

МІНІСТЕРСТВО НАУКИ І ОСВІТИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Кафедра журналістики та філології

**ПРЕДСТАВЛЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ ГРУП У МАСОВІЙ КУЛЬТУРІ:
ДОБІРКА РЕЦЕНЗІЙ**

Representation of social groups in mass culture: a selection of reviews

Кваліфікаційна робота
освітнього рівня «бакалавр»
студента спеціальності «Журналістика»,
освітньої програми «Журналістика»,
групи ЖТ-71

Тучі Олексія Олексійовича

Науковий керівник:

Ковальова Тетяна Вікторівна,

доцент, кандидат наук із соціальних
комунікацій

Суми 2021

Бібліографічний опис

Туча, О. О. Представлення соціальних груп у масовій культурі: добірка журналістських матеріалів [Текст]: робота на здобуття кваліфікаційного ступеня «бакалавр»; спец. 061 – журналістика / О. О. Туча; наук. керівник Т. В. Ковальова. – Суми: СумДУ, 2021. – 46 с.

У роботі на основі вивчення специфіки написання журналістських текстів щодо представлення соціальних груп у масовій культурі розглядаються особливості підготовки власного творчого проекту, створення журналістських матеріалів у жанрі аналітичної рецензій та їх поширення у медіапросторі.

Ключові слова: соціальна група, соціальна проблематика, рецензія, журналістські матеріали.

ЗМІСТ

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА	4
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ	6
РОЗДІЛ 2. ОБГРУНТУВАННЯ ТА СПЕЦИФІКАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОДУКТУ	10
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	19
ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОДУКТ	22
ВИСНОВКИ	44

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

ВСТУП

У 2020 році пресслужба премії «Оскар» повідомила, що американська кіноакадемія затвердила нові стандарти для фільмів, які претендують на звання «Найкращий фільм». Серед нових умов:

- Наявність одного чи кількох темношкірих героїв, героїв латиноамериканського чи азіатського походження;
- Мінімум 30% акторів мають бути жінками, людьми з інвалідністю та/або представниками ЛГБТ-спільноти.

А сам фільм мусить розповідати про гендерні чи расові проблеми.

Разом із цим у лютому 2021 пройшла перша церемонія нагородження відеоігор, пов'язаних із ЛГБТ-спільнотою, – Gauming Awards. Її заснувало видання під назвою Gauming Magazine, а в організації допомагали відомі в ігровій індустрії компанії Electronic Arts, Square Enix, Creative Assembly та інші. Ігри нагородили у таких номінаціях:

- «Гра року»;
- «Нагорода читачів»;
- «Найкраща ЛГБТ інді-гра»;
- «ЛГБТ стрімер року»;

та інші.

Такими заходами компанії намагаються привернути увагу до різних соціальних груп, а також популяризувати їх представлення у масовій культурі. Особливо така кампанія видається успішною після визнання найкращими іграми 2020 року The Last of Us Part 2 і Hades, адже в обох проектах присутні герої-представники ЛГБТ-спільноти. Звідси і постає **актуальність** – зображення у поп-

культури різних соціальних груп стає усе популярнішим. Масову і популярну культуру досліджували Г. Пронькіна, Г. Костіна [6], Р. Безугла, матеріали про соціальні групи публікували Г. Андрєєва, Г. Шепелєва та А. Шамне. Проте у цьому аспекті проблема не розкривалася, тому потребує подальшого розроблення.

Мета нашої роботи і полягає у тому, аби створити матеріали про продукти масової культури, пов'язані з представленням різних соціальних груп.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання**:

1. Опрацювати теоретичну частину, розглянути праці науковців щодо обраної нами проблеми;
2. Провести моніторинг спеціалізованих і загальнотематичних видань, визначити кількість, жанр і тематику матеріалів, пов'язаних із проблемою.
3. Створити власні матеріали, пов'язані із продуктами, у яких представлені різні соціальні групи.
4. Описати створені матеріали та ілюстрації до них, визначити жанр, авторський задум.

Структура роботи: кваліфікаційна робота складається з пояснювальної записки (яка включає вступ, два розділи та список використаних джерел), творчого доробку та висновків. Загальний обсяг роботи – 45 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ

У нашій роботі ми говоритимемо про масову культуру та соціальні групи, тож для початку варто навести визначення, якими послуговуватимемося. Це «масове суспільство», «масова культура» та «соціальні групи». Аби зрозуміти сутність масової культури, необхідно спочатку скласти знання про саме масове суспільство.

Масове суспільство – суспільство, що має стандартизовані масові процеси. У такому суспільстві саме широке населення впливає на різноманітні аспекти життя, особа втрачає свою індивідуальність і починає мислити групою або ж масою. Г. Пронькіна пише про різні погляди на створення масового суспільства. Так, однією з причин міг стати страх невідомості і бажання бути не наодинці. Історичними причинами ж називають відхід від поділу суспільства на стани і рівні. Масове суспільство має кілька характерних ознак. Саме масами, а не індивідуальностями стало простіше маніпулювати, у результаті чого масове суспільство готове до необдуманих, хаотичних дій. Зі входом в масове суспільство особа «втрачає здатність виражати свої свідомі й несвідомі інтереси, бажання, потреби» [14, с. 2]. Г. Пронькіна наводить думки одного з дослідників масового суспільства Х.Ортега-і-Гассет, який зазначав, що людина маси також не звикла відчувати вдячність за те, що вона має [14, с. 4]. А разом із цим ще й не здатна звинувачувати себе у власних проблемах, шукаючи винуватців десь поза масою. Саме із розвитком масового суспільства і починає свій розвиток масова культура, що спрямована на задоволення бажань і потреб маси, а не окремого індивіда.

Масова культура – збірне поняття, яке позначає культуру, популярну серед більшості населення. З'явилася вона на протиположності «елітарній», що була

призначена для вузьких верств. Якщо «елітарна» й «масова» – антоніми, то «масова» і «популярна» деякі науковці розглядають як синоніми. Проте Г. Костіна пояснює різницю цих понять. За її словами, популярна культура не орієнтується на комерціалізацію і стає популярною сама собою, без втручання. Також авторка наголошує на тіснішому зв'язку популярної і народної культур: «популярна культура знаходиться ближче, ніж масова до образів, мови, ідеалів народної культури» [8, с. 214].

К. Тепліц у своїй праці «Всё для всех. Массовая культура и современный человек» писав про складнощі у пошуці дати появи масової культури. Однією із можливих причин її виникнення стало написання «Енциклопедії» Дені Дідро, французького діяча у часи Просвітництва та Велика французька революція 1789–1799 рр. К. Тепліц пише: «Вона започаткувала процеси, без яких не можлива сучасна масова культура» [17, с. 247]. Г. Пронькіна ж пише, що сам термін почали використовувати у 30-х роках минулого століття [14], із розвитком самого масового суспільства, у якому втрачається індивідуальність, люди мислять масово і мають спільні інтереси. Тож і культура починає орієнтуватися на більшість і підлаштовуватися під бажання більшості. Відтак, існування починають предмети культури, як-от фільми, серіали, картини, музика, ігри, книги, орієнтовані на бажання, інстинкти, мрії та фантазії більшості. Масова культура – комерційна і створюється для отримання прибутку, використовує стереотипи та яскраві образи, пропагує ескапізм – втечу з реальності. Фантастичні фільми, серіали, книги дають людині відчуття відстороненості від реального життя, реальних проблем. А це – ще одна причина популярності творів масової культури і їхнього поширення у сучасному світі.

Оскільки ми розглядаємо продукти масової культури, що зображають різні соціальні групи, маємо ще один термін, який варто пояснити – соціальна група.

Соціальна група – сукупність людей, об'єднаних певною ознакою, як-от вік, стать, раса, віра, сексуальна орієнтація тощо, які взаємодіють одне з одним і мають спільну ідею. Г. Андрєєва поділяє такі групи на великі й малі, за кількістю учасників [1]. Соціальні групи також ділять на реальні та номінативні, закриті й відкриті, формальні й неформальні, первинні та вторинні. У реальних групах представники знають одне одного, мають стосунки, тоді як номінативні групи виділяють лише за схожою ознакою. Аби потрапити до закритої групи, особа повинна відповідати певним вимогам, тоді як відкрита група не ставить жодних умов для вступу. Формальні групи є задокументованими та офіційними, на відміну від неформальних. І нарешті, первинні соціальні групи пов'язують у собі членів, які знають одне одного і мають тісні стосунки, а вторинні можуть об'єднувати незнайомих одне одному людей.

Такі групи створюються для соціалізації окремих осіб та їхнього об'єднання, керування діяльністю маси людей, представлення інтересів групи у суспільстві. Деякі з них можуть ставати популярнішими за інші. Так, нові правила премії «Оскар» можуть штучно підвищити популярність соціальної групи темношкірих, людей з інвалідністю та представників ЛГБТ-спільноти, оскільки продюсери-претенденти на премію муситимуть використовувати послуги представників саме цих соціальних груп.

Також, оскільки ми плануємо створити матеріали у жанрі «рецензія», варто навести визначення і розповісти про його ознаки. Рецензія – журналістський жанр, метою якого є оцінка твору мистецтва, науки чи публіцистики та його аналіз. Рецензії поділяють на літературні, наукові та мистецькі, залежно від об'єкта аналізу; аналітичні, інформаційні та художньо-публіцистичні, залежно від способу оцінки та написання; теле-, радіо-, журнальні та газетні рецензії, залежно від місця публікації. О. Тертичний також поділяє їх на великі й малі за обсягом; моно- та

полірецензії, залежно від кількості об'єктів для оцінювання в одному матеріалі. Рецензія може містити опис твору, який аналізується, розповідь про сюжет, оцінку різноманітних аспектів об'єкту. Скажімо, в рецензії на фільм автор може зробити висновки про історію, роботу сценаристів, операторів, про вдалу чи невдалу побудову кадрів, визначити, чи впорався режисер зі своїм завданням, наскільки добре зіграли актори, чи підходить саундтрек та картинка загальному тону фільму. У рецензії на відеогру до всього цього додається аналіз геймплею, його зручності та різноманітності. Якщо ж автор оцінює літературний твір, він може звернути увагу на особливості мови письменника: художні засоби, мовні звороти, побудову речень, структуру розповіді.

Завданням рецензії є аргументована оцінка об'єкта, яка зверне увагу його автора на помилки та недоліки й дасть реципієнтам можливість коротко дізнатися особливості твору та вирішити, чи варто ознайомитися з ним власноруч.

РОЗДІЛ 2

ОБГРУНТУВАННЯ ТА СПЕЦИФІКАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОДУКТУ

Одне із завдань нашої роботи – провести моніторинг інтернет-видань, з'ясувати чи пишуть спеціалізовані та загальнотематичні ЗМІ про проекти, що пов'язані із різними соціальними групами, та зрозуміти, чи варто створювати подібні матеріали. Також визначимо жанри, періодичність і тематику публікацій.

Для моніторингу ми обрали чотири видання:

- «Gaming Magazine» – спеціалізоване інтернет-видання, присвячене ігровій і техноіндустрії та представленню у них різних соціальних груп. Засноване 1 червня 2019 року. Видання має такі рубрики: «News», «Reviews», «Coming soon», «Features», «Lifestyle», «Comics», «Podcasts», «Esports» та «Gaming Awards 2021».
- «KinoFilms.ua» – спеціалізоване інтернет-видання, присвячене кіноіндустрії. Засноване у 2006 році і має такі рубрики: «Афіша», «Фільми», «Відео», «Фото», «Новини» та «Форум».
- Сайт телеканалу «24» – загальнотематичне видання, що має окрему рубрику «Games» і тег «Кіно», які ми і розглянемо. Телеканал заснований 1 березня 2006 року, сайт відкрили у 2008 році.
- Сайт журналу «Новое время» – загальнотематичне інтернет-видання, що має окрему рубрику «Ігри» і тег «Кіно». Журнал та сайт почали працювати у 2014 році.

У ході моніторингу було проаналізовано жанрову й тематичну палітри, форму подачі інформації, періодичність виходу відповідних публікацій.

Також простежено ведення тематичної колонки, порівняно особливості висвітлення однієї і тієї ж теми у спеціалізованих і загальнотематичних ЗМІ.

Таблиця 1.2.1

«Gaming Magazine»

Назва	Дата	Жанр	Тема
Call Me Under, an LGBTQ+ 1950s visual novel revealed on Kickstarter	23 листопада 2020 року	Розширена замітка	Поява на краудфіндинговому сайті гри «Call Me Under»
Celeste protagonist Madeline confirmed as trans	6 листопада 2020 року	Інформаційна кореспонденція	Підтвердження статусу трансгендера для персонажа гри «Celeste»
Super Bearded Dragons Has Drag Queens, Sassy Mermaids and Lots of Spandex	28 жовтня 2020 року	Розширена замітка	Тема і особливості гри Super Bearded Dragons
Pokemon's Peony, a Gay Icon?	27 жовтня 2020 року	Розширена замітка	Статус персонажа Peony у грі Pokemon Sword and Shield
A Star Wars: Squadrons character uses they/them pronouns	2 жовтня 2020 року	Розширена замітка	Використання займенників «вони», «їх» у грі Star Wars: Squadrons
Warner Bros Game's President Says J.K Rowling Has The "Right" To Hold Her Transphobic Opinions	1 жовтня 2020 року	Розширена замітка	Реакція представників компанії Warner Bros. на висловлювання Джоан Ролінг

Як бачимо, у проаналізованому виданні «Gaming Magazine» матеріали досліджуваної тематики з'являються на початку і наприкінці місяця. Найпоширеніше жанрове представлення – розширена замітка. Окремої

журналістської колонки немає, адже саме видання оглядає зображення різних соціальних груп у ігровій та техноіндустрії.

Таблиця 1.2.2

Сайт телеканалу «24»

Назва	Дата	Жанр	Тема
The Last of Us Part II та Among Us у топі: відомі переможці The Game Awards 2020	11 грудня 2020	Замітка	Оголошення переможців церемонії, де у номінації «Гра року» переміг проект із героїнями-представницями ЛГБТ-спільноти
Названі найкращі відеоігри 2020 року: версії від The Washington Post та The Game Awards	8 грудня 2020	Розширена замітка	Оголошення кращих ігор року, серед яких проект із героїнями-представницями ЛГБТ-спільноти
7 років на пошуки: геймери так і не змогли знайти цікаву пасхалку у культовій відеоігрі – фото	5 грудня 2020	Розширена замітка	Розробники розповіли про великодку, захovanу у грі The Last of Us, головною героїнею якої є представниця ЛГБТ-спільноти
Spider-Man: Miles Morales – кумедні баги новинки: відео	16 листопада 2020	Огляд	Огляд багів у грі Spider-Man: Miles Morales, головним героєм якої є темношкірий хлопець.
Ubisoft і нові скандали: дискримінація інвалідів та радикальна феміністка	15 листопада 2020 року	Огляд	Скандал, пов'язаний із подкастами журналістки-трансфоба, що з'явилися у грі та дискримінація людей з інвалідністю у грі Assassin's Creed Valhalla

Чіткої періодичності публікацій з обраної тематики немає. Із п'яти матеріалів: два огляди, дві розширені замітки і одна новина. Три матеріали стосуються гри The Last of Us, один – Spider-Man: Miles Morales, ще один – ігровтворчої компанії Ubisoft.

Таблиця 1.2.3

«KinoFilms.ua»

Назва	Дата	Жанр	Тема
Нова Бетвумен отримала свій постер	25 грудня 2020	Замітка	Вихід постеру серіалу «Бетвумен», на якому зображена героїня у виконанні Джавісії Леслі, представниці ЛГБТ-спільноти
Едді Мерфі повертається в Нью-Йорк в трейлері комедії «Поїздка в Америку 2»	22 грудня 2020	Розширена замітка	Прем'єра трейлеру фільму «Поїздка в Америку 2» із темношкірими акторами у головних ролях
«Бетвумен»: кадри і опис 1 серії 2 сезону «Що трапилося з Кейт Кейн?»	19 грудня 2020	Розширена замітка	Представлення нової виконавиці ролі Бетвумен — Джавісії Леслі, представниці ЛГБТ-спільноти
«Людина-мураха 3»: Джонатан Мейджерс стане суперлиходієм Кангом Завойовником	18 грудня 2020	Розширена замітка	До фільму «Людина-мураха 3» приєднався темношкірий актор Джонатан Мейджерс
«Секретне вторгнення»: розкриті нові деталі про серіал Ніка Ф'юрі від Disney+	15 грудня 2020	Розширена замітка	Нові подробиці серіалу із темношкірим актором у головній ролі
Трейлер серіалу «Сокіл і Зимовий солдат» повідомляє його дату прем'єри	11 грудня 2020	Розширена замітка	Новий трейлер і дата прем'єри серіалу із темношкірим актором у головній ролі

Серед шести матеріалів: п'ять розширених заміток і одна замітка. Чотири публікації стосуються проектів із темношкірими акторами, дві розповідають про серіал із акторкою-представницею ЛГБТ-спільноти.

Таблиця 1.2.4

«Новое время»

Назва	Дата	Жанр	Тема
Старий-добрий павук. Огляд відеогри Marvel's Spider-Man Miles Morales	23 листопада 2020 року	Огляд	Огляд гри Spider-Man: Miles Morales, головним героєм якої є темношкірий хлопець.
Капітане Америко, у нас істерика! Повний огляд відеогри Marvel's Avengers	2 жовтня 2020 року	Огляд	Огляд гри Marvel's Avengers, головною героїнею якої є американка-мусульманка
Пророчий сюжет. Фестиваль по грі по The Last of Us перейменували через пандемію	23 вересня 2020 року	Замітка	Зміна назви фестивалю за мотивами гри, головною героїнею якої є представниця ЛГБТ-спільноти
Цой і Radiohead. У відеогрі TLOU 2 можна зіграти на гітарі будь-які пісні — відео	20 червня 2020 року	Розширена замітка	Опис геймплейного елементу у грі, головною героїнею якої є представниця ЛГБТ-спільноти
«Кращий івент в історії ігор». Тревіс Скотт дав концерт у Fortnite — там зафіксували рекорд за кількістю гравців: відео	24 квітня 2020 року	Розширена замітка	Концерт темношкірого музиканта у грі Fortnite
Через коронавірус Sony перенесла дату релізу продовження The Last of Us	3 квітня 2020 року	Замітка	Перенесення нової гри у серії, головною героїнею якої є представниця ЛГБТ-спільноти

У цьому виданні ми знайшли два огляди, дві замітки та дві розширені замітки. Три матеріали розповідають про проекти, пов'язані із героями-представниками ЛГБТ-спільноти, два – про новини, пов'язані із темношкірими людьми, ще один – про гру, героїнею якої є мусульманка.

Моніторинг засвідчує, що спеціалізовані та загальнотематичні ЗМІ висвітлюють на сторінках проекти, що пов'язані із різними соціальними групами. Можна зробити висновок, що такі матеріали користуються попитом аудиторії і є популярними, тому їх варто продовжити публікувати, щоби задовольнити цікавість реципієнтів. Найпопулярніші жанри – розширена замітка та замітка. Теми, що трапляються найчастіше – інформація про проекти, пов'язані із представниками ЛГБТ спільноти і різних рас та народностей.



Рисунок 2.1 Жанри матеріалів



Рисунок 2.2 Із якими соціальними групами пов'язані

Авторський задум роботи полягає у створенні рецензій на продукти масової культури, в яких наявні представники різних соціальних груп. Такі матеріали дозволять читачам більше дізнатися про проекти ігрової та кіноіндустрії та про наявність в них персонажів різних рас та вікових груп, героїв із різними сексуальними орієнтаціями.

Для нашої добірки ми створили чотири матеріали у жанрі рецензія. Стосуються вони проектів ігрової та кіноіндустрії, у який представлені різні соціальні групи. Так, матеріал «Помста і рішучість. Рецензія на гру The Last of Us Part II» розповідає про відеогру The Last of Us Part II, кілька героїнь якої є представницями ЛГБТ-спільноти. Крім того, один із персонажів проекту є трансгендером. «Боротьба за свої права. Рецензія на фільм One Night in Miami...» стосується фільму One Night in Miami..., де головними героями стали представники негроїдної раси. Гра Hades із матеріалу «Мій батько – бог пекла.

Рецензія на гру Hades» дозволяє гравцеві обрати сексуальну орієнтацію для свого персонажа. А стрічка The Father із матеріалу «Тату, все добре? Рецензія на фільм The Father» розповідає про 80-річного чоловіка.

Цільова аудиторія матеріалів «Боротьба за свої права. Рецензія на фільм One Night in Miami...» та «Тату, все добре? Рецензія на фільм The Father» – люди, які цікавляться кінематографом, слідкують за щорічною церемонією «Оскар». Адже обидва фільми мають номінації на премію «Оскар-2021». Цільова аудиторія матеріалів «Помста і рішучість. Рецензія на гру The Last of Us Part II» та «Мій батько – бог пекла. Рецензія на гру Hades» – особи, які зацікавлені в індустрії комп'ютерних та відеоігор і хочуть дізнатися сторонню думку про ці проекти. Розміщувати рецензії можна в інтернет- або друкованому виданні, що спеціалізується на масовій культурі.

У рецензіях на фільми ми описали та оцінили сюжет, його подробиці, технічну сторону стрічки та зробили загальні висновки про позитивні й негативні сторони проектів. Для рецензій на ігри ми описали й оцінили сюжет, геймплей, візуальну частину, саундтрек і теж зробили висновки про плюси й мінуси продуктів.

Ілюстрації:

- «Помста і рішучість. Рецензія на гру The Last of Us Part II» – скріншоти з гри, взяті зі сторінки www.playstation.com/ru-ua/games/the-last-of-us-part-ii, скріншот, що підтверджує відключення коментарів до трейлеру гри, зроблений на сторінці <https://youtu.be/btmN-bWwv0A>.
- «Боротьба за свої права. Рецензія на фільм One Night in Miami...» – кадр із фільму, взятий зі сторінки <https://www.theupcoming.co.uk/2021/01/12/one-night-in-miami-movie-review/>.

- «Мій батько – бог пекла. Рецензія на гру Hades» – скріншоти гри, зроблені під час ігрового процесу.
- «Тату, все добре? Рецензія на фільм The Father» – кадр із фільму, взятий зі сторінки <https://www.vimooz.com/2020/12/23/music-city-film-critics-2020-awards-nominations-nomadland-sound-of-metal-the-father/>.

Програмні засоби:

Для створення рецензій ми використовували ноутбук Acer Aspire 3, програму Microsoft Word та мережу Інтернет для пошуку ілюстрацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева Г.М. Социальная психология. Москва : Аспект-Пресс, 1988. 432 с.
2. Бербенець Л. Література і масова культура. *Слово і Час*, 2011. № 1. С. 120–122.
3. Сторі Дж. Теорія культури та масова культура. Вступний курс. Київ : «Акта», 2005. 357 с.
4. Зеленська Л. В. Вплив масової культури на формування образу вітчизняних телеведучих. *Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки*, 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vpliv-masovoyi-kulturi-na-formuvannya-obrazu-vitchiznyanih-televeduchih>.
5. Ионин Л. Г. Социология культуры. Москва : Логос, 1996. 280 с.
6. Коваль О. П. Соціальна група і соціальна технологія крізь призму соціальної безпеки. *Стратегічні пріоритети*, 2017. № 3. С. 134–139. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/spa_2017_3_18
7. Костина А. В. Массовая культура: аспекты понимания. *Знание. Понимание. Умение*, 2006. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/massovaya-kultura-aspekty-ponimaniya>.
8. Костина А. В. Популярная культураю. *Знание. Понимание. Умение*, 2005. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/populyarnaya-kultura>.
9. Лютий Т. В. Масова і популярна культура: проблема демаркації, 2019. URL: <http://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/16634>.
10. Макар О. Р. Масова культура та естетичний смак. *Культура народів Причорноморья*, 2012. № 235. С. 149–154.

11. Назаров М. М. Массовая коммуникация в современном мире: методология исследования и практика анализа. Москва : Едиториал УРСС, 2000. 240 с.
12. Нова інформаційна ситуація та тенденції альтернативного розвитку ЗМК в Україні: Матеріали I Всеукраїнськ науково-практичної конференції студентів та молодих вчених / за заг. ред. канд. філос. наук, доц. Л. В. Квасюк. Острог : Видавництво Національного університету «Острозька академія», 2010. 280 с.
13. Новиченко Ю. М. Масова культура другої половини ХХ століття в контексті глобалізаційних процесів : автореферат дис. канд. культурології : 26.00.02 «Світова культура та міжнародні культурні зв'язки». Київ, 2012. 16 с.
14. Пронькина А. В. Массовая культура как культурологическая категория. *Вестник Рязанского государственного университета им. С. А. Есенина*. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/massovaya-kultura-kak-kulturologicheskaya-kategoriya/viewer>.
15. Тарасишина О. М. Справедливість і толерантність у сучасному праві України : автореф. дис. канд. юрид. наук : 12.00.01. Одеса, 2008. 19 с.
16. Татаренко Т. Етнічні кордони і міжетнічна толерантність. *Політичний менеджмент*, 2004. № 5. С. 31–39.
17. Теплиц К. Т. Всё для всех. Массовая культура и современный человек. *Человек: Образ и сущность. Гуманитарные аспекты*, 2000. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vsyo-dlya-vseh-massovaya-kultura-i-sovremennyyu-chelovek>.
18. Тульчинский Г. Маркетизация гуманизма. Массовая культура как реализация проекта Просвещения: российские последствия:(статья).

Гуманитарный альманах «Человек.RU», 2006. URL:
<http://www.antropolog.ru/doc/persons/tulchinskiy/toulch5>.

19. Федотова Т. В. Соціальна психологія : програма нормативної навчальної дисципліни підготовки бакалавра спеціальності 053 «Психологія» освітньої програми «Психологія», «Практична психологія». Луцьк, 2017. 14 с.
20. Фомкіна К. Як розробники ігор маніпулюють поведінкою споживача. Київ : Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут ім. Ігоря Сікорського».
21. Щепанский Я. Элементарные понятия социологии. Новосибирск : Наука, Сиб. отд-ние, 1967. С. 45–51.

II. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОДУКТ

Помста і рішучість. Рецензія на гру The Last of Us Part II

Церемонії Golden Joystick Awards та The Game Awards назвали The Last of Us Part II найочікуванішою грою 2020-го року. І справді, після тої популярності та кількості нагород, які отримала перша частина, геймери чекали від студії Naughty Dog гідного продовження. Чи впоралися розробники з його створенням і що з цього вийшло – читайте в цій рецензії.

Увага! Текст містить спойлери, автор рекомендує спершу пройти гру.

Далі історія

Анонсували сиквел за три роки після виходу першої частини, у 2016-му, одразу представивши дебютний трейлер. Уже тоді ми побачили дорослу Еллі, героїню оригіналу, та зрозуміли, що дівчина серйозно налаштована вбивати своїх ворогів. Цей тизер у повній мірі розкрився у самій грі, але про сюжет пізніше. За розробку знову відповідали Naughty Dog. Після анонсу вони замовкли, лише через рік показавши нам ще один трейлер із новими героями і не назвавши їхніх імен. Ще пізніше, у 2018-му, PlayStation завантажила на YouTube відео, коментарі до якого довелося відімкнути. У ньому нам показали контраст між побігеньками Еллі в лісі та вечіркою, де героїня цілується зі... своєю подругою. Орієнтацію дівчини жодного разу не зачіпали у першій частині, тож нову інформацію аудиторія сприйняла неоднозначно. Як же Naughty Dog вплели це в сюжет і про що взагалі розповідає гра – далі.

Далі сюжет

Еллі подорослішала. Із часів першої частини минуло чотири роки і дівчині виповнилося 19. Стала дорослішою вона і зовні – турботу Джоела, який

супроводжував її всю *The Last of Us*, дівчина сприймає вже не так доброзичливо. У ній я впізнав себе власного – що старше стаю, то гіперпіклуння батьків стає більш набридливим. Гаразд, що там далі?



Джерело: www.playstation.com/ru-ua/games/the-last-of-us-part-ii/

Живуть вони в Джексоні, а Еллі з Джоелом стали патрульними міста. Разом з іншими вони час від часу вирушають на вилазки за межі населеного пункту. Одна з таких подорожей і дає поштовх всій історії. Так, Еллі рушає на пошуки Джоела та його брата Томмі, які затрималися у патрулі. І виявилось, затрималися не зі своєї волі. І Джоел, і Томмі, і Еллі опиняються у полоні групи людей, серед яких виявляється Еббі. Саме та невідома жінка із трейлеру. А далі нашими почуттями починають гратися.

Скажу ось що: сценаристи *Naughty Dog* могли б створити власні психологічні кабінети і успішно займатися своєю справою. Важко передати словами те, як вони погралися емоціями – дали нам приємні спогади, змусили хвилюватися, ненавидіти, бажати смерті, а когось вкінці ще й розчарували.

Показавши героїв першої The Last of Us, Naughty Dog дали гравцям згадати усі приємності оригіналу, за які вони його полюбили. А потім починається конфлікт, а я починаю хвилюватися. Врешті-решт він досягає піку і я відчуваю ненависть. Про «бажати смерті» не говоритимемо, а розчарування настало тоді, коли декого не вбили. Це короткий опис усіх емоційних змін, які чекатимуть вас на всьому шляху The Last of Us Part II. І хай би як я не хотів змінити сюжет гри, мушу визнати, що він у Naughty Dog вийшов цікавим, динамічними і не став нудним. Після такої гойдалки емоцій навіть не виникає відчуття, що помста – ніби-то і банальна тема. Але плюс творців у тому, що навіть таку заїжджену тему вони показали цікаво, динамічно і не нудно, як написано раніше. Персонажі, яким довелося цю помсту зображати, впоралися так натурально, як можуть пікселі на екрані.


Навіть забувши про головних героїв, ми все одно не залишимося без історій. У грі з'являються нові персонажі: Лев та Яра – сектанти, які вже не сектанти, друзі Еббі, нові знайомі Еллі. І всі вони мають свою історію, яка так чи інакше пов'язана з долею головних героїв і за якою цікаво спостерігати. Тут вам і любовний трикутник, і бажання примиритися з родичами, і ще один любовний трикутник. Разом із цим, лишилися деякі вже відомі нам персонажі, зокрема Томмі, брат Джоела. І тут сценаристи ледь не до кінця гри розвинули історію про кровну помсту.

Далі про Еллі та її дівчину

Ще до виходу гри стало зрозуміло, що Еллі має не лише дружні стосунки зі своєю подругою Діною. Як я вже казав, до відео із їхнім поцілунком вимкнули коментарі.


The Last of Us Part II – E3 2018 Gameplay Reveal Trailer | PS4

18 164 409 просмотров • 12 июн. 2018 г. 👍 513 тыс. 💬 37 тыс. ➦ ПОДЕЛИТЬСЯ ☰ СОХРАНИТЬ ⋮


 PlayStation ✓
13 млн подписчиков ПОДПИСАТЬСЯ

<https://www.playstation.com/en-us/gam...>

Watch the gameplay reveal trailer for The Last of Us Part II from E3 2018.



Одни из нас: Часть II
2020
[ДРУГИЕ ВИДЕО ОБ ЭТОЙ ИГРЕ >](#)



Видеоигры
[ДРУГИЕ ВИДЕО ОБ ИГРАХ >](#)

ЕЩЁ

Комментарии отключены. [Подробнее...](#)

Джерело: <https://youtu.be/btmN-bWwv0A>

Кожен із нас має (чи не має) власну думку щодо ЛГБТ-спільноти, проте Naughty Dog зробили крок для визнання такого руху в ігровій індустрії і показали, що історія від того гіршою не стає. Стосунки Еллі та Діни не затьмарюють основний сюжет, а лише доповнюють його. Власне, так само, якби на місці Діни був чоловік. Хіба важлива стать, якщо головна роль людини у житті іншої – підтримка і допомога у пошуках рішень і відповідей? Я говорю лише про гру, тому що внесок Діни в долю Еллі був саме таким. Інша річ, яку не побоялися показати розробники – життя трансгендерів. Лев, колишній член секти серафітів, раніше був Лілі. Проте почав визначати себе як чоловіка і мусив тікати з острова разом зі своєю сестрою. Не буду стверджувати, чи намагалися сценаристи провести аналогію із переслідуваннями та засудженнями таких людей у реальному житті, але таке порівняння простежується. І це, знову ж таки, крок до масовішого визнання трансгендерності, який Naughty Dog зробити не побоялися. Тим паче, в сюжет це додали органічно і зрозуміло – не виникає питань, чому Лев утік з

острова і опинився на материку, до того ж творці гри пояснили, чому ж хлопець так прагне туди повернутися і владнати свої внутрішні (і не лише) конфлікти.

Може колись видавцям не доведеться вимикати коментарі до відео з поцілунками дівчат й авторам рецензій не доведеться присвячувати цьому окремий розділ, але поки маємо, що маємо. І хочеться висловити захоплення рішенням Naughty Dog розкрити у своєму творінні ще й такі аспекти сучасного світу, як різноманітність сексуальних орієнтацій та гендерна ідентичність.

Далі геймплей

Тут Naughty Dog вчинили грамотно – взяли усе, що працювало у першій частині, докинули туди кілька нових механік і віддали гравцям у користування. Найперше, що кидається в очі – зміна персонажа. Якщо у першій частині ми змінювалися між Еллі та Джоелом – партнерами і, не побоюся цього слова, друзями, тут же нам на керування дають двох ворогів. І цікавість така ходу в тім, що розробники змушують нас подивитися на ситуацію під різними кутами, змушують побачити те, що в журналістиці називається «баланс думок». І навряд чи вони досягли б необхідного ефекту, якби дали гравцям обирати свого героя. Тоді б спостереження геймерів лишилися однобокими, у нашому ж випадку ми бачимо долю обох учасниць конфлікту і поступово розуміємо мотиви та почуття обох. Naughty Dog ніби кажуть: «Свою прихильність можете віддати кому забажаєте, але спершу довідайтеся про життя кожної дівчини».

Окрім цього, у грі збільшили масштаби. Локації стали помітно більшими, а гравці отримали ще більше варіантів проходження. Скажімо, для стелсу нам надали можливість повзати і разом з цим ховатися у траві. Так вороги вас не помічають. Люди-вороги. Бо крім них у грі з'явився ще дехто – собаки. І от вони вже цілком можуть почути ваш запах і відслідкувати вашу схованку. Ну а далі

залишається лише відстрілюватися чи втікати. Тому Naughty Dog аж ніяк не порушили балансу в гру – мовляв, можеш проповзти хоч локацію цілком, але і цьому тепер знайдеться перепона.

Ще одна важливе нововведення – перманентний ніж. Якщо пам'ятаєте, у першій частині Джоел їх ламав і доводилося крафтити нові. Еллі ж має настільки міцну холодну зброю, що та проживе у вас всю гру. Що ж, принаймні про це можна не перейматися і думати про крафт іншої зброї.

У всьому іншому геймплей не змінився, та й потреби у цьому не було. Це ті самі локації, наповнені різноманітними ворогами, та мета, що знаходиться на іншому боці цієї локації. До речі, щодо ворогів – їх теж урізноманітнили. До мутантів і військових додалася вже дещо заїжджена група у вигляді жорстоких сектантів. Хоча це вже і було у Far Cry 5, Resident Evil 4 і навіть у S.T.A.L.K.E.R., Naughty Dog спробували створити унікальну групу фанатиків, яка бодай-чимось відрізнялася б від інших. **Серафіти** вклоняються жінці, яку називають «Вона», і живуть на власному острові. Але і материковою частиною не вередують – Еллі зустріне їх у лісі поруч із Сіетлом. Ті вміють говорити, але на завданнях спілкуються свистом, тож упізнати серафітів не так вже й важко. До того ж, для залякування вони залишають трупи на мотузках, яким попередньо розпорюють животи. Таку жорстокість нам показували ще у геймплейному трейлері. Але і ця жорстокість, і власні засоби спілкування не дають серафітам життя. Вони все одно залишаються релігійними фанатиками, використання яких стало вже заїждженим. Звісно, у критичні часи люди можуть звертатися до віри, а постапокаліпсис – ще ті критичні часи. Тож серафіти мають право на існування у цьому світі, до того ж у сюжет їх вплели доречно. Проте нові та не банальні ідеї могли б привернути куди більшу увагу, ніж фанатики, які різуть животи ворогам.

Далі картинка і звук

Нас знову зустрічає той самий світ після пандемії. Люди пішли до своїх сховищ та бункерів, віддавши міста матінці-природі, а вона, у свою чергу, заповнила все флорою і фауною. Тож під час запуску гри очікуйте побачити все ті ж зелені вулиці, поріділий асфальт і будинки із рослинами на стінах. Тут візуал майже не відрізняється від оригіналу. Але загалом картинка стала дещо похмуришою, ніж у першій частині. Воно і зрозуміло – вона тут відповідає атмосфері історії про помсту, смерть і внутрішні конфлікти. Різноманітності локацій у грі також не бракує – тут вам і хмарочос, наповнений зомбі, і похмурий Сіетл зі зливами, і палаючий острів, і закинуті музей і театр.

А доповнює всю цю атмосферу музика від Густаво Сантаолаля, який двічі отримав «Оскар» за саундтреки до фільмів *Brokeback Mountain* та *Babel*. Він, до речі, був відповідальний за пісні й до першої частини.



Джерело: www.playstation.com/ru-ua/games/the-last-of-us-part-ii/

Далі висновок

The Last of Us Part II – проект, який зміг вплинути не лише на розум, а й на емоції. А коли говоримо про мистецтво, то саме це й називаємо його завданням. Нам розповіли цілісну історію, де є причина і наслідок, переживання, конфлікти, а найголовніше – життя. Герої гри здаються справжніми, бо відчувають не лише добрі емоції з казок, але й злість, роздратування, розпач, труднощі вибору, без яких життя годі й уявити. Розробники не зіпсували геймплей докорінними змінами, а лише покращили його кількома нововведеннями. А картинка і звук стали останніми частинками похмурого пазлу під назвою The Last of Us Part II.

Naughty Dog впоралися. Проект не дарма називали найочікуванішим у 2020-му році.

Боротьба за свої права. Рецензія на фільм One Night in Miami...

Візьміть структуру сюжету «Мерзенної вісімки» Квентіна Тарантіно, посил «Джанго вільний» і отримаєте **One Night in Miami...** – стрічку, зняту за мотивами п'єси Кемпа Пауерса. One Night in Miami... номінували на премію «Оскар» за найкращий адаптований сценарій, пісню та другорядного актора, на порталі IMDb проект отримав оцінку у 7,2 балів з 10, а на сайті Metacritic – 83 зі 100. Не будемо довго говорити про нагороди і створення фільму, а одразу перенесемося у...

Сполучені Штати Америки, 1960-ті роки. Рабовласницькі часи давно минули, проте місце расизму досі займає расизм. У країні панує так звана сегрегація – поділ на темношкірих та білошкірих. Останні мають власні школи, власні автобуси, власну музику, власні ресторани тощо. Тим не менше, саме 60-ті роки минулого століття і стали переломним моментом у боротьбі за рівність прав

для населення. І саме цю боротьбу нам і показує Реджина Кінг, режисерка *One Night in Miami...* фільму, який заснований на реальних подіях.

Нам представляють головних героїв. Боксер Кассіус Клей, футболіст Джим Браун, співак Сем Кук та активіст Малькольм Ікс. Усі ці люди справді жили в Америці і прославилися на весь світ. Клея, до прикладу, ви можете знати під іншим ім'ям – Мухаммед Алі. Брауна називали найвеличнішим гравцем в американський футбол, співак Кук стояв біля витоків жанру соул-музики, а Малкольм Ікс захищав права темношкірого населення Америки, ставши лідером організації «Нація ісламу». Не дивно, що героями фільму обрали саме цих людей – саме вони продемонстрували можливості людей своєї раси і довели, що нічим не гірші за інших. Мені невідомо, чи знали ці люди один одного в реальності, проте тут вони виступають компанією друзів. Знайомство їхнє нам не покажуть, але складається враження, що саме Малкольм став архітектором цієї компанії, позаяк і в цю ніч зібрав усіх саме він.

Сюжет фільму розвивається неспішно, я б сказав повільно. Але це не є мінусом – нам усе ж не обіцяли екшен чи бойовик. *One Night in Miami...* – драма, де діалоги і переживання винесені на перше місце. Що-що, а розмов тут предостатньо. Фільм не розраховує на те, що ми знаємо Брауна, Кука та інших, тому спершу вирішує познайомити нас із цими людьми, розповісти про їхнє життя, а заразом і про расизм, що має місце. Тут вам і поєдинок Клея проти білошкірого боксера, а публіка вболіває за останнього. Виступ Сема Кука, з якого вже на початку йдуть глядачі. Знайомий Джима Брауна, який розповідає про гордість жити з ним на одній землі, але не впускає до будинку саме через колір шкіри. Малкольм же має власні проблеми, більше пов'язані не з расизмом, а з його організацією. І це досить цікавий хід сценаристів – показати, мовляв, у головного борця за права темношкірих цих проблем і немає. Підтвердженням цьому стала ще

його розмова із Джимом, коли останній заявив, що світлошкірі негри мають навіть більше прав, ніж темношкірі. Але на протипагу цій теорії сценаристи підкидують у сюжет білошкірих, які стежать за Малькольмом. Що ж, останній у цьому фільмі став уособленням політичної боротьби й усіх наслідків, які внаслідок цієї боротьби виникають, – я кажу про ненависть з боку протилежного табору і розчарування у власних методах. Інші ж хлопці символізують собою таку собі культурну, мирну боротьбу за допомогою слів і вчинків.



Джерело: <https://www.theupcoming.co.uk/2021/01/12/one-night-in-miami-movie-review/>

Але до сюжету. Познайомивши нас із героями, фільм дає привід зібрати їх разом. І збирає. Отут і починається основна частина стрічки – розмови у готелі. Розмови, які розкривають нам персонажів, їхні внутрішні та зовнішні конфлікти. Щоправда, основний конфлікт приділили двом – Сему та Малкольму. Один заявляє, що інший робить недостатньо для захисту своїх «братів», інший відхрещується і говорить про інші методи та ідеї. На цій сварці і будуються більшість діалогів цього фільму, які здебільшого складаються з нових аргументів і доказів своєї правоти. І найбільша проблема, що за цим конфліктом приховуються інші персонажі. Якщо Кассіусу Клею тут відвели хоча би роль новоприбулого

мусульманина, який то захоплюється, то розчаровується Малкольмом, то навіть до фільму взагалі додали Джима Брауна – я не зрозумів. Уся його роль у фільмі – учасник кількох діалогів, не більше. Його внутрішній конфлікт між футболом і кіно і конфліктом назвати важко, бо ніхто його не розвиває і не намагається надати серйозності. Усе зводиться до «Йдеш у актори? Ну йди». Автори стрічки зіткнулися з поширеною проблемою, коли великій кількості персонажів просто не можуть дати ладу, і не впоралися з нею. На жаль, фільм міг би обійтися без персонажа Брауна і не втратив би нічого.

Кассіус, як я вже сказав, тут виконує роль послідовника. За допомогою Малкольма звертається до ісламу і, як то кажуть, «знаходить Бога у собі». Тут я хотів написати про внутрішній конфлікт боксера, коли той дізнається про відхід свого вчителя від «Нації ісламу», його нерозуміння як бути далі і куди йти, але... Але це нерозуміння тривало хвилину. І от знову автори дають нам поштовх для якихось внутрішніх переживань, але, як і з Брауном, не йдуть далі цього поштовху. От Кассіус дізнається про «зраду» Малкольма, ось вже готовий врізати йому, ось хвильку мовчить і вже готовий взяти проповідника з собою до журналістів.

А ще у стрічці є герої, конфлікту яких присвятили більшість екранного часу. Малкольм вважає, що співак Сем недостатньо бореться за права своєї раси. Мовляв, його пісні стосуються відсторонених тем, які не мають у собі глибокого сенсу. Сем же не бажає створювати музику лише про темношкірих і лише для темношкірих. Власне кажучи, тут у сварці зустрічаються радикал і людина, яка зберігає нейтралітет. Із цим конфліктом автори не прогадали, оскільки протиставили осіб із різними поглядами на ситуацію. Сварка між, скажімо, Брауном і Малкольмом виглядала б неприродньо.

Сказати, що закінчення фільму вийшло щасливим чи поганим не можна. Творці стрічки не вигадували якихось несподіваних поворотів, тож кожен герой врешті прийшов до того, до чого йшов протягом фільму. Майже кожен. Дехто все ж змінив свою думку.

Дія стрічки проходить у motelі. Влучно підібране місце – маленька кімнатка – ніби примушує до розмови, яка й очікує головних героїв. Мотель, до речі, населений лише темношкірими, так автори ще раз нагадали нам про поділ населення Америки у ті часи. Операторська робота виявилася на високому рівні. Здавалося б, що знімати і які нові кадри знайти у кімнатці motelю? Але працівники студії їх знайшли, не лишивши нам дві-три однакові камери на весь фільм. Разом із цим додали зміну локацій, яка пожвавлює те, що відбувається на екрані.

Висновок, який робити вам

Amazon Studios зняли фільм, який повертає нас у 1960-ті роки і нагадує про проблеми, із якими зіштовхнулася Америка і не лише. Із *One Night in Miami...* вийшла непогана драма із благородним посилом, логічно побудованими діалогами, добре переданою атмосферою та хорошою технічною стороною. Але не помиляється лише той, хто нічого не робить. У стрічки є свої недоліки – персонажі, яких автори кинули напризволяще та надумані й нерозвинені внутрішні конфлікти. І вирішення цих двох проблем можна вимагати від авторів. У фільмі всього лише чотири персонажі, чому б не приділити однаковий час кожному? Разом із цим діалоги та думки склали основу стрічки, а сценаристи за майже дві години все одно не змогли розвинути кожен конфлікт, приділивши основну увагу лише одному. Лишається питання – навіщо тоді було давати поштовхи до переживань Брауна чи Кассіуса? Без них фільм зміг би ще більше

розвинути головну сварку, не відволікаючись на недоконфлікти всередині цих персонажів.

Як би там не було, фільм переглянути я раджу. Як мінімум, аби скласти власне враження, як максимум – аби дещо більше дізнатися про атмосферу Америки тих років.

Мій батько – бог пекла. Рецензія на гру Hades

Hades неодноразово ставала кращою грою 2020-го року. Таке звання їй надали видання IGN, Eurogamer, Time, The Washington Post, PlayUA, а також BAFTA – британська академія телебачення й кіномистецтва. На перший погляд, гра може не справити надзвичайного враження – roguelike-RPG, якими повняться інтернет-крамніці. Roguelike, чи-то «рогалик», передбачає перманентну смерть, яка кине вас на початок проходження, а RPG означає збір ресурсів та поліпшення персонажу. Але все одно оглядачі знайшли у Hades щось таке, що змусило захоплюватися нею більше, ніж іншими подібними проектами. Що могло стати цим «щось»? Давайте розбиратися.

Як створювали Hades?

Розробники зі студії Supergiant Games анонсували гру 7 грудня 2018-го. На YouTube опублікували трейлер прийдешнього проекту, а до самої гри одразу ж відкрили ранній доступ. Hades, до речі, стала ексклюзивом Epic Games Store – інтернет-крамниці, яка почала свою роботу за день до анонсу RPG. 12 грудня 2019 гра з'являється у ще одному магазині – Steam, а у вересні 2020 року нарешті виходить із раннього доступу. У той же місяць Supergiant Games оголошують кількість проданих копій Hades – один мільйон. 700 тисяч із нього придбали ще під час раннього доступу, інші ж – після релізу версії 1.0. Далі ігровці

продовжують випускати оновлення й патчі, змушують говорити про себе видання ігрової тематики, Hades отримує нагороди та присвячені їй рецензії (зокрема і цю). BAFTA називає її «найкращою грою», яка має найкращу історію, геймдизайн та візуал. А Логан Каннінгем, який озвучив голоси персонажів Hades, отримав звання «найкращого актора другого плану». «Грою 2020-го року» назвав Hades і український портал PlayUA, заявивши, що та зовсім не має мінусів.

Як грають у Hades?

Свій шлях (а якщо точніше – спробу втечі) ви починаєте із власного будинку. Supergiant Games постаралися над цим елементом і створили для нас цілу базу, де нас зустрічають жителі пекла, а на рецепції сидить сам Аїд – бог підземелля і разом наш батько. Саме так, головним героєм Hades став син Аїда Загрей. Невідомо, чим татусь не догодив, але наш персонаж усіляко прагне піти звідси й дістатися Олімпу.



Джерело: Hades

Ще перед втечею герой має чим зайнятися. Відвідавши кімнату сувенірів, рецепцію, залу для відпочинку та погладивши Цербера, ви рушаєте до своєї кімнати. Тут вам і дзеркало для поліпшення персонажа і ліжко, на якому можна поспати. Далі нас очікує тренувальна зала, де ви відкриваєте нову зброю і одразу ж випробовуєте її. А після всієї цієї підготовки настає головний етап – втеча з пекла. Шлях ваш проходить через чотири локації – Тартар, Асфодель, Елізіум та Храм Стікса. Кожна з них поділена на зали, які приносять власні бонуси. Ці зали генеруються випадково, тож вибудувати маршрут вам не вдасться. У цьому є свій плюс, адже кожна втеча із пекла стає унікальною і змушує шукати нові шляхи проходження. Проте іноді вам доведеться чекати зали з поліпшенням зброї, а замість неї отримувати лише підрівні із бонусами у вигляді валюти і чогось іншого. Тож у випадковості є два боки.

Наш батько, Аїд, не прагне відпустити нас із дому, тож тікати доведеться із боєм. А що для бійки необхідне? Правильно, зброя. Її видів тут декілька і кожне знаряддя має власну механіку, швидкий, важкий та особливий удари. Скажімо, під час атаки луком вам весь час доведеться цілитися у супротивника, тоді як удари списом, мечем та щитом проходять просто перед героєм. За час втечі кожен вид озброєння можна поліпшити, аби той надавав більше шкоди або накладав додаткові ефекти. Це допомагає у проходженні, адже вороги з часом стають усе різноманітнішими та смертоноснішими. Тож аби перемогти їх, звичайних атак може не вистачити. Проте покращень розробники не шкодують. Хай такі бонуси генеруються випадково і не так часто, як комусь могло хотітися, але генеруються. Тож іще до першого боса ви матимете необхідний набір ефектів, які дозволять його здолати (якщо, звісно, не «помрете» раніше).

Поліпшувати, до речі, можна не лише зброю. Для ваших стрибків розробники теж підготували особливі ефекти, як-от відкидування ворогів чи

створення виру ножів довкола. Сам персонаж за час проходження може збільшити смужку свого здоров'я чи отримати гроші, необхідні для купівлі зброї чи інших бонусів. Поліпшити можна і самі локації, аби на них з'являлися корисні бонуси. Або ж можете просто змінити колір підлоги на той, що вам більше подобається. І вся ця різноманітність покращень впливає на геймплей, дозволяє підлаштувати його під себе. І завдяки цьому процес стає приємним і до того ж унікальним.

Критикувати основну механіку бійки майже немає за що. Усе залежить від ваших вмінь та реакції, удари точні, а відгук швидкий. Майже завжди. Із якогось дива мої стрибки не спрацьовували тоді, коли необхідно, і кілька разів це коштувало дорого. Не робитиму гучних висновків через свій єдиний випадок, але якщо ви стикнулися із цим же, то боївку Hades таки є за що покритикувати.



Джерело: *Hades*

Про що розповідає Hades?

Сюжету в проекті не так вже й багато, але це зрозуміло з жанру. Тому розповісти що-небудь, не заспойлеривши, важко. Як ми вже сказали, Загрей, син Аїда, втікає з пекла. Чому? На початку проходження ніхто цього не розповість. Нові деталі з'являються із кожною новою втечею, і роблять вони це у діалогах. Так, розмови тут кожного разу різні – їх у Hades понад 21 тисяча рядків та 305 тисяч слів. Найбільше з вами говоритиме сам Загрей (8500 рядків) та Аїд (1600 рядків). А це означає, що повторення реплік ви почуєте не так швидко, і вони не встигнуть набриднути.

Хоча ми маємо одну головну історію, їх у грі більше ніж одна. Кожен персонаж тут має власну долю і власні думки, які ми дізнаємося знову-таки з діалогів. Тому Supergiant Games заохочують нас читати репліки, а не пропускати їх. Дізнавшись більше про долю героїв, з деяким ми зможемо поєднати і власну. Так, зараз я говорю про кохання-зітхання, якого можна досягти із Мегерою, нашою колишньою, Дузою, та що Горгона, і Танатосом, уособленням смерті. І коли мовимо про останнього, стає зрозуміло, чому видання *Gayming Magazine*, присвячене ЛГБТ-спільноті, назвало Hades грою року. Танатос – чоловік, а це означає, що гравцям дозволили самим обирати сексуальну орієнтацію головного героя. А цього, зауважте, не було в тій же *The Last of Us Part II*, яку деякі видання теж визнали найкращою грою 2020-го року. Тому, якщо ви давно мріяли побудувати гомосексуальні стосунки, Supergiant Games дають таку можливість.

На що подивитися у Hades?

Здається, що кожному своєму проекту Supergiant Games намагалися надати свого особливого стилю. **Bastion** вирізнялася своїм реалізмом, тоді як **Transistor** показував нам футуристичний світ. Hades теж має свій візуал, який проте у дечому

зіткається з **Pyre** – ще однією грою Supergiant Games. І там, і там нас зустрічає фантастичний світ із яскравими текстурами та різноманітністю кольорів. Це і дає картинці Hades не розпливтися в одну єдину «мазню». Тут кожен елемент вирізняється, особливо – вороги та персонажі. Це безумовний плюс, адже у вакханалії, що іноді відбувається на екрані, досі потрібно бачити своїх супротивників і їхні рухи. Навіть у хаосі мені вдавалося бачити ворогів, що атакують, і встигати милуватися гарними вогнищами та краєвидами поза мапою. Отож художники Supergiant Games впоралися зі своїм завданням гідно (не дарма ж BAFTA нагородила Hades за візуал).

Що послухати у Hades?

Саундтрек Hades триває більше двох годин і був написаний композитором студії Дарреном Корбом. Він, до речі, створив музику до всіх проектів Supergiant Games. І студія таки не дарма платить йому гроші, оскільки саундтрек Hades чудово вписався в загальну атмосферу. Він динамічний, місцями енергійний, місцями заспокійливий. Усі ці поспішливі барабани та струнні інструменти лише змушують бігти вперед та швидше тиснути на кнопки, одночасно розкидаючи ворогів на своєму шляху. Разом із цим деякі треки залишилися спокійними, аби гравець зміг відійти від постійної гонитви за ворогами. Музика не набридає, оскільки кожен трек має власну родзинку, чи-то електрогітара, чи-то повільна акустика.

Висновок про Hades

Supergiant Games постаралися. Вони не дали грі стати прохідним інді-проектом, попрацювавши над сюжетом, картинкою, геймплеєм та звуком. 21 тисяча рядків діалогів, унікальний візуальний стиль, ігролад, розвиток якого не

завершується після кількох годин проходження, та дві години не схожих один на одного треків. Усе це складається в єдину картинку гри, яку назвали найкращою, проаналізувавши кожен елемент. Через кілька мінусів я не можу назвати Hades ідеальною грою, але однозначно такою, що варта уваги.

Тату, все добре? Рецензія на фільм **The Father**

Гаразд, до середини фільму я ще намагався щось зрозуміти, а потім усвідомив, що автори не показали нам психічні розлади, а запхнули глядачів у них. Цього, на жаль, так і не визнав Ентоні – головний герой стрічки **The Father**, яку номінували на премію «Оскар» у категоріях «Найкращий фільм», «Найкращий актор», «Найкращі декорації» і не лише. Створювали фільм Франція та Велика Британія, що можна зрозуміти ще під час перегляду. Місце дії – Лондон, а героїня бажає переїхати зі столиці Англії вгадайте куди? Правильно, до Парижу.



Джерело: <https://www.vimooz.com/2020/12/23/music-city-film-critics-2020-awards-nominations-nomadland-sound-of-metal-the-father/>

Що ж, раз заговорили про бажання персонажів, перейдімо до них. Головні ролі тут виконали Ентоні Гопкінс та Олівія Колман. Драма розповідає нам про літнього Ентоні (так, персонажа назвали так само) і його доньку Енн. Жінці стає все важче доглядати за батьком, а батько усе більше їде з глузду. А разом із ним як глядач. Справа у тім, що режисер Флоріан Зеллер дав нам дві речі, у справжності яких можна лишитися впевненим: початок фільму і його кінець. Усе інше просякнуте ілюзіями та галюцинаціями, власне як і мозок Ентоні. І не варто кричати: «Фільм поганий, бо все наплутане і я нічого не зрозумів». Нам у повній мірі дали відчутти головного героя, його психічні проблеми, дали пережити їх. Подібний ефект був би, якби глядачам у кінотеатрі ламали ногу тоді, коли її зламав персонаж стрічки. Фільм вирішив зосередитися на одному персонажі й не розкривати переживання доньки. Звинувачувати у цьому творців не варто, це їхнє рішення, яке дозволило зосередитися на одній людині і не намагатися розповісти про все й одразу. Тож отримали ми цілісну історію, якою до кінця екранного часу встигаєш насититися. Стрічка також дещо пожвавішала завдяки примарним спогадам батька про іншу свою доньку, Люсі. Із перших згадок про неї нам натякають на нещастя, але трішки детальніше розповідають вже після середини фільму. Драматичності цій арці додають постійні згадки про Люсі від Ентоні, який то її картину покаже, то про її подорожі розкаже. Але, на жаль, історію цю автори вирішили не закінчувати, показавши нам наслідок і не розказавши причину. На сюжет це сильно не впливає, але банальну цікавість глядача відповіді задовольнили б, не пожертвувавши разом із цим драматизмом.

І наприкінці я погоджуюся з Ентоні, який говорить: «Я більше нічого не розумію». Усе ж *The Father* більше впливає на емоції та почуття, ніж на холодне розуміння сюжету. І робить це професійно, після перегляду я точно вирішив, що не бажав би собі такої долі в старості.

Але дещо у творців вийшло не надто професійно. Ці ілюзії та плутанина у часі й просторі склали основу фільму, проте і з ними не все однозначно. Хорошим ходом було використати галюцинації у вигляді колишніх Енн, аби показати думки Ентоні. Це було жвавіше й показовіше, ніж умовні монологи героя перед дзеркалом чи голос автора за кадром. Але після деяких сцен складається враження, ніби Енн страждає на ту ж хворобу і бачить ті ж ілюзії своїх чоловіків. Інакше як пояснити сцени, де жінку зустрічає її коханий та забирає пакет із продуктами? Ентоні поруч не було, отже, показувати витвори його уяви потреби не було. Тепер піду ще далі і скажу, що галюцинації не дуже схожі на галюцинації. Чоловік Енн телефонує їй і каже, що батькові потрібна допомога. Жінка підіймає слухавку у крамниці і говорить, що скоро прийде. Ілюзія подзвонити не могла. Більше ніхто телефонувати не міг, Ентоні жодного разу не брав до рук телефону. Енн не медіум і відчути проблеми батька, ще й кілька разів, не могла. Отут-то фільм і лишає питання, на яке я відповіді досі не знайшов.

Щодо технічної сторони. До демонстрації саундтреку виробники фільму залучили й Ентоні, який час від часу вмикає на програвачі закордонну музику. Але яким же було моє здивування, коли у його навушниках залунав трек італійською. Здавалося, стрічку створюють британці та французи, на екрані окрім цих двох країн жодну не згадують. І маєте – саундтрек італійською. Проте якщо відійти від подробиць і звернутися до відчуттів, музика таки налаштовує на необхідний лад, додає ще більшого драматизму стрічці. Нею, до речі, займався Людовіко Ейнауді, відомий за саундтреком до фільму «1+1» або *Intouchables*. Оператори *The Father* не зіпсували стрічку непотрібними кадрами і дивними ракурсами, монтаж також не підкачав – за нього фільм теж номінували на «Оскар».

Висновок, який робити вам

The Father – один із тих фільмів, які не показують проблеми головного героя з боку. Ця драма робить те, що і має робити мистецтво – змушує нас відчувати. Відчувати не лише переживання, а й певні фізичні проблеми головного героя. І це найбільша особливість і найбільший плюс стрічки. Так, вона неідеальна, деякі моменти залишають запитання без відповідей. Але The Father став чудовим прикладом того, як повинно діяти мистецтво, – впливати не на розум, а на відчуття, примусивши глядача губитися в реальності й часі.

ВИСНОВКИ

У наші часи продукти масової культури використовують представників різноманітних соціальних груп. Засоби масової інформації висвітлюють події, пов'язані з цими продуктами: їхні релізи, нагородження, скандали. Тому ми вирішили підтримати тенденцію і створити власні матеріали, що стосуватимуться таких проектів Проте, як засвідчив наш моніторинг, в більшості медіа створюють розширені замітки чи замітки для інформування про ці проекти. Цього може бути не достатньо для формування цілісної картини глядачі і для створення у його уяві образу проекту. Тому для нашої роботи ми обрали жанр рецензії, аби за його допомогою оцінити продукт масової культури і дати читачам можливість скласти власну думку про проект.

У кваліфікаційній роботі ми розглянули наукові праці, що стосуються нашої тематики. А саме – пов'язані з соціальними групами, масовим суспільством та масовою культурою, а також жанром журналістики – рецензією. Також перед створенням власного інформаційного продукту розглянули український медіапростір і знайшли матеріали, що стосуються представлення соціальних груп у масовій культурі. Так визначили, що більшість журналістських продуктів на цю тему – розширена замітки. Тому вирішили урізноманітнити інформаційний простір іншим жанром, а саме – рецензією. Проекти, що є в медіа, здебільшого пов'язані із представниками різних рас та народностей. Ми ж до цього додали представників інших соціальних груп: ЛГБТ-спільноти та людей похилого віку.

Нами було створено чотири матеріали, два з яких стосуються проектів ігрової індустрії («Помста і рішучість. Рецензія на гру The Last of Us Part II» та «Мій батько – бог пекла. Рецензія на гру Hades»), інші два – кінематографу («Боротьба за свої права. Рецензія на фільм One Night in Miami...» та «Тату, все

добре? Рецензія на фільм The Father»). Завдяки ним читач зможе дізнатися сторонню думку про ці продукти, за допомогою цього сформувавши власне уявлення і вирішити, чи варто самому переглядати ці кінострічки та грати в ігри.

Отже, робимо висновок, що зі своїми завданнями впоралися: розглянули теоретичні відомості про обрану тему, провели моніторинг медіапростору, створили власні матеріали у жанрі «рецензія» і описали їх.