

Значення сучасних фантастичних творів у формуванні світогляду дітей та підлітків

Аналізується вплив фантастики в різних її видах на формування світогляду дітей та підлітків. Розглядаються внутрішні суперечності й загальні проблеми дитячо-підліткової фантастики, можливості та загрози, що породжуються нею. Як приклади наводяться твори останніх років, їх особливості, викликані нинішніми соціокультурними умовами. Аргументується необхідність нагляду з боку батьків і вчителів за споживанням фантастичної продукції, зокрема її новітніх різновидів.

Ключові слова: фантастика, світогляд, дитина, підліток, масова культура, література, телебачення, відеогра.
Hrebeniuk A. V. The Importance of Modern Speculative Fiction in Shaping the Worldview of Children and Teenagers.

The article analyzes the impact of fantasy in its various forms in shaping the worldview of children and teenagers. Internal contradictions and general problems of children and teen fiction, opportunities and threats borned by it are considered. The works of recent years, their features caused by the current socio-cultural conditions are given as an examples. Article proves the need for supervision by parents and teachers for the consumption of fantastic products, including its newest varieties.

Key words: fiction, worldview, child, teenager, mass culture, literature, television, video game.

Постановка проблеми. В Україні та пострадянському просторі загалом до фантастики досі зберігається упереджене ставлення як до творів для дітей і підлітків. Як наслідок нерідко батьків і вчителів обурює зображення в фантастиці реалістичного насильства, сексу чи гострих суспільних проблем. Основна причина цього полягає у тому, що в СРСР фантастика довго позиціонувалася лише як дитячо-юнацька література, ігнорувалися інші її форми. Проте її вплив на ці вікові категорії не применшився. За великої кількості фантастичних творів нема вітчизняних праць із фантастикознавства щодо українських творів у контексті їх впливу на підростаюче покоління.

Виклад основного матеріалу. Нинішня фантастика дуже різноманітна і численна. Під нею слід розуміти всі твори, які містять фантастичне допущення – невідомий або й явно неможливий у реальності елемент. Традиційно вона поділяється на фентезі, наукову фантастику та жахи, однак у світлі розмиття меж піджанрів, яке стало особливо проблемним у 2000–2010-ті роки, коректно говорити про фантастику взагалі [1; 6, 19].

На думку вітчизняних письменників Марини та Сергія Дяченків, фантастика служить для «розширення меж світу. Якщо людина живе в целулоїдній коробці буднів, – школа – телевізор – школа, – їй дуже важливо знати, що бувають інші світи та інші типи відносин, що є незвичайне життя» [11]. Фантастика завжди втілювала певні ідеали і відображала проблеми суспільства. Вона формує картину світу, відбиваючи у спрощеній формі явища, надто масштабні чи складні для безпосереднього сприймання і розуміння. Фантастика створює модель реального світу у вигляді вигаданих світів, а тому саме через неї юна свідомість найлегше засвоює певні істини, стереотипи і навіть обмани [1, 165–182].

Як зауважує перекладач і редактор Олександр Жикаренцев (щоправда, лише про літературу), дитячо-підліткова фантастика змінилася за останні десятиліття дуже сильно: «Будь-яка література – це

дзеркало світу. Ми стали злішими, цинічнішими, і книжки увібрали в себе все це». О. Жикаренцев переконаний: немає героя – немає успіху. «Герой повинен бути живим, і – що дуже важливо! – має прийти в потрібний час, як це трапилося з Гаррі Поттером. Адже до нього був чудовий серіал про чарівників Діани Двейн. Були книги Діани Вінн Джонс, у якій дуже багато, м'яко висловлюючись, запозичила Роулінг. Однак про ці книги не кричали на кожному розі» [11]. Очевидно, що радянська фантастика «ближнього прицілу» закликала трудитися тут і зараз на благо країни, а не марно мріяти, кіберпанк 1980–90-х – бути унікальною особистістю, циніком і бунтарем, фентезі 1990–2000-х служила для втечі від реальності [1]. Фантастичне сильно залежне від реального, і тому не все, що дійсно існує, має бути присутнім у вигадці, тим більш доступній для дітей.

В українській масовій культурі легко сприймаються зарубіжні, передусім західні, фантастичні твори, серед яких багато розрахованих на дітей і підлітків. Це, зокрема, фільми й мультсеріали: «Таємниці Гравіті Фолз», «Бен 10», супергероїчні фільми від Marvel. Суто українські (й успішні) твори досі були одиничними явищами. І досі в кінематографі українська фантастика часто є явно штучними наслідуваннями чужого з елементами автентичного («Тіні незабутих предків», «Загублене місто»).

Як наслідок виходять відірвані від українських реалій твори, що послуговуються запозиченими типажми, сюжетними ходами й атрибутикою, за яких творці менше ризикують провалитися в прокаті. Однією з підстав такого становища є слабкий розвиток культури коміксів та іграшок, які служать основами для багатьох успішних творів, та відсутність супутньої продукції, які до, впродовж і після виходу фільмів закріплюють образи та сюжети в пам'яті, слугують додатковим джерелом прибутків. Якщо відома франшиза «Трансформери» заснована на іграшках і створення мультсеріалів у її рамках невідірване від виходу нових іграшкових серій, українські фільми й мультфільми стоять поодинокі, не формуючи

франшиз, і тому в разі неспішності не можуть виправляти й розвивати свої ідеї. Зародження вітчизняних явищ такого роду тільки починається. А для юних глядачів, читачів, гравців важливим є з чого обирати, в якій формі сприймати ту ж історію. Ті самі «Трасформери» або «Могутні рейнджери» успішно існують десятиліттями завдяки різноманітності реалізацій як тієї самої фабули, так і переповідам того самого твору іншими засобами.

Особлива проблема – це специфіка культур. З одного боку, навіть у вигадці відображаються реалії тієї країни, де створено конкретний твір. Вони розширюють кругозір, знайомлять з культурою, оскільки один із принципів успішної фантастики: «світ – інший, люди – ті самі» [9, 130–148].

Але невідворотні й конфлікти культурних цінностей. Наприклад, у японській культурі зображення сексуальності неповнолітніх не є табуованим. Так, у відомому аніме «Сейлор Мун» героїні під час перетворення зі звичайних 13-річних школярок на супергероїнь стають майже оголеними [4, 297–309]. Деякі конфлікти можливо згладити переказом і перемонтажем, але нерідко жертвуючи цілісністю оповіді. Інший приклад – «підліткова антиутопія», особливо популярний в останні роки жанр, де підлітки є повстанцями проти тоталітарних чи авторитарних режимів («Той, що біжить лабіринтом», «Голодні ігри», «Дивергент»). Іраціональна «обраність», усепереможність юних героїв для великої місії – поширений штамп на Заході, близький до «американської мрії»: будь-хто, покладаючись на свої якості, здатний реалізувати себе і стати успішним. Але на Заході самостійність підлітків настає раніше, тоді як українські діти отримують незалежність від батьків уже стаючи студентами. Будучи в умовній ситуації «обраного» проти небезпечного світу, вони не справляються з тими проблемами, що звичні для американського підлітка [3, 17–67]. Тому важливим є створювати власну продукцію, яка відстоює українські цінності, або якісно адаптувати зарубіжні твори.

Розглядаючи кінематограф, не можна оминати те, що сучасні успішні мультсеріали однаково популярні як серед дітей, так і серед дорослих, будучи багаторівневими, а не сухо моралізаторськими і простими, як зазвичай уявляється мультиплікація. «Таємниці Гравіті Фолз», «Стівен Юніверс», «Час пригод» – лише кілька прикладів, де особа, дорослішаючи, відкриває для себе нові грані. Приміром, у «Гравіті Фолз» даються однозначно корисні та стосовні об'єктивної реальності (на противагу на практиці недосяжному «бути добрим, як цей герой») приклади, як підліток може гідно порвати стосунки з дівчиною, або коли сказати неправду є добрим учинком. Натомість дорослі знаходять відсилання та пародії на масову культуру, врешті, цікаву детективну історію в антуражі містечка, де відбуваються таємничі випадки [2]. Експлуатація українськими кіностудіями народних казок («Злидні», «Бабай», «Котигорошко»), навіть з їх осучасненням, залишає їх нішевіми продуктами, які не спонукають до діалогу поколінь, обмежуючи цим їх виховне значення. Таким чином, їхня функція більшою мірою розважальна, але дієвих прикладів для наслідування, пізнавальної інформації майже не надає.

Якщо українська літературна наукова фантастика була доволі помітною в радянські часи, то навіть

фантастика в широкому розумінні незалежної України лишалася маловідомою та невиразною аж до 2010-х. Наймасштабніша проблема – це двомовність авторів. Серед основних причин називаються засилля фантастики російськомовної та стрімке зростання популярності жанру фентезі, для якої слов'янські країни нібито не мали міфологічного підґрунтя, віддаючи перевагу низькосортному наслідуванню фентезі далекого зарубіжжя.

Проте А. Шмалько, Д. Громов і О. Ладиженський у статті «Українська фантастика: вчора» звертають увагу: «Якщо напрямок „Science Fiction” („наукова фантастика”, „НФ”) в українській літературі з'явився досить пізно, то коріння іншого популярного жанру – „фентезі” („Fantasy”) – простежуються ще в середньовіччі. У цьому випадку українська словесність стояла на потужному фундаменті фольклору і народної апокрифічної літератури» [7]. Звичайно, російськомовні твори не можна відкидати: крім захопливих історій, вони сприяють вивченню іноземної мови, спілкуванню батьків з дітьми із приводу неясних слів, понять. Фентезійні твори для дітей і підлітків українською існують («Чудове чудовисько», «Драconi, вперед!»), хоч і без значного використання згаданих вище основ. Їхня висока якість, як щодо мови, так і оформлення, є аргументами обирати саме вітчизняні оригінальні твори й переклади. Виховання поваги до творчості свого народу і соціалізація через таку літературу – очевидні.

У радянські часи фантастичні твори передусім були літературними і містили опис чітких вікових рамок: приміром, «для середнього шкільного віку». Нині в Україні книги визнаних за кордоном майстрів дитячо-юнацької (young adult) фантастики найчастіше виходять без повідомлення їх спрямованості [11]. Існують очевидно підліткові твори без зазначення віку цільової аудиторії, в яких герої самі є підлітками, опиняються у незвичайних обставинах і реалізують себе як корисні члени суспільства. Наприклад, «Левіафан» Скотта Вестерфельда, що додатково знайомить читачів з історією Першої світової війни через її альтернативне (і пом'якшене) зображення [8]. Однак такі як «Злочинці з паралельного світу» Галини Малик містять уже доволі жорсткі сцени і місцями вульгаризми. Щоправда, Г. Малик ще з обкладинки попереджає, що «це весела розповідь про не завжди веселі, а часом і страшні пригоди безпритульного хлопчика Хроні» [10].

Письменник Георгій Гуревич зауважував про кіноіндустрію свого часу, маючи на увазі й решту фантастичних творів: «Молодшим глядачам не вистачає перш за все знання. Ми приходимо в цей світ, не знаючи про нього нічого. Дорослій людині навіть важко уявити собі всю глибину невігластва дитини» [9, 158]. Дати знання неможливо без урахування особливостей статі й віку. «Хлопчик співпереживає перемозі з воїном, космонавтом, чемпіоном, а дівчинка – любові із закоханою героїнею... Людині властиво перебільшувати свої переживання, свої біди підносити в степінь, поетизувати свою позицію. Недосвідчені юнаки також перебільшують і поетизують. Вони шукають спеціальність, але говорять і думають, що шукають сенс життя. Їм пора оцінити навколишнє оточення – вони оцінюють Всесвіт. Вони не знайшли застосування своїм силам – і кажуть, що світ влаштований кепсько. Треба показати здібності – вони виявляють сміливість

без необхідності (а коли культури не вистачає, сміливість проявляється в хуліганстві)» [9, 158].

Наївно думати, що наявність Інтернету або десятків телеканалів зробить дитину розумнішою чи навчить хороших манер. У кожній статті й віку – свої переважаючі інтереси, які варто використовувати старшому поколінню для обміну досвідом із молодшим. Тож, повертаючись до початку статті: фантастика, як найпростіша для сприйняття, має слугувати для відкриття багатогранності світу, але яким граням варто приділити більше уваги, а яким менше – має визначитися компетентними і всебічно розвиненими старшими. Так, «Злочинці з паралельного світу» висвітлюють проблеми безпритульності, жорстокості до тварин, безвідповідальності батьків, свавілля чиновників. Усі ці проблеми не можуть ігноруватися і про них слід розповідати дітям для вибудови адекватної картини світу. Але без підтримки інших творів картина світу легко може стати песимістичною, що відіб'ється на всіх сферах життя дитини. Те ж стосується й захоплення окремими жанрами («підліткова антиутопія», героїчна фантазія і т. п.), стилями (аніме).

Особливий різновид фантастики – фантастика ігрова, зокрема відеоігрова. Якщо в Україні фантастичні настільні ігри не є досить популярними, то відеоігри не тільки користуються попитом, а й практично не контролюються в поширенні. Різноманітність тематики та ідейного наповнення у поєднанні з інтерактивною суттю таких ігор робить їх вплив чільним. Від головоломок до реалістичних симуляторів, відеоігри налічують десятки піджанрів, у кожному з яких існують сотні найменувань. У світлі поширення смартфонів і планшетів, слід звернути увагу на поширення ігор і для них, які часом не поступаються консольним, і для ПК.

Рейтинг PEGI (поступлений для європейських країн, у тому числі для України) зазвичай просто ігнорується. Пересічний житель або навіть не задумується, що на «іграшку» можуть бути якісь обмеження, або асоціюють рейтинги на зразок «16» зі ще радянським «дітям до шістнадцяти заборонено». Проте PEGI має набір попереджень, які чітко вказують не тільки на яку вікову аудиторію розрахована гра, а і які саме негативні образи вона містить. Проблема полягає в тому, що рейтинг в Україні застосовується тільки якщо гру видано за кордоном. Щодо вітчизняних відеоігор він узагалі не вважається обов'язковим [5]. Тому сучасним батькам і вчителям важливо прищеплювати хороший смак не лише в музиці, фільмах та книгах, а й у відеоіграх. Особливо зважаючи на те, що вже виросло і має своїх дітей

покоління, яке саме з дитинства було знайоме з явищем відеоігор.

Україна давно зарекомендувала себе на світовому ринку відеоігор якісними творами. Легендарна серія «S.T.A.L.K.E.R.», «Козаки», ігри «Collapse», «Metro 2033», минулорічна «Cradle» є зразками захопливих і успішних ігор, які володіють автентичною атмосферою. Слід згадати активізацію українізації відомих ігор у 2010-ті, в тому числі офіційної і неофіційної, виконаної професіоналами, що працюють в українських студіях. Питання в тому, які ідеї вони в собі несуть. Якщо «Козаки» або «Mount&Blade: Вогнем і мечем» можуть викликати більший інтерес до вітчизняної історії, ніж шкільна програма, а «Cradle» ідеалізує кохання й образ жінки, то «Collapse» експлуатує образ «благородного варвара» в антуражі постапокаліптичного Києва. Багато людей старшого покоління вважають зображення насильства, навіть виправданого, шкідливим, яке породжує деградацію особистості та прищеплює думку про його «нормальність».

Якщо проаналізувати найуспішніші ігрові серії, такі як «Halo», «Mass Effect», «Warcraft», «Command&Conquer», що ставлять у центрі сюжету та ігрового процесу війну (як і чимало кіно- й літературної фантастики), виявиться, що їх чільною ідеєю є не «війна – це благо» або «війна – це романтика». Ціллю зображуваної там війни є мир, а сама війна – визвольною, боротьба – спрямованою на відновлення справедливості. У контексті збройного конфлікту на Сході України, коли новини про війну так чи інакше доходять і до дітей (а підлітки цікавляться й самі), розуміння цього є дуже важливим.

Висновки. Нові соціокультурні умови вимагають нових ідей, взірців. Виховання з допомогою фантастики гордість за свою країну, спонукання до всебічного розвитку, активного пізнання світу і необхідності цей світ захищати – вельми актуальне. Фантастика в доступній формі зображає світ, виділяючи окремі його аспекти, підносить їх у цікавій оповіді, даючи ідеали і приклади для наслідування, стереотипи, – тобто значною мірою формує світогляд. Особливо це стосується сучасної фантастики, необмеженої в засобах і видовищності.

Разом із тим багатомовність цих творів та відсутність з боку держави і батьків нагляду за ними несе небезпеку створити у підростаючого покоління хибну, обмежену картину світу, породити неадекватний світогляд. Тому ознайомлення дітей і підлітків з різноманітними зразками зарубіжної і вітчизняної фантастики, пояснення їм різниці між дійсністю і вигадкою – чи то вона літературна, кінематографічна, чи то ігрова – є особливо важливим у наш час.

Література

1. Bould M. The Routledge Concise History of Science Fiction [Text] / M. Bould, S. Vint. – Routledge, 2011. – 264 p.
2. Doug Walker, Nostalgia Critic: Are Kids Shows Better NOW Than Ever? [Electronic resource]. – Access mode : <http://channelawesome.com/nostalgia-critic-are-kids-shows-better-now-than-ever/>
3. Hintz C. Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers [Text] / C. Hintz, B. Basu, K. R. Broad. – Routledge, 2013. – 226 p.
4. Mitchell C. Seven Going on Seventeen: Tween Studies in the Culture of Girlhood [Text] / C. Mitchell, J. Reid-Walsh. – Peter Lang, 2005. – 359 p.
5. PEGI Pan European Game Information [Electronic resource]. – Access mode : <http://www.pegi.info>
6. Williamson J. The Evolution of Modern Fantasy [Text] / J. Williamson. – Palgrave Macmillan, 2015. – 256 p.
7. Валентинов А. Кто в гетто живет (О фантастике и фантастах) : статьи и рецензии [Текст] / А. Валентинов // Созвездье Пса. – М. : Эксмо, 2002. – С. 366–379.
8. Вестерфельд С. Левиафан [Текст] / Скотт Вестерфельд ; пер. с англ. А. Гуровой. – М. : Эксмо ; СПб. : Домино, 2011. – 400 с.
9. Гуревич Г. Карта страны фантазий [Текст] / Георгий Гуревич. – М. : Искусство, 1967. – 176 с.
10. Малик Г. Злочинці з паралельного світу [Текст] / Галина Малик. – Львів : Світ, 2003. – 96 с.
11. Отягощённые добром: Детско-юношеская фантастика [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://old.mirf.ru/Articles/art3690.htm>