardziej niż na *show*, stawia się jednak na wiedzę), zapowiedzi kolejnych rund czy wręczanie nagród spoczywają na barkach pięknych hostess, monotonna struktura programu opierająca się na zasadzie pytanie – odpowiedź zostaje rozbita bardziej swobodnymi segmentami, atrakcyjnymi dla widza (np. występy zespołów muzycznych czy wykonywanie odgadniętych utworów przez prowadzącego program w teleturnieju *Jaka to melodia?*).

³⁹ W. Godzic, dz. cyt., s. 47.

⁴⁰ K. Łuszczek, *Nowoczesna telewizja, czyli bliskie spotkania z kulturą masową*, Tychy 2004, s. 45.

Art. 21 *Ustawy z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji* wskazuje, że: „Publiczna radiofonia i telewizja realizuje misję publiczną, oferując, na zasadach określonych w ustawie, całemu społeczeństwu i poszczególnym jego częściom, zróżnicowane programy i inne usługi w zakresie informacji, publicystyki, kultury, rozrywki, edukacji i sportu, cechujące się pluralizmem, bezstronnością, wyważeniem i niezależnością oraz innowacyjnością, wysoką jakością i integralnością przekazu”⁴¹. Funkcja rozrywkowa pozostaje zatem jednym z podstawowych zadań mediów. Pojawia się jednak pytanie, jaki poziom reprezentują, a jaki powinny reprezentować, programy rozrywkowe? Zdaniem P. Drzewieckiego, „W epoce PRL teleturnieje były bardziej wyrazem edukacyjnej misji niż obecnie. Współcześnie decyduje bardziej czynnik finansowy i stopień popularności. W warunkach wolnorynkowych utrzymanie i rozwój teleturniejów wiedzy zależy od zapotrzebowania widowni”⁴². Niestety, w dzisiejszych czasach, tak zwany „przeciętny widz” coraz częściej z oferty medialnej wybiera seriale paradokumentalne i *reality show*, przez co spada zapotrzebowanie na programy sprawdzające wiedzę w tradycyjny sposób. Przyzwyczajony do dynamicznych i kolorowych obrazów odbiorca nie zawsze bowiem może odnaleźć zaspokojenie w programach polegających na „odpytywaniu”. Gdzie zatem nadawcy powinni szukać rozwiązania? W medialnych *show*, które próbują popularyzować wiedzę? Obserwowane w obszarze teleturniejów tendencje – jak choćby: obecność celebrytów, rosnąca rola dramaturgii wydarzeń, widowiskowość i spektakularność czy wprowadzenie bardziej swobodnych segmentów – pokazują, że nawet jeśli ewolucja w kierunku *show* nie jest najlepszą drogą, to może jest już drogą jedyną. ■

BIBLIOGRAFIA

- Barczyk A., *Rzecz o info(rozrywce), czyli analiza ramówki Polsatu według teorii gier i zabaw Rogera Cailloisa*, referat wygłoszony podczas konferencji *Rozrywka w mediach* (Łódź, 17-18.11.2011 r.).
- Bomba R., *Ludologia* z 19.01.2008 r., <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/86> (dostęp 06.06.2011 r.).
- Bourdieu P., *O telewizji. Panowanie dziennikarstwa*, Warszawa 2009.
- Caillois R., *Żywioł i ład*, Warszawa 1973.
- Caillois R., *Człowiek i sacrum*, Warszawa 1995.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.
- Drzewiecki P., *Czego uczą teleturnieje?* z 9.11.2004 r., <http://presscafe.eu/archives/286>, (dostęp 12.10.2012 r.).
- Dudzik W., *Karnawały w kulturze*, Warszawa 2005.
- Ferfecki W., *Wielka gra w teleturniejach TVP* z 21.09.2012 r., <http://tvp.info/magazyn/po-godzinach/wielka-gra-w-teleturniejach-tvp/8550311> (dostęp 13.10.2012 r.).
- Godzic W., *Telewizja i jej gatunki po Wielkim Bracie*, Kraków 2004.

⁴¹ *Ustawa z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji*.

⁴² P. Drzewiecki, art. cyt.

OBLICZA MEDIÓW

Kozieł A., *Za chwilę dalszy ciąg programu... Telewizja Polska czterech dekad 1952-1989*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2003.

Łuszczek K., *Nowoczesna telewizja, czyli bliskie spotkania z kulturą masową*, Tychy 2004.

Szablowska A., *Słoń a sprawa polska, czyli wychowanie według teorii gier* z 23.02.2011 r., <http://pasjavspraca.com/2011/02/23/bez-zabawy-ani-rusz/> (dostęp 06.06.2011r.).

Ustawa z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji.

O AUTORCE:

Agnieszka Barczyk – absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz kulturoznawstwa (specjalność: filmoznawstwo) Uniwersytetu Łódzkiego. Obecnie doktorantka w Katedrze Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UŁ. Zainteresowania naukowe: analiza i historia filmu, wielokodowość sztuk wizualnych, oral history, media lokalne i regionalne.