Игра в кальмара: почему так привлекателен сериал?

Ключевые моменты:

- «Игра в кальмара» - это драма о выживании и поучительная история, в которой рассматриваются крайности социальной власти, несправедливости и привилегий.
- Фильм на злобу дня, потому что в нем отражены бессилие, разочарование и растерянность, вызванные пандемией.
- В «Игре в кальмара» сложнее смотреть на отсутствие сочувствия и жестокое злоупотребление властью, чем на насилие.

«Игра в кальмара» от Netflix - это антиутопичный фантастический сериал, в котором группа отчаявшихся людей, соблазнившихся большим денежным призом, противостоит друг другу в смертельно опасных детских играх. Главный герой - изначально несимпатичный игроман Сон Ги Хун, который обокрал свою страдающую диабетом мать и не может обеспечить свою дочь. Игры кажутся последней надеждой, пока Ги Хун и 455 других игроков не осознают, что выбывание из игры - означает смерть в буквальном смысле.
«Игра в кальмара» - это вымышленное продолжение жанра «унизительного игрового шоу», распространенного в Корее и Японии, но, в отличие от этих жанров, в нем присутствует социальный посыл. Несомненно, в фильме много отсылок к корейской культуре, которые теряются при переводе для западного зрителя. Тем не менее, социальное послание о неравенстве богатства и привилегий звучит громко и ясно. Это также тревожный и жестокий фильм, своего рода микс «Голодных игр» с «Королевской битвой» и с «Повелителем мух», который постоянно сталкивает человечество с проблемой выживания, отражает текущее социальное бедствие и идеально подходит для нигилистического юмора поколения Z.

Психология фильмов ужасов

Фильмы ужасов и другие постапокалиптические фильмы могут помочь нам справиться с тревогой и страхом в реальной жизни - экзистенциальным и реальным - таким, какой мы испытали во время пандемии. Некоторые исследования показали, что поклонники фильмов ужасов испытывали меньший психологический стресс от пандемии, чем другие, потому что художественная литература позволяет нам исследовать воображаемые последствия на безопасном психологическом расстоянии и быть более эмоционально подготовленными.
Художественная литература может предоставить все виды познавательного опыта, но ужасы - единственный жанр художественной литературы, специально созданный для того, чтобы последовательно и намеренно вызывать страх на протяжении всего повествования. Фильмы ужасов могут вызывать самые разные физиологические реакции - от дрожи и крика до того, что волосы встают дыбом. В то же время психологически они вызывают широкий спектр эмоций, таких как волнение, предвкушение, тревога, страх, сочувствие и отвращение. Разрешение проблемы приносит нейрохимическое вознаграждение -

облегчение и чувство завершенности. Эти эмоциональные американские горки – вот то, что так привлекает.

«Игра в кальмара» определенно создает эмоциональный калейдоскоп. Сериал также использует когнитивный диссонанс от использования детских игр для создания мини-загадок по ходу развития сюжета. Символическая невинность и уязвимость детства, используемые для совершения насилия, усиливают ужас и чувство беспомощности, одновременно поддерживая наше любопытство.

«Игра в кальмара» взорвала соцсети

«Игра в кальмара» приобрела дополнительную привлекательность благодаря тому, как она взорвала соцсети. Каждая из игр уже напоминала вирусные вызовы, что не осталось незамеченным тысячами пользователей TikTok и Instagram, которые создали мемы про «Игру в кальмара» на всех платформах социальных сетей. Мемов так много, что многие сайты составили рейтинг своих фаворитов, а разработчик игры Ubisoft присоединился к этой игре в мемы.

Вероятно, есть целые офисы, полные креативщиков, которые пытаются понять, смогут ли их бренды и рекламные кампании воспользоваться преимуществами «Игры в кальмара» или это приведет к обратному результату. Тем не менее, количество социальной тяги означает, что многие люди будут смотреть весь сериал или частично, чтобы удовлетворить свое любопытство и не чувствовать себя изгоями. Социальный капитал заключается в том, чтобы знать, что сейчас в тренде в поп-культуре.

Стоит ли детям смотреть «Игру в кальмара»?

Стоит ли детям смотреть «Игру в кальмара»? Common Sense Media опросила родителей и подростков о «подходящем возрасте» для просмотра этого сериала, и, что неудивительно, обнаружился разрыв между тем, что родители считают нормальным (16+ и/или никогда), и тем, что подростки считают разумным (12+). Социальная ценность знания о чем-то трендовом, как этот сериал, в том числе в Minecraft и Roblox, означает, что дети будут чувствовать себя обязанными посмотреть его, руководствуясь страхом упустить что-то важное в поп-культуре и не быть в тренде.

Родители должны признать эту динамику как значимый и важный социальный фактор, особенно после года социальной изоляции. Запрет «Игры в кальмара» только усилит интерес и привлекательность. К тому же, это не сработает - слишком много точек доступа. Автор статьи рекомендует родителям смотреть его вместе со своими детьми, независимо от того, хотят они это видеть или нет. Присутствие родителей может обеспечить эмоциональную поддержку и, в случае необходимости, эмоциональную регуляцию.

Обучающие моменты

Не говорите этого детям, но на самом деле в этом сериале есть несколько хороших «обучающих моментов» и тем для разговора. От социальных и психических проблем, от игровой зависимости до злоупотребления социальными привилегиями и богатством. Это может привести к обмену другими примерами из литературы с темами о человеческом страхе, подчинении и инстинктах выживания, такими как «Голодные игры», «Бойня номер

пять», «Повелитель мух» и «Ферма животных». Всегда познавательно услышать интерпретацию детей. Их мысли могут удивить вас.

Дублирование эмоций

Качество производства не соответствует популярности шоу. Озвучка частично нивелирует эмоциональный накал. Это не снижает уровень насилия, но может приглушить страх за счет эмоционального дистанцирования. Тем не менее, даже без аутентичного озвучивания, актеры «Игры в кальмара» отлично справляются со своей работой, передавая характеры своих персонажей таким образом, что зрителям, скорее всего, будет небезразлично, кто выживет и зачем существуют эти игры.

Выживание и искупление

Фрейд предположил, что ужасы привлекательны, поскольку позволяют выразить чувства, подавленные эго. Аналогичным образом, работы Юнга указывали на то, что привлекательность ужасов заключается в способности связываться с первобытными образами в коллективном бессознательном. Теория управления угрозами гласит, что фильмы такого типа помогают людям преодолеть страхи, создавая впечатление, что их можно победить.

В начале пандемии мы смотрели «Заражение», а теперь мы завершаем пандемию (очень надеемся) фильмом «Игра в кальмара». Он передает эмоции бессилия и недоверия в мире, борющемся за выживание. То, что в конце концов кто-то остался жив, вселяет надежду.

Оригинальная статья: *Pem Ruthledge* - The Psychological Appeal of Squid Games: Why We Can’t Stop Watching, October 2021
Перевод: Остренко Анна Александровна
Редакторы: Симонов Вячеслав Михайлович, Шипилина Елена Ивановна
Источник изображения: pixabay.com
Ключевые слова: психология, психология кино, сериалы, Игра в кальмара, насилие в кино, корейское кино, пандемия, ужасы, бессознательное, эго, дистанцирование.

