

Чому батьки та вчителі б'ють на сполох

600 тисяч переглядів, 36 тисяч перепостів (з них 13 — за першу добу) та 1,7 тисяч коментарів — такий резонанс викликав [пост від 5 жовтня в соцмережах директорки однієї з бельгійських шкіл](#) Сабріни Качі. Вона закликає зупинити «Гру в кальмара» серед дітей. За її словами, це звичайні дитячі забавки, але тих, хто програє, «вбивають», а в реальності один раз б'ють палкою чи ременем. Такі забавки відбуваються в початковій школі. Адміністрація закладу освіти вимагає від батьків заборонити дітям цю гру, інакше до таких учнів застосують шкільні покарання.

У коментарях розгорнулася дискусія: це школа має розвивати критичне мислення та без покарань відвертати від таких ігор, чи це батьки мають бути відповідальними за те, який контент дивиться дитина. Люди пишуть, що такий самий небезпечний тренд є і в інших країнах. Гра почалася з однойменного корейського серіалу, який Netflix презентував 17 вересня. А зараз у продажу вже з'явилося чимало дитячого (!) одягу із символами з «Гри в кальмара». Таку продукцію можна знайти і в Україні. За мотивами серіалу вже створюють онлайн-ігри, квести, запускають челенджі і навіть проводять майстер-класи, на яких вчать готувати показані в серіалі солодощі. В інтернеті — сотні мемів з персонажами звідти.

В Україні дорослі теж можуть переконатися, що більшість підлітків знає про цей серіал.

Понад усе батьків у соцмережах цікавить, що ж то за сюжет і як дітям вдається познайомитися з дорослим кіно, яке заборонене для перегляду неповнолітніми.

Що це за серіал?

За три тижні він став мегапопулярним у понад 90 країнах. У ньому йдеться про серію ігор, за яку переможець отримає майже 40 млн доларів. Однак гравців аж 456, і всіх, хто програє в кожному з раундів, убивають. Герої, за яких уболівають глядачі, — безробітні,

біженці, збанкрутілі, ті, хто програвся на перегонах, хоче визволити брата з дитячого будинку або заліз у борги.

Сюжет про людину, яка змушена добувати гроші заради порятунку себе чи близьких або просто рятувати життя в грі, не новий. Зазвичай ідеться про телешоу або таємну розвагу, як у «Грі в кальмара», яку організували для багатіїв. Понад 65 років тому про таке писав Роберт Шеклі («Премія за ризик»), згодом — Стівен Кінг («Людина, що біжить») та інші письменники. У кіно можна вже казати про окремий піджанр: «Королівська битва», «Голодні ігри», «Страшна воля богів», «Той, що біжить у лабіринті», «Що б ви зробили?», «Щурячі перегони», «3%», «Коло», «Арена».

Популярність таких стрічок має три причини. По-перше, подає вкрай загострену, але знайому кожному картину конкуренції, соціальної нерівності, потреби опиратися гострому стресу та виживати. По-друге, реальність такого кіно нагадує реальність комп'ютерних ігор-шутерів, тож гравцям це здається знайомим досвідом. По-третє, смертельні ігри на кшталт «Синього кита» або чутки про підпільні бої і тоталізатори з рабами підживлюють інтерес до такого кіно.

Чому досі такі картини не викликали ажіотажу? Вперше йдеться не про антиутопію, а про те, що нібито відбувається просто зараз. Гравців не примушують, а лише мотивують грошима. Їх навіть відпускають додому після того, як більшість проголосувала проти гри. Але знуджені люди знову повертаються. Тобто серіал переносить акцент із насильства на морально-етичний момент: на що людина здатна заради грошей, за що може ризикнути життям, зрадити або, навпаки, чому і коли виявляє героїзм, людяність, жертвує собою. У «Грі в кальмара» кілька героїв добровільно програють та гинуть, щоб врятувати інших. Тут кілька персонажів, яким завдяки чудовій акторській грі та реалістичним характеристикам важко не співпереживати. Загалом серіал торкається глибоких філософських тем, він — проти насильства, за усвідомлення цінності життя, відповідальності за вибір і те, як позиція однієї людини відбивається на інших. За часів пандемії це особливо актуальні теми.

Як про сюжет дізналися діти?

Не дивно, що діти, які не здатні ще до складних рефлексій та зчитування підтекстів, захопилися саме тим, проти чого виступає кіно: елементом насилля. За словами дитячого психолога Олени Шамрай, це не нове явище. Ще у 1980-ті роки, після виходу фільму Р. Бикова «Опудало», який показував жахи булінгу, школярі грали «в опудало», повторювали те, що засуджувалося у фільмі.

— Серіал вражає поєднанням дорослих тем, жорстокості та оформлення в стилі казки: завдання — це популярні дитячі ігри, робот-лялька, що вбиває, рожеві костюми охоронців, зал у вигляді типового ігрового майданчика, казкові малюнки на стінах. Кольори — кислотно-яскраві, фантастичні. Ось це школярам близько та зрозуміло. Серіал одразу став хітом соцмережі TikTok. Підлітки (та навіть дорослі блогери, які хочуть хайпу від дитячої аудиторії) займаються косплеєм, групами імітують проходження завдань, які були в серіалі, записують свої відчуття під час перегляду серій, роблять пародії, огляди та аналіз. Блогерки косплеять героїв серіалу в еротичному вбранні, — каже психолог. — Найбільше варіацій для 8–10-річних зроблено у форматі гри в Roblox та Minecraft. Тут жорстокість зашкалює, віртуальні чоловічки гинуть партіями під закадровий сміх. Саме з TikTok навіть учні початкової школи черпають не потрібну їм інформацію про цей дорослий серіал. Не секрет, що акаунти там мають навіть одинадцятирічні діти, а в них є менші брати і сестри. Саме вони переробляють завдання серіалу в дворові ігри, в яких гравці нібито вмирають, а для гостроти відчуттів їх ще й б'ють. У тінейджерів — інша небезпека: за ці лічені дні дедалі частіше в соцмережах з'являються кричущі відео про «справжню гру», «все, як у серіалі, але насправді», «грай з нами у кальмара». Звісно, це лише бажання зловити хайп. Але в соцмережах батьки пишуть, що побоюються нових реальних смертельно небезпечних ігор та «груп суїциду». Підлітки, які хочуть зануритися в атмосферу, можуть відгукнутися на запит якогось «куратора» або просто психічно хворої людини «в реальності пограти в кальмара».

І що тепер робити?

— Питання цієї гри — це питання безпеки в соцмережах, батьківського контролю, розвитку критичного мислення, — переконана експертка. — Звісно, такий контент та ігри, що містять насилля, негативно впливають на дітей. Але важливо розуміти, що саме приваблює конкретну дитину в такій грі. Якщо є потяг до агресивної поведінки, привід знайдеться. Це виняткова ситуація, тож треба розбиратися, що коїться із сином або донькою.

Значно частіше йдеться не про бажання вдарити когось під час гри, а про підвищення її екстремальності. Недарма в багатьох цивілізаціях підлітки проходять небезпечні ініціації, щоб відчувати себе повноправним членом соціуму, дорослим. У цьому є й мотив перевірки своїх сил, «на що я здатний», «що мені не слабо», самоідентифікації. У наші часи своєрідною ініціацією стає спілкування в соцмережах. Утім, бажання пройти екстремальні випробування помолодшали й цікавлять дітей вже у 9–10 років. Окрім розмов про природу небезпечних інтернет-розваг, цікавість до таких речей зазвичай знижується, коли задовольняються потреби. Для учнів початкової школи це потреба в батьківській увазі, прийнятті, спільному дозвіллі. А для тінейджерів — розширення кола прав та обов'язків порівняно з дитинством, повага до вибору та інтересів підлітка. І, звісно, школярам потрібні не заборони, а цифрова компетентність, вміння орієнтуватися на безпечний контент. Тоді жодна гра не лякатиме батьків та вчителів.