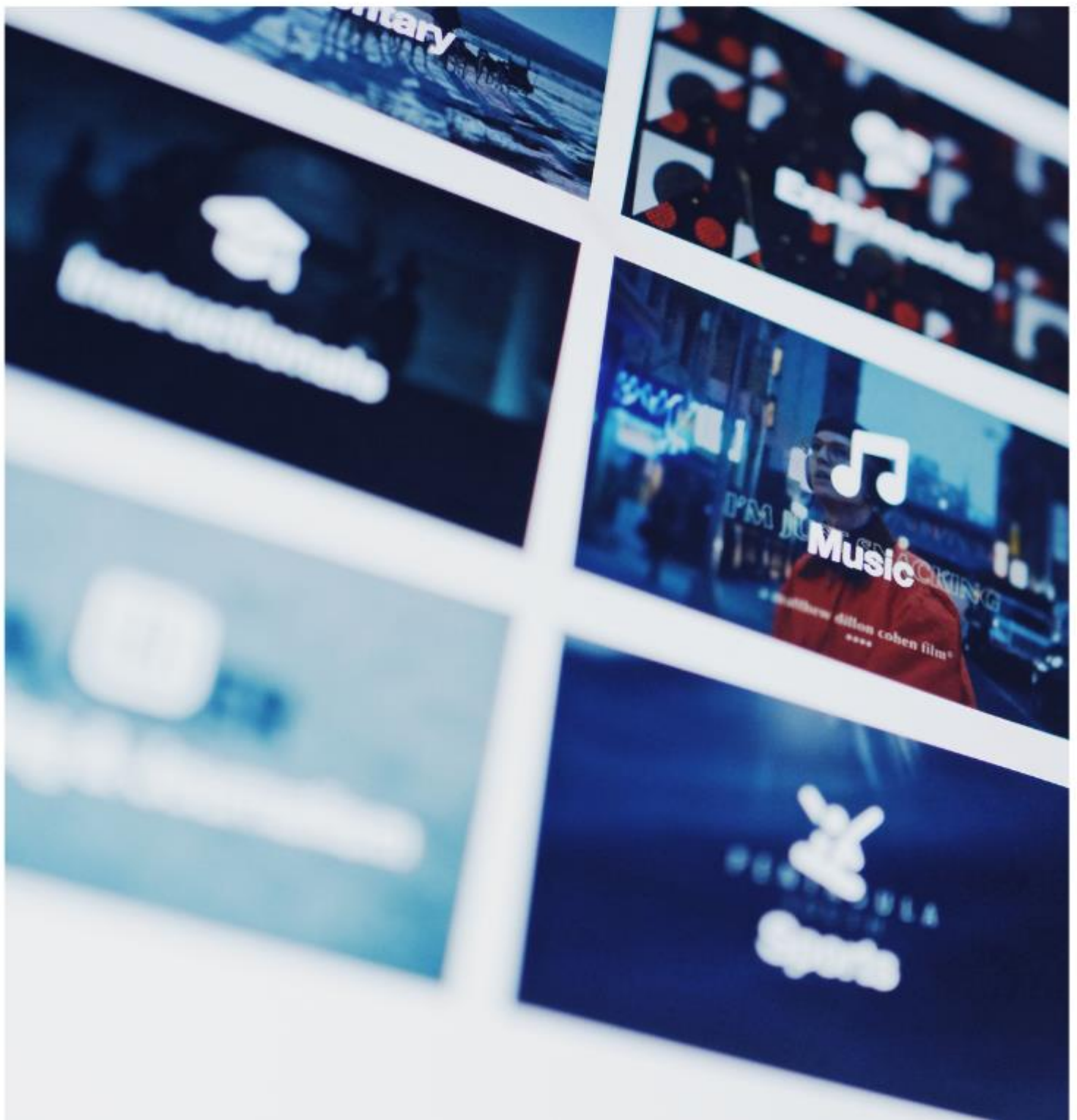


ISSUE 1 | 2019

GALACTICA MEDIA

JOURNAL OF MEDIA STUDIES



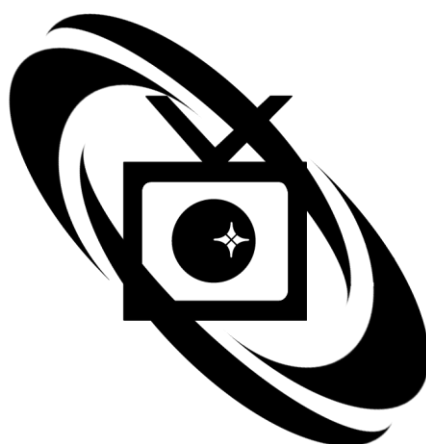
GALACTICA MEDIA

Journal of Media Studies

Scientific E-Journal

www.galacticamedia.com

No 1



2019

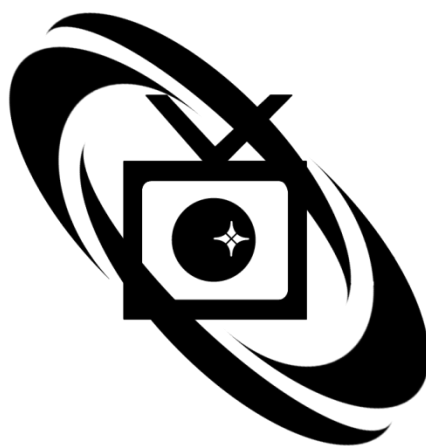
ГАЛАКТИКА МЕДИА

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

No 1



2019

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Online edition of “Galactica Media: the Journal of Media Studies” is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our “small global village” called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, no charge, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis. The approximate schedule of nearest issues:

No 1 – the end of February – beginning of March of the current year;

No 2 – approximately by the end of May of the current year;

No 3 – mid-October of the current year;

No 4 – mid-December;

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Project goal: to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

We accept articles in the following spheres:

History including anthropology;

Philosophy;

Theory and history of culture.

But this does not mean at all that articles and other materials of the authors written in other branches of knowledge will be categorically rejected. All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

***Best regards,
Editors***

- **Certificate of registration issued by Roskomnadzor:** ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 16 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость, бесплатность и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год. Примерное расписание выхода номеров:

№ 1 – конец февраля – начало марта текущего года;

№ 2 – приблизительно конец мая текущего года;

№ 3 – середина октября текущего года;

№ 4 – середина декабря текущего года;

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта: создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранения условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Основные отрасли наук, в рамках которых могут быть опубликованы материалы в данном издании, это:

07.00.00 – Исторические науки. В том числе и антропология;

09.00.00 – Философские науки;

24.00.00 – Теория и история культуры.

Но это совсем не означает, что статьи и иные материалы авторов, написанные в других отраслях науки будут категорически отвергнуты. Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании **БЕСПЛАТНО**, но и гонорар авторам не выплачивается.

***С уважением,
редакция журнала***

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 16 лет

Editorial Team Редакция

Chief Editor: Главный редактор:

Rastyam Tuktarovich Aliev, PhD in history, Senior Researcher of Laboratory for Research of Social, Political, and Cultural Dynamics of Lower Volga & Caspian Sea Region, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, **Russia**

Растям Туктарович Алиев, к. ист. н., старший научный сотрудник Лаборатории по исследованию социально-политической и культурной динамики региона Нижнее Поволжье и Прикаспия, доцент кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», **Россия**

Science Editors: Научные редакторы:

Sergey Nikolaevich Yakushenkov, Dr. sc, professor, Professor of the Department of Foreign History and Regional Studies, Astrakhan State University, **Russia**

Сергей Николаевич Якушенков, д. ист. н., профессор, профессор кафедры Зарубежной истории и регионоведения, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», **Россия**

Olesya Sergeevna Yakushenkova, PhD, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, **Russia**

Олеся Сергеевна Якушенкова, к. филос. н., доцент кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», **Россия**

Editor of the Russian Version of the Journal:

Natalya Sergeevna Kanateva, PhD, Associate Professor of the Department of World Economy and Finance, Astrakhan State University, **Russia**

Литературный редактор русской версии журнала:

Наталья Сергеевна Канатьева, к.б.н., доцент кафедры мировой экономики и финансов, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», **Россия**

Editors of the English Version of the Journal:

Elina Alievna Sarakaeva, PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, **China**

Литературный редактор английской версии журнала:

Элина Алиевна Саракаева, к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, **Китай**

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

International Editorial Board

Anna Petrovna Romanova,
Dr. sc., professor, Director of the
Institute for Studies of Southern Russia
and the Caspian Sea; Professor,
Department of Cultural Studies,
Astrakhan State University, Russia

Elena Vladislavovna Khlysheva,
Dr. sc., professor, Head of the
Department of Cultural Studies,
Astrakhan State University, **Russia**

Maksim Valerevich Kirchanov,
PhD in history, Associate Professor of
the Department of Regional Studies and
Economics of Foreign Countries of the
Faculty of International Relations,
Voronezh State University, **Russia**

Ludmila Vladimirovna Scheglova,
PhD, Professor, Head of the Department
of Philosophy and Cultural Studies,
Volograd State Socio-Pedagogical
University, **Russia**

Aleksandr Vladimirovich Pavlov,
PhD, Associate Professor, Faculty of
Humanities / School of Philosophy, HSE,
Moscow, **Russia**

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

Международная редколлегия

Анна Петровна Романова, д. филос. н.,
профессор, директор института
Исследований проблем юга России и
Прикаспия; профессор кафедры
Культурологии, ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет» (Россия)

Елена Владиславовна Хлыщёва,
д. филос. н., профессор, зав. кафедрой
Культурологии ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет» (Россия)

Максим Валерьевич Кирчанов,
д. ист. н., доцент, доцент кафедры
Регионоведения и экономики
зарубежных стран факультета
международных отношений, ФГБОУ ВО
«Воронежский государственный
университет» (Россия)

Людмила Владимировна Щеглова,
д. филос. н., профессор, зав. кафедрой
Философии и культурологии, ФГБОУ
ВО «Волгоградский государственный
социально-педагогический университет»
(Россия)

Александр Владимирович Павлов,
к. юр. н., Доцент, Факультет
гуманитарных наук / Школа философии
НИУ ВШЭ, Москва (Россия)

Valeriy Vladimirovich Savchuk, PhD, Professor, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University. Head of the Center for Media Philosophy at the Institute of Philosophy, St. Petersburg State University, **Russia**

Konstantin Alekseevich Ocheretyaniy, PhD, Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, St. Petersburg State University, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University; Fellow of the Computer Games Research Laboratory (CGRL), **Russia**

Aleksandr Aleksandrovich Yefanov, PhD, associate professor of the Department of Media, Higher School of Economics – National Research University, **Russia**

Amador Iranzo, PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Communication Sciences, Faculty Member, **Spain**

Joan Copjec, PhD, Professor of Modern Culture and Media, Brown University, **USA**

David Hesmondhalgh, PhD, Professor of Media, Music and Culture School of Media and Communication, University of Leeds, **UK**

Neeraj Khattri, PhD, Associate Professor and HoD Seedling Institute of Media Studies Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, **India**

Gautam Basu Thakur, PhD in Comparative Literature with Certificate in Critical Theory from the University of Illinois at Urbana-Champaign, USA. Place of Work: Associate Professor of English, Boise State University, **USA**

Валерий Владимирович Савчук, д. филос. н., профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики Института философии СПбГУ. Руководитель Центра медиафилософии Института философии СПбГУ, (**Россия**)

Константин Алексеевич Очеретяный, к. филос. н., старший преподаватель кафедры Философии науки и техники, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Институт философии СПбГУ, сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) (**Россия**)

Александр Александрович Ефанов, к. соц. н., доцент департамента медиа ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», (**Россия**)

Amador Iranzo, PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Communication Sciences, Faculty Member (**Spain**)

Joan Copjec, PhD, Professor of Modern Culture and Media, Brown University (**USA**)

David Hesmondhalgh, PhD, Professor of Media, Music and Culture School of Media and Communication, University of Leeds (**UK**)

Neeraj Khattri, PhD, Associate Professor and HoD Seedling Institute of Media Studies Jaipur National University, Jaipur Rajasthan (**India**)

Gautam Basu Thakur, PhD in Comparative Literature with Certificate in Critical Theory from the University of Illinois at Urbana-Champaign, USA. Place of Work: Associate Professor of English, Boise State University (**USA**)

Li Qiao, Associate Professor in the school of communication and creative arts at KDU University College (now it is under the University of Wollongong in Malaysia), **Malaysia**

Stephen Duncombe, PhD, Professor of Media and Culture Gallatin School of Individualized Study & Media, Culture and Communication, Steinhardt School New York University, **USA**

Todd McGowan, PhD, University of Vermont, Department of English, Associate Professor (Hegel, psychoanalysis, and existentialism, and the intersection of these lines of thought with the cinema), **USA**

Theodora Dame Adjin-Tettey, PhD. Lecturer Faculty of IT and Communication Studies University of Professional Studies, Accra, **Ghana**

Wasana Maithree Herath, PhD, Senior Lecturer Department of Management Sciences Faculty of Management Uva Wellassa University, **Sri Lanka**

Madina Tlostanova, PhD, Professor of Postcolonial Feminism, Department of Gender Studies, University of Linköping, **Sweden**

Robert Pfaller, Dr. philos., professor of Department of Cultural Studies, University of Art and Design Linz, **Austria**

Li Qiao, Associate Professor in the school of communication and creative arts at KDU University College (now it is under the University of Wollongong in Malaysia) (**Malaysia**)

Stephen Duncombe, PhD, Professor of Media and Culture Gallatin School of Individualized Study & Media, Culture and Communication, Steinhardt School New York University (**USA**)

Todd McGowan, PhD, University of Vermont, Department of English, Associate Professor (Hegel, psychoanalysis, and existentialism, and the intersection of these lines of thought with the cinema) (**USA**)

Theodora Dame Adjin-Tettey, PhD. Lecturer Faculty of IT and Communication Studies University of Professional Studies, Accra (**Ghana**)

Wasana Maithree Herath, PhD, Senior Lecturer Department of Management Sciences Faculty of Management Uva Wellassa University (**Sri Lanka**)

Мадина Тлостанова, д. филол. н., профессор постколониального феминизма Отделения гендерных исследований Университета Линчепинга (**Швеция**)

Robert Pfaller, Dr. philos., professor of Department of Cultural Studies, University of Art and Design Linz (**Austria**)

CONTACTS

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise
“Genesis. Frontier. Science”

Address: 57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Chief Editor

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: admin@galacticamedia.com

The Management of the Journal

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: galacticamedia@gmail.com

Journal was founded in 2019

<p>All articles are published in the author's edition. The opinion of the editorial board may not coincide with the opinion of the authors</p>

КОНТАКТЫ

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью
научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань,
Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор:

Алиев Растям Туктарович

Email: admin@galacticamedia.com

Дирекция журнала

Алиев Растям Туктарович

Email: galacticamedia@gmail.com

Журнал основан в 2019

<p>Все статьи публикуются в авторской редакции. Мнение редколлегии журнала может не совпадать с мнением авторов</p>
--

Content		Содержание
New Media and Human Communication	15	Новые медиа и коммуникации
Theodora Dame Adjin-Tetty, Blessing T Mbatha Use and Appropriation of New Media Technologies by Teens: “The e-Teen Model” perspective	16 / 38	Аджин-Тетти Теодора Дам, Мбата Блессинг Использование и освоение новых медиатехнологий подростками: перспектива модели «e-teen»
Nikolai Borisovich Afanarov Spare Time as a New Form of Labor: Digital Professions and Capitalism	43 / 59	Афанасов Николай Борисович Свободное время как новая форма труда: цифровые профессии и капитализм
Cinema Studies	62	Исследования кинематографа
Todd McGowan Two Forms of Fetishism: From the Commodity to Revolution in Us	63 / 86	МакГован Тодд Две формы фетишизма: от товара к революции в «Мы»
Qiao Li, Edwin L. Phil Tan Alita: Battle Angel – A Step in the Right Direction for Anime Adaptations	88 / 104	Цяо Ли, Эдвин Л. Фил Тан Алита: Боевой ангел – шаг в правильном направлении для аниме-адаптаций
Farida Mir-Bagirzade Shamil Najafzade and Symbols in his Cartoons	107 / 115	Мир-Багирзаде Фарида Шамиль Наджафзаде и символы в его мультфильмах
Media Literacy Skills	117	Медийная грамотность
Neeraj Khattri Media Literacy, Journalist and Empowerment of Democracy	118 / 124	Кхаттри Нираж Медиаграмотность, журналистика и развитие демократии

Game Studies	126	Исследования игр
Edwin L. Phil Tan Microtransactions in AAA Video Games – Are They Really Necessary?	127 / 144	Эдвин Л. Фил Тан Микротранзакции в AAA видеоиграх – действительно ли они необходимы?
Critics & Reviews	148	Критика и рецензии
Evgeniy Degtyarev Cool Boy	149 / 160	Дегтярев Евгений Cool Boy
Alexander Vladimirovich Pavlov Greatest Cults: New Words about Old Phenomenon	162 / 175	Павлов Александр Владимирович Greatest Cults: новые слова о старом феномене
Eduard Evgenievich Safronov What Will Happen instead of Postmodern? Digimodernism as a Cultural Dominant	178 / 193	Сафронов Эдуард Евгеньевич Что будет вместо постмодерна? Диджимодернизм как культурная доминанта

New Media and Human Communication

Новые медиа и коммуникации



USE AND APPROPRIATION OF NEW MEDIA TECHNOLOGIES BY TEENS: «THE E-TEEN MODEL» PERSPECTIVE

Theodora Dame Adjin-Tettey (a), Blessing Mbatha (b)

(a) University of Professional, Studies, P.O.Box LG 149, Accra, Ghana.
E-mail: theodoradame@yahoo.com

(b) University of South Africa, Preller St, Muckleneuk, Pretoria, 0002,
Republic of South Africa. E-mail: mbathbt@unisa.ac.za

Abstract

In this article it is reasoned that e-teens have different characteristics, attitudes, motivations and needs regarding new media use and appropriation. Consequently, teenagers have to be studied in a different context than any other group. We also argue that theories and models regarding uses, gratifications and appropriation of new media technologies are generalized and therefore cannot aptly be applied to the study of e-teens. Grounded in concepts from Uses and Gratifications, Model of Technology Acceptance, Technology Appropriation theories and a critical study of the developmental needs of e-teens, this study proposes a conceptual model that explains how e-teens use and appropriate new media technologies- the E-teen Model. Further, to test the model, the quantitative approach was used to select 300 teens from age 13 to 19 in senior high schools in the Greater Accra region of Ghana to answer questions in relation to the predictions in the E-teen Model. The results of the study show that educational, sociability and social inclusion, respectively, were the most popular gratifications sought and obtained by e-teens, as predicted in the model. The Correlation and Mann-Whitney U tests applied confirmed all three hypotheses formulated in the model. To provide support and substance to the e-teen model, other researchers are encouraged to test and extend it where necessary.

Keywords

E-teens, new media technologies, digital natives, appropriation, conceptual model, e-teen model, social inclusion, educational, sociability, digi-teens



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



1. INTRODUCTION

Although there are claims that the older generation of new media users are slowly but increasingly adopting technology, empirical evidence exist to confirm certain variations in the patterns of use and the degree to which younger generation of new media users make use of technology and their attendant platforms as compared to their older counterparts (Hargittai & Dobransky, 2017; Vanden Abeele, Beullens & Roe, 2013; Niehaves & Plattfaut, 2014; O'bannon & Thomas, 2014; Bell, Fausset, Farmer, Nguyen, Harley & Fain, 2013, Kamiel, 2017; Olson, O'Brien, Rogers & Charness, 2011). Teenagers form part of a group of users referred to as “digital natives” as they are born and raised during the digital age (Carr, 2011). Digital native teens are also called “e-teens” which is the short form of “electronic teens”. This illustrates that they largely depend on electronic gadgets, including new media technologies. If these assertions are anything to go by, then e-teens can be said to be relatively different in their expression of competency and gratifications for use of new media technologies. Their expression of competency may not compare with older counterparts who were not born into the “digital age” and considered “digital dinosaurs” or “digital immigrants” (Johnson, 2015).

In this article, new media technologies are defined as technologies that aid the transfer information or communications through digital techniques. Examples are smart phones, mobile phones, PCs, laptops and tablets. It also includes interactive platforms and applications such as instant messaging, games, social networking, blogs as well as photo and vide sharing platforms. E-teens are also defined as teenagers (persons aged 13 to 19) who are high appropriators of new media technologies and platforms, their use of which is marked by their heavy and the regular use of new media technologies for day-to-day tasks and activities. They also demonstrate proficiency in the use of these technologies. According to Bar, Weber and Pisani (2016, p. 617), appropriation of technology is “the process through which technology users go beyond mere adoption to make technology their own and to embed it within social, economic and political practices”. This means evidence of appropriation of technology is seen in the “appropriator” having control or expertise over use of the technology. The technology also permeates throughout the daily practices or activities of the users as users build strong relationships with the technology and depend on it for a lot of things they do. Similarly, in this study, new media users who express marked competency and frequently use new media technologies have “appropriated” the technologies because they have control and regularly depend on them for what they do.



Various studies have been conducted on uses, gratifications and appropriation of technologies, including new media technologies, among young people. Most of the studies were grounded in general theories and models of technology use and appropriation such as Uses and Gratifications Theory (U & G), Media Systems Dependency Theory (MSDT), Technology Appropriation Model (TAM) and Model of Technology Appropriation (MTA). These studies, intuitively, convey the impression that all users of technology are homogenous with parallel dispositions to the use of technology (E.g. Malik, Dhir, & Nieminen, 2016; Florenthal, 2015; Sheldon & Bryant, 2016; Pittman & Sheehan, 2015; Yoon, 2016; Mahmud, Ab Rahim & Miskon, 2016; Sheldon & Bryant, 2016; Albayrak & Yildirim, 2015; Aluri & Tucker, 2015; Muraina, Osman, Ahmad, Ibrahim & Yusof, 2016; Pruet, Ang & Farzin, 2016; Kim & Hahn, 2015; Carroll et al., 2001; Jenkins et al., 2006). This study, however, takes a different approach. It is contended that e-teens are a unique set of new media users who have unique characteristics, attitudes, motivations and needs in relation to new media use and therefore have to be studied in a different context than any other group. The overarching argument in this article is that using the conceptualisations in the MTA, TAM and U & G theories to study or explain e-teens' use and appropriation of new media technologies (as has been done in previous studies) is not satisfactory. This is because the usage and appropriation tendencies of this set of new media users is unlike any other group calling for efforts to have theoretical underpinnings tailored to their unique tendencies and characteristics which this study undertakes.

The main problem this article seeks to address emanates from the lack of theories that address how e-teens use and appropriate new media technologies, and motivations driving that. Hence a conceptual model (the E-teen model) is proposed and is empirically tested.

2. EVIDENCE FROM THEORETICAL LITERATURE (PRIOR THEORY)

One of the assumptions of the Model of Technology Appropriation (MTA) is that high appropriation occurs when the user has a need which could be fulfilled by the use of the technology. So, technology appropriation does not merely mean attainment of knowledge about a technology or learning how to do or apply something with the technology but how there is a simultaneous transformation of user and the technology (Overdijk & van Diggelen, 2006:94). In the construction of the E-teen Model, the researchers assume that e-teens are high appropriators of new



media technologies mainly because the technologies help them fulfill their distinct developmental or growth needs.

Media users seek out media that have personal utility and thus select media based on their preferences in order to fulfil particular purposes (Messing & Westwood, 2014). Quan-Haase and Young (2010) indicate that new media technologies and their platforms coexist and provide unique gratifications to users as communication tool integration is now higher than ever before. According to proponents of the Uses and Gratifications theory (U & G), mass media audiences are active rather than passive and their media use goal-oriented. This means media users are aware of their needs and choose particular media over others for their personal gratifications or satisfaction (Roy, 2014; Han, Min & Lee, 2015). E-teen users of new media technologies do so for their unique personal gratifications. Katz, Blumler and Gurevitch (1974) say there is an intrinsic and extrinsic origin of needs (psychological and social) which influences media choice and exposure resulting in particular gratifications. Literature shows that there is a developmental need for belonging during puberty which has a significant role in making teens develop a sense of identity (Brechtwald & Prinstein, 2011). Besides, having a sense of belonging provides a significant self-perception and encourages high academic achievement among adolescents (Schall, Wallace & Chhuon, 2016). The authors safely deduce that having a sense of belonging is a crucial psychological and developmental need for teenagers. Ling and Yttri (2006) argue that communicative patterns are tied to the particular developmental needs of teens who are engaged in negotiations over social identity and belonging. New media technologies have a way of making teens find this sense of belonging and social identity which is a crucial developmental need during puberty. They aptly afford e-teens the opportunity to feel a sense of belonging by providing avenues for them to find virtual friendship and companionship, which otherwise would not have been possible due to factors such as location, time and space in the physical world. This most likely will account for high appropriation.

The Technology Acceptance Model (TAM). TAM uses the Theory of Reasoned Action (TRA) as a theoretical basis to explain causal linkages between two key sets of constructs, Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use [PEOU] which result in Attitude (A) towards the use of technology (Kripanont, 2007:53). Attitude then results in Behavioural Intention (BI) to use a technology and the consequent actual use (U). Partly guided by these assumptions, this study, similarly, attempts to predict reasons (partially based on e-teens' unique disposition of being "digital natives") for new media technology use. We assume that e-teens have positive attitude towards the use of new media technologies as a result of



having been born into a time of proliferation of new media technologies. E-teens have grown with and become used to the use of these technologies for day-to-day tasks such as communicating, learning, gaming, passing time and even planning their daily schedules. New media technologies have been woven into their lifestyles to the extent that they have become dependent on them for almost everything they do. As digital natives, e-teens have nurtured a positive attitude about the usefulness and ease-of-use the technologies resulting in high appropriation of same. This shows up in their reliance on these technologies for every important activity considered core to their developmental need (communication, learning, passing time, contracting friendships, shedding of negative feelings) and being able to use these technologies with less difficulty.

In her seminal piece, Rogoff (1995) highlighted the role of participation in appropriation by suggesting that appropriation comes about as a result of mutual involvement of individuals and their social partners in socio-culturally structured activities such as face-to-face interactions, communication or interaction through other means and coordination (Rogoff, 1995, p.142). Rogoff makes a case for participation as supporting acquisition of knowledge which can be extended to gaining knowledge about using new media technologies, leading to appropriation of same. Based on this argument, we suggest that new media technologies afford their users to engage other users on how they are using technologies, can ask to be shown how they could do and attempt same. In this sense, as e-teens engage with new media technologies in a socio-cultural context they learn about what other users are doing with the technologies, attempt to take part in them, seek feedback and gradually become conversant with what the technologies have to offer, and adopt them in their daily practices. The E-teen Model predicts that high appropriators of new media technologies are those users who generate, share, interact and participate in content. It is suggested that aside helping teens to adequately obtain gratifications sought through the use of new media technologies, e-teens' ability to socially construct the use of new media technologies (through participation, content sharing, content generation) help them to appropriate the technologies.

3. THE PROPOSED CONCEPTUAL FRAMEWORK- THE E-TEEN MODEL

Grounded in literature, the position of this proposed conceptual model - The E-teen Model - first of all, is that e-teens are high appropriators of new media technologies because they are expert users. Second, it is



assumed that platforms available on new media technologies, partly, account for the high appropriation of the technologies. It is also posited that at the point of selecting a new media technologies, participatory and communicative attributes of the technologies are the compelling features of the technologies to make e-teens want to go in for them. Participatory attributes are those features of new media technologies that provide e-teens the opportunity to partake in group activities, create and share content, participate in discussions as well as learn. Participatory attributes of new media technologies also help e-teens to have a sense of belonging and identity which is a key development need (Brechtwald & Prinstein, 2011). New media technologies offer teens them (e-teens) the chance to make friends online, join groups and share and shed off any personal burning issues, thereby satisfying their desire to communicate (to shed off emotional and psychological issues and concerns), socialize and have a sense of belonging.

Communicative attributes are the features of new media technologies that offer e-teens prospect for any kind of social interaction, such as, text messaging, voice communication, video calls and instant messaging. These two major attributes afford e-teens to meet the social and psychological origin of needs (sense of belonging and identity) that the Uses & Gratifications theory advances (Katz, Blumler & Gurevitch (1974, p.20). Below is the proposed conceptual model for e-teens' use and appropriation of new media technologies:

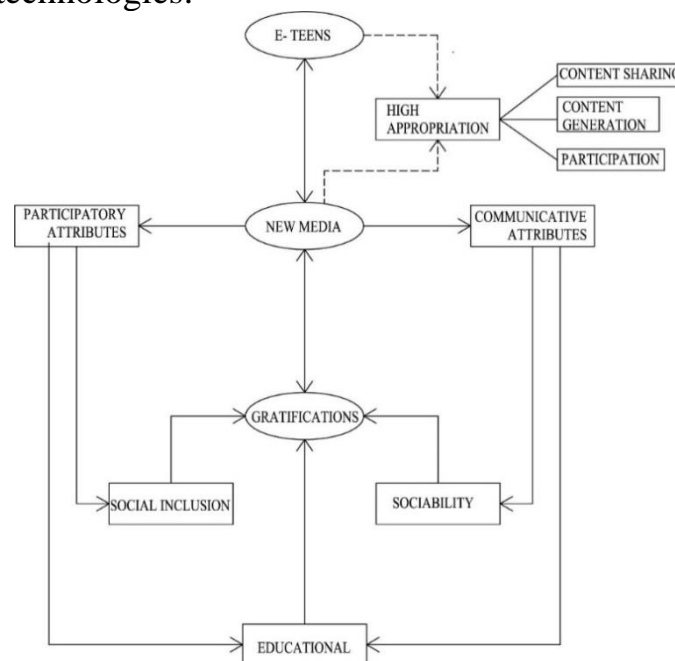


Fig. 1: Conceptual model for e-teens' new media technologies use and appropriation



The foundational tenet of the E-teen Model is that e-teens are high appropriators of new media technologies. This is shown with the broken lines moving from the e-teen to new media and both converging at “high appropriation”. E-teens exhibit high appropriation through content sharing, generation and participation. Content sharing is when an e-teen sends a media product, be it audio, video, web pages, links or text to other users. This is usually done through social media such as WhatsApp, Facebook, LinkedIn, and Twitter. Content generation on the other hand, is the creation or origination of any kind of content (video, audio, text or graphics) material or information on a new media device and meant to be shared or distributed to another end-user/audience or group using a new media device or platform. Content participation is the interaction e-teens have with content shared and retrieved through new media devices. This comes in forms such as commenting, re-posting, tagging or reacting to the. It is assumed that by partaking in the three (content sharing, generation and participation) e-teens explore the technologies and use advanced features of new media technologies, thereby, gaining more knowledge about how to use the technologies and mastering their use.

In the E-teen Model, arrows point downwards from participatory attributes and communicative attributes which lead to social inclusion educational and sociability gratifications. These are the gratifications e-teens seek to derive from the use of the technologies. There are arrows pointing back from the gratifications through new media to e-teens. This demonstrates the two-way nature of communication and how using new media technologies provides gratifications of social inclusion, educational and sociability to e-teens. Social inclusion gratification (provided by the participatory attributes), in this model, means the ability to feel a part of and be part of any social group. Social inclusion is also the ability to project oneself in a way that one deems fit for one's image to others in a social grouping, thereby, carving an identity for oneself. Besides, having a sense of belongingness means that new media technologies allow the e-teen to identify with networks who share similar interests, views and habits. Also, having a sense of belongingness makes the e-teen find affection which is critical to their psychological, social and even mental development. The participatory features of new media technologies (especially social media) is suggested to make room for having a sense of belongingness and identity. E-teen users, therefore, use participatory features of new media technologies to achieve social inclusion gratification.

Sociability gratification (provided by the communicative attributes), on the other hand, is defined in the model as the features or functions of



new media technologies which make it possible to communicate, connect, interact, contract friendships, have leisure and spend virtual time with significant others. E-teens satisfy sociability needs by signing up on social media sites, watching videos and joining chat rooms which new media technologies provide access to. During adolescent years, e-teens feel a need to have someone they could talk to about their personal issues aside relations. New media technologies come in handy while providing some level of privacy to do so. It is also suggested that while seeking sociability gratification through the use of new media technologies, it at the same time boosts e-teens' quest for belongingness and affection. This is because, by and large, finding a listening ear is likely to make one feel they belong and are loved.

Still, another remarkable and noteworthy use of new media technologies by e-teens, is using the technologies for academic or educational purposes. At this period of their lives, most e-teens are in the process of acquiring basic and/or secondary education, which is a critical foundation for future endeavours and are, consequently, advised and sometimes compelled to engage in activities that enhance their educational or academic pursuit. A lot of evidence abound about the use of new media technologies and platforms for the retrieval of academic content, sharing and receiving of academic content or information, looking up academic information among others, rather than through traditional means like going to the library or borrowing physical books from the library. Although there may be disadvantages with the use of new media technologies in the school environment (such as distractions in the classroom), DeWitt for example, suggests that permitting students to have access to these devices "extend learning opportunities to times and places outside of the classroom" (DeWitt 2013, p. 1). This is because there is empirical evidence to support the positive effect of new media technologies on academic performance and education generally (Ogedebe 2012; Lynch 2015; Simon 2015). Besides, among the gratifications sought and likely obtained from the use of new media technologies, academic use has been extensively reported by many studies (Markwei & Appiah 2016; Asdaque, Nasir Khan & Abbas Rizvi, 2010; Ogedebe, 2012; Uche & Obiora, 2016; Khedo et al., 2013; Hlatshwayo, 2014).

Educational gratification is defined as the features of new media technologies, which make it possible for e-teens to engage in any kind of educational or academic activity (both formal and informal), such, as discussions, sharing and receiving of educational resources, asking questions and submission of assignments. It is predicted in the model that both communicative and participatory attributes of new media technologies



allow e-teens to realise educational gratification. While communicative attributes of new media technologies help e-teens to engage in academic discussions (collaborative learning) through the technologies and their platforms, participatory attributes afford e-teens the opportunity to share and participate in educational activities through the posting and retrieval of educational resources through new media platforms like blogs, learning management systems and social media sites. So, e-teens with the aid of communicative and participatory attributes of new media technologies, are departing from traditional ways of acquiring information, such as through the classroom and physical library, to participating in virtual interactions and retrieval of information for educational purposes.

Essentially, the driving argument for the construction of the e-teen model is that e-teens use new media technologies to communicate and entertain themselves (termed ‘sociability gratification’ in the model) and to feel a sense of belonging (termed ‘social inclusion gratification’ in the model) as well as seek knowledge for personal and academic purposes (termed “educational gratification” in the model). These are made possible through the unique communicative and participatory attributes or characteristics of new media technologies. This, in effect, leads to high appropriation, propelled by content generation, content sharing and content participation among e-teens.

4. HYPOTHESES DEVELOPMENT

According to Rogoff (1995) there is significant link between appropriation and participation. The reason is that appropriation extends to the fabric of human culture where one learns as one interacts with one’s environment. In the design of new media technologies, there is a lot of emphasis on interactivity, through the generation and sharing of content, and participation, which provides the opportunity for users to learn how to use the technologies. The interactivity nature of offers informal means of getting to know more about the technologies through interaction with other users. Content creation, sharing and participation can propel a user to get all the requisite details about how to use new media technologies as well as sharpen expertise. In this study, it is hypothesised that: H1 There is a positive relationship between e-teen users of new media technologies who generate, participate and share content and high appropriation of new media technologies. Essentially, because of its interactive nature, new media technology users who constantly engage with such technologies (through sharing, generating and participating in content) tend to know more about the technologies and even explore other ways of using them



aside the popular usage patterns. In this study content generation, sharing and participation is measured by the extent or frequency to which respondents create (generate), share, receive content as well as partake in exchanges on new media platforms while appropriation is measured by the usage abilities and the frequency with which they use new media technologies.

The second hypothesis is it that: H2: High appropriation and use of new media technologies by e-teens are motivated by the unique communicative and participatory attributes of the technologies. Jenkins et al. (2006) described new media as a “participatory media culture”, whereas Gibbs (2007) has described the engagement around new media as “hypersociality”. Ito et al. (2008) subtly link teens to participatory forms of new media engagement. They intimate that youth participation in these media forms is high, leaning towards networked gaming and social media sites such as MySpace, Facebook or YouTube. They claim this has captured the public limelight and added fuel to the discourse of a digital generation.

It is offered that, most likely, e-teens use and highly appropriate new media technologies because features of the technologies allow for interactions and socialisation, as well as satisfying their quest for information which is important for shedding off their concerns at this stage of their lives. The reason being that, new media technologies become useful tools to handle key developmental issues and personal concerns. Thus, in this study, it is assumed that a very strong motivating factor for the use of new media technologies for e-teens is the communicative feature of those technologies.

The third hypothesis tests the gratifications e-teens and the gratifications sought and derived from the use of new media technologies: H3 There is a positive relationship between e-teens’ use of new media technologies and social inclusion, educational and sociability gratifications. It is assumed that because of their nature and unique longings and dispositions, e-teens will seek sociability gratification. Having access to new media technologies means e-teens will find that unique sense of belongingness they crave through communication without necessarily contracting face-to-face friendships. At this stage of their lives, teens have the tendency to yearn for social connectivity and belongingness (Chen, 2004) which when not attained, may lead to a feeling of loneliness and can affect their psycho-social development. In the quest of social connectivity and belongingness, teens contract online friendships, post pictures, comment and elicit comments on social media sites, which are all made possible through new media devices.



Additionally, it is proposed that e-teens are likely to seek gratifications along the lines of their educational pursuit. Since educational content is in abundance on Internet platforms such as educational websites, e-teens, who are usually students, will fall on these platforms to meet academic needs. They would not only retrieve educational content from educational sites, but will equally rely on interactive platforms like social media to discuss class projects and share educational content. E-teens' adeptness and heavy usage (high appropriation) of new media technologies and the fact that these technologies provide the platform to retrieve academic content, as well as serve as an extension of the classroom means that they likely will rely extensively on these technologies to meet their educational gratification needs. The hypothesised relationships in the model have been shown in the figure below:

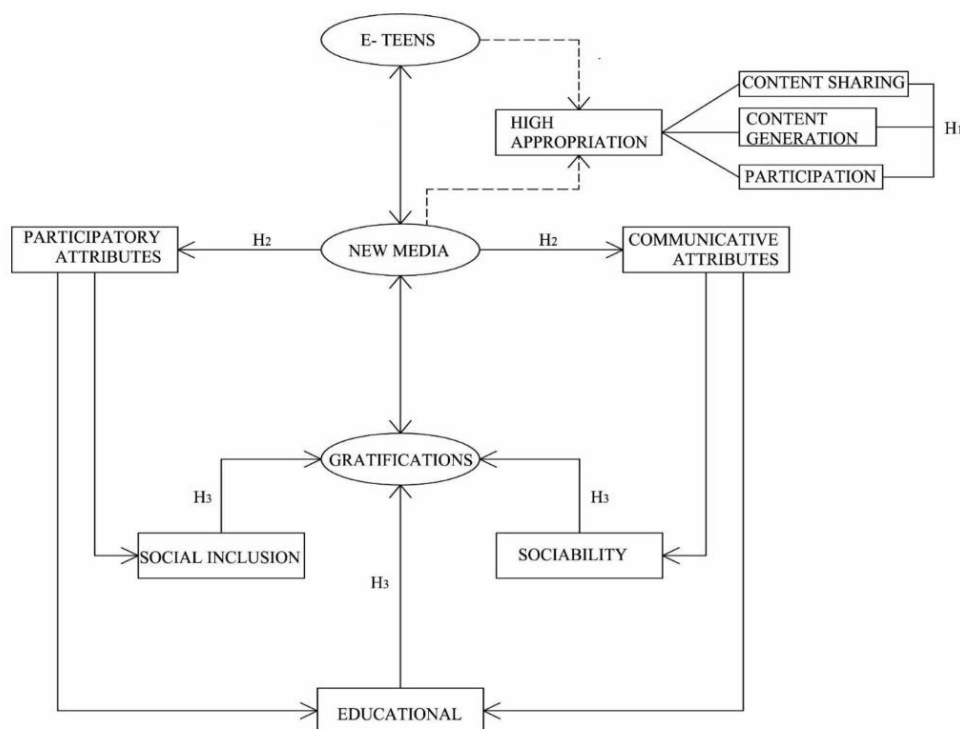


Fig. 2: E-teen Model showing hypothesised relationships



5. METHODOLOGICAL CONSIDERATIONS

Probability sampling methods were used in the selection of respondents. The first stage of sampling was applying the simple random sampling method to select the two senior high schools in the Greater Accra region of Ghana - Ideal College and West Africa Secondary School-through the lottery method where the researcher randomly picked numbers that corresponded to the numbers on the list of schools acquired from the Accra Metropolitan Education Office of Ghana. This was to ensure every school stood a fair chance of being selected. Afterwards, the stratified sampling method was used to obtain a representative sample of the target population. With the aid of the student register, equal or proportional representations across forms were selected through the simple random sampling method (probability) to give a total of one hundred and fifty (150) for each school from the three forms.

The data collection instrument was questionnaire. Two levels of measurement were used - nominal and ordinal. For the ordinal, guided by the Likert-type scale response anchors suggested by Vagias (2006), this study used a five-point Likert scale (response scale). According to John (2010, p6) there is sufficient data proving that when response scale is below five or is above seven, Likert items become rather significantly inaccurate. The five-point Likert item, thus, becomes the normal. During data analyses, variables measuring gratifications sought and obtained had to be grouped or recoded under various themes including social inclusion, sociability and educational gratifications in order to test hypothesis three. This is because simpler expressions/variables representing those variables were used in the questionnaire for easy understanding.

6. RESULTS

This section presents the findings from quantitative data analysis with the use of the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) software. Correlation tests and Mann-Whitney U tests were applied in testing the hypotheses. The Mann-Whitney U test was used to test hypothesis 3 because the most suitable variable to crosstab with gratifications sought was gender.

In the E-teen Model, Content creation, participation and sharing are assumed to facilitate appropriation of new media technologies and their platforms. Table 2 summarizes the results of correlation test conducted to assess whether there was a relationship between users who create, participate and share content on new media platforms and certain markers of appropriation, such as respondents' frequency of the use of new media



technologies; usage of new media technologies without struggle and respondents' personal ratings of their usage capabilities.

		I create and share content on new media platforms such as social media	I engage with new media devices everyday	I can confidently use new media devices without struggle	I can confidently use Apps on new media devices without struggle	Rate your new media usage abilities
I create and share content on new media platforms such as social media	Pearson Correlation	1	.395**	.166**	.278**	.299**
	Sig. (2-tailed)		.000	.004	.000	.000
	N	300	300	300	300	300
I engage with new media devices everyday	Pearson Correlation	.395**	1	.195**	.236**	.298**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.000	.000
	N	300	300	300	300	300
I can confidently use new media devices without struggle	Pearson Correlation	.166**	.195**	1	.702**	.306**
	Sig. (2-tailed)	.004	.001		.000	.000
	N	300	300	300	300	300
I can confidently use Apps on new media devices without struggle	Pearson Correlation	.278**	.236**	.702**	1	.380**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	300	300	300	300	300
Rate your new media usage abilities	Pearson Correlation	.299**	.298**	.306**	.380**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	300	300	300	300	300

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Table 1: Correlation test for hypothesis 1



Most of the correlations were significant at the 0.01 significant levels. From the above table, “I create and share content on new media platforms such as social media” is ranked first among all the factors. This is an indication that content creation and content sharing through new media platforms such as social media (COR = 1.000) has great impact on the appropriation of new media technologies. The second factor is frequent engagement with new media technologies (COR = 0.395). Respondents’ personal rating of their new media usage abilities (COR = 0.299) is the third factor. This was followed by the participants’ response to the question “I can confidently use Apps on new media devices without struggle” (COR = 0.278). The least factor for appropriation was established from responses to the statement: “I can confidently use new media devices without struggle” (COR = 0.166). This means that some of the participants had certain difficulties with the use of some new media technologies and this has an impact on content generation, content participation and content sharing. Worthy of note is that, although other factors account for appropriation content sharing and content creation has a greater impact on appropriation of new media technologies.

Moreover, “I create and share content on new media platforms such as social media” has a strong significant positive correlation with I will engage with new media devices every day. There was a positive correlation between the two variables, $r = .395$, $p = < 0.05$ which means that the more respondents create and share content on new media platforms, the more they engage with new media devices every day. In the same way, “I create and share content on new media platforms such as social media” had a significant positive correlation with “I can confidently use new media devices without struggle” ($r = .166$, $p = < 0.05$), “I can confidently use Apps on new media devices without struggle” ($r = .278$, $p = < 0.05$) as well as new media usage abilities ($r = .299$, $p = < 0.05$).

In essence, the correlation test performed to examine the relationship between users of new media technologies who participate, generate and share content and new media usage abilities (high appropriation) found the relationship between variables to be significant. Therefore, hypothesis 1 (There is a positive relationship between e-teen users of new media technologies who generate, participate and share content and high appropriation of new media technologies) has been confirmed by data gathered. One can, as a result, concede that content creation, generation sharing lead to high appropriation.



		I use new media technologies very often and will use them the rest of my life	Chat/Instant messaging apps	Video Calling	Social Media Apps	Entertainment	Information/Educational News apps	apps
I use new media technologies very often and will use them the rest of my life	Pearson Correlation	1	.221**	.121*	.221**	.253**	.168**	.095
	Sig. (2-tailed)		.000	.036	.000	.000	.004	.110
	N	300	297	300	295	292	293	288
Chat/Instant messaging apps	Pearson Correlation	.221**	1	.451**	.611**	.441**	.287**	.224**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	297	297	297	294	291	293	286
Video Calling	Pearson Correlation	.121*	.451**	1	.492**	.415**	.311**	.192**
	Sig. (2-tailed)	.036	.000		.000	.000	.000	.001
	N	300	297	300	295	292	293	288
Social Media Apps	Pearson Correlation	.221**	.611**	.492**	1	.495**	.381**	.236**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	295	294	295	295	290	292	286
Entertainment	Pearson Correlation	.253**	.441**	.415**	.495**	1	.352**	.175**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.003
	N	292	291	292	290	292	290	283
Information/News apps	Pearson Correlation	.168**	.287**	.311**	.381**	.352**	1	.599**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.000	.000		.000
	N	293	293	293	292	290	293	285
Educational apps	Pearson Correlation	.095	.224**	.192**	.236**	.175**	.599**	1
	Sig. (2-tailed)	.110	.000	.001	.000	.003	.000	
	N	288	286	288	286	283	285	288

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Table 2: Correlation test for hypothesis 2



The table above indicates the association between the frequent usage and intention to use new media technologies and the apps frequently patronized by e-teens. Most of the correlations were significant at 0.01 and 0.05 significant level. From the table above, “I use new media technologies very often and will use them the rest of my life” is ranked first among all the others. This is an indication that respondents’ usage of and intention to use new media technologies the rest of their lives (COR = 1.000) are strongly correlated and that respondents are likely to use new media technologies at the same frequency or more as relationship with the unique communicative and participatory attributes of new media technologies. The actual factor for use and intention to use new media technologies was the entertainment apps of the technologies (COR = 0.253). The next factors are both chat/instant messaging apps and social media apps (COR = 0.221 respectively), which are considered communicative and participatory attributes of new media technologies. The other factor is information/news apps (COR = 0.168), followed by video calling (COR = 0.121) and the least factor being educational apps (COR = 0.095).

Data, hence, statistically supports the research hypothesis that: High appropriation and use of new media technologies by e-teens are motivated by the unique communicative and participatory attributes of the technologies. This is because the apps with the strongest correlations with use and intention to use new media technologies can be categorised as having communicative and participatory attributes.

Rank

	Gender	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gratifications sought and Obtained (social inclusion, sociability and educational)	Male	161	143.21	23057.50
	Female	139	158.94	22092.50
	Total	300		
Test Statistics	Gratification sought and Obtained (Social inclusion, sociability and educational)			
Mann-Whitney U	10016.500			
Wilcoxon W	23057.500			
Z	-1.659			
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.097			

a. Grouping Variable: Gender

Table 3: Mann- Whitney U tests for Hypothesis 3



The tests yielded that gender rankings or differences were not significantly different regarding the gratification sought and obtained ($U = 10016$, $p > 0.05$). Which means that gratifications sought and obtained by males and females were the same. The predominantly-sought-after gratifications have been established to be sociability, social inclusion and educational gratifications have been confirmed as the gratifications sought and obtained by both males and females. It can be settled that research data statistically support the hypothesis that “there is a positive relationship between e-teens’ use of new media technologies and social inclusion, educational and sociability gratifications”. The suggestions put forward as the factors for the high appropriation of new media technologies by e-teens - the unique communicative and participatory attributes of the technologies - which aptly help to gratify e-teens’ unique gratification needs - have both been proven by the data gathered.

7. DISCUSSION

Stemming from the fact that academic (educational), entertainment and leisure; socialization/social connectivity were the most predominant gratifications consistently sought and obtained by e-teens, the assumption in the E-teen model that gratifications sought by e-teens are in line with sociability, educational and social inclusion has been validated. By virtue of the technologies being able to satisfy these needs, e-teens tend to be high appropriators of new media technologies which is quickened by the generation, sharing and participation in content on new media technologies.

Specifically looking at factors for new media technology usage, it emerged that chat/instant messaging and social media applications of new media technologies account for frequency of usage and intention to use new media technologies in the future. These applications are characteristically communicative and participatory as they allow for communication and participation online. The other factor for frequency of use (high appropriation) and intention to use new media technologies is information/news apps ($COR = 0.168$), followed by video calling ($COR = 0.121$) and the least factor being educational apps ($COR = 0.095$).

Data, hence, statistically supports the research hypothesis that: High appropriation and use of new media technologies by e-teens are motivated by the unique communicative and participatory attributes of the technologies. This is because the apps with the strongest correlations with use and intention to use new media technologies can be categorised as having communicative and participatory attributes.



The study also revealed that e-teens' high appropriation of technologies is equally accelerated, first, by content and sharing, followed by frequent engagement with the technologies.

In essence, conceptualisations and assumptions based on which the E-teen model was developed has been confirmed by primary data gathered, making the conceptual model a useable and authentic model that could be further verified in other contexts.

8. CONCLUSION

The aim of the study was to propose a conceptual model for e-teens' use and appropriation of new media technologies and to test hypothesised relationships. It was considered important to do so because teens (e-teens) are an important set of new media users because of their high uptake of the technologies. The study has contributed to conceptualisations of how e-teens use and appropriate new media technologies by proposing the E-teen Model. Empirical data gathered supports the assumption that the unique attributes of new media technologies help teens to meet needs tied to their needs—social inclusion, sociability and educational. These are considered core to their personal development. This because social inclusion and sociability gratifications fulfils the quest to find a sense of belongingness and affection which becomes key for a teen's psycho-social development. This is the stage of curiosity for most teens, with many teens hungry for information for personal consumption as well as for school purposes. New media technologies facilitate this quest for information in an even expedient manner. This means that e-teen are able to have their educational gratification needs met through the use and appropriation of new media technologies.

9. FUTURE RESEARCH

The major future direction for research is to empirically test the proposed E-teen model in different contexts. It is also recommended that other statistical means of testing for relationships that the model predicts, such regression or other statistical analysis with the aid of Structural Equation Modelling (SEM) could be employed to determine the strength or measure of relationships. Other research data collection methods such as observation, in-depth interviews and focus groups can be considered to complement the survey design in order to fill any gaps that might have been uncovered and to make room for detailed investigation into the subject area. The model could equally be extended or modified to include other constructs to improve it.



References

- Albayrak, D., & Yildirim, Z. (2015). "Using social networking sites for teaching and learning: Students' involvement in and acceptance of Facebook® as a course management system. *Journal of Educational Computing Research*, 52(2), 155-179.
- Aluri, A., & Tucker, E. (2015). "Social influence and technology acceptance: The use of personal social media as a career enhancement tool among college students. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 27(2), 48-59.
- Asdaque, M.M., Nasir Khan, M., & Abbas Rizvi, S.A. (2010), Effect of Internet on the academic performance and social life of university students in Pakistan. *Journal of Education and Sociology*, December (2010), 21-27
- Bar, F., Weber, M. S., & Pisani, F. (2016). Mobile technology appropriation in a distant mirror: Baroquisation, creolisation and cannibalism. *New Media and Society*, 18(4), 617-636.
- Bell, C., Fausset, C., Farmer, S., Nguyen, J., Harley, L. & Fain, W. B. (2013). Examining social media use among older adults. In *Proceedings of the 24th ACM conference on hypertext and social media*, 158-163.
- Brechwald, W. A. & Prinstein, M. J. (2011). Beyond homophily: A decade of advances in understanding peer influence processes. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 166-179.
- Carr, N. (2011). *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*. New York: WW Norton & Company.
- Carroll, J., Howard, S., Vetere, F., Peck, J. & Murphy, J. (2001). Identity, power and fragmentation in cyberspace: technology appropriation by young people. In: *Proceedings of the Twelfth Australasian Conference on Information Systems*.
- Chen, W.C. (2004). Adolescent interpersonal relationship quantity and quality, belongingness and loneliness. *Dissertation Abstracts International: Section A. Humanities and Social Sciences* 64: 3953.
- DeWitt, P. (2013). Are schools prepared to let students BYOD?. *Education Week*.
- Florenthal, B. (2015). Applying uses and gratifications theory to students' LinkedIn usage. *Young Consumers*, 16(1), 17-35.
- Han, S., Min, J. & Lee, H. (2015). Antecedents of social presence and gratification of social connection needs in SNS: a study of Twitter



- users and their mobile and non-mobile usage. *International Journal of Information Management*, 35(4), 459-471.
- Hargittai, E., & Dobransky, K. (2017). Old Dogs, New Clicks: Digital Inequality in Skills and Uses among Older Adults. *Canadian Journal of Communication*, (42)2, 195–212.
- Hlatshwayo, V.S. (2014) Youth usage of social media, Swaziland: A report for the Swaziland Chapter of the Media Institute of Southern Africa (MISA), 2014. Retrieved from <https://misaswaziland.files.wordpress.com/2014/07/the-youth-usage-of-social-media-2014.pdf>
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J. & Weigel, M. (2006). Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century. Retrieved from [http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS WHITE PAPER.PDF](http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)
- Johnson, N. F. (2015). Digital natives and other myths. In: M. Henderson & R. Geoff. (Eds), *Teaching and digital technologies: Big issues and critical questions*, Cambridge University Press, Melbourne, VIC., pp. 11-21.
- Kamiel, A. (2017). A hot trend: The internet, social media & the elderly. Retrieved from https://www.huffingtonpost.com/anita-kamiel-rn-mps/older-people-social-media_b_9191178.html
- Katz, E., Blumler, J.G. & Gurevitch, M. (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Khedo, K.K., Suntoo, R., Elaheebocus, S.M.R.A. & Mocktoolah, A. (2013). Impact of online social networking on youth: Case study of Mauritius. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 56(6), 1-7.
- Kim, J. and Hahn, K.H. (2015). The effects of self-monitoring tendency on young adult consumers' mobile dependency. *Computers in Human Behavior*, 50: 169-176.
- Kripanont, N. (2007). Examining a technology acceptance model of internet usage by academics within Thai business schools. PhD diss., Victoria University, 2007.
- Ling, R. & Yttri, B. (2006). Control, Emancipation and Status: The mobile telephone in teens' parental and peer relationships. In Kraut, R, Brynin, M., & Kiesler, S. (Eds), *Computers, phones and the internet: Domesticating Information Technology*. Oxford, UK: Oxford University, pp. 19-34



- Mahmud, Y., Ab Rahim, N. Z. & Miskon, S. (2016). Social network site (SNS) appropriation process in family perspective based on family types. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 88(3), 464.
- Malik, A., Dhir, A. & Nieminen, M. (2016), Uses and gratifications of digital photo sharing on Facebook. *Telematics and Informatics*, 33(1), 129-138.
- Markwei, E. D. & Appiah, D. (2016). The Impact of social media on Ghanaian youth: A case study of the Nima and Maamobi communities in Accra, Ghana. *The Journal of Research on Libraries and Young Adults*, 7(2), 1-26.
- Messing, S. & Westwood, S. J. (2014). Selective exposure in the age of social media: Endorsements trump partisan source affiliation when selecting news online. *Communication Research*, 41(8), 1042-1063.
- Muraina, I. D., Osman, W.R.S., Ahmad, A., Ibrahim, H., & Yusof, S. A. (2016), "Modeling the Behavioural Intention of Broadband Technology Usage among Teenagers: Application of UTAUT Model. *Asian Journal of Information Technology*, 15(3), 593-601.
- Niehaves, B., & Plattfaut, R. (2014). Internet adoption by the elderly: employing IS technology acceptance theories for understanding the age-related digital divide. *European Journal of Information Systems*, 23(6), 708-726.
- O'bannon, B.W., & Thomas, K. (2014). Teacher perceptions of using mobile phones in the classroom: Age matters!. *Computers & Education*, 74: 15-25.
- Ogedebe, P.M. (2012). Internet usage and students' academic performance in Nigeria tertiary institutions: A case study of University of Maiduguri. *Academic Research International*, 23: 334-343.
- Olson, K.E., O'Brien, M.A., Rogers, W.A. & Charness, N. (2011). Diffusion of technology: Frequency of use for younger and older adults. *Ageing International*, 36(1), 123-145.
- Overdijk, M., & Diggelen, V. D. (2006). Technology appropriation in face-to-face collaborative learning", in *First European Conference on Technology Enhanced Learning*, pp. 1-2.
- Pittman, M. and Sheehan, K. (2015). Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix. *First Monday*, 20(10) Doi:10.5210/fm.v20i10.6138
- Pruet, P., Ang, C. S. & Farzin, D. (2016). "Understanding tablet computer usage among primary school students in underdeveloped areas: Students' technology experience, learning styles and attitudes", *Computers in Human Behavior*, Vol. 55, 1131-1144.



- Quan-Haase, A., & Young, A.L. (2010). Uses and gratifications of social media: A comparison of Facebook and instant messaging. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(5), 350-361.
- Rogoff, B. (1995). Observing sociocultural activity on three planes: Participatory appropriation, guided participation, and apprenticeship. In: J. V. Wertsch, P. del Rio, & A. Alvarez. (Eds) *Sociocultural studies of mind*, pp. 139-164. New York, NY: Cambridge University Press
- Roy, S. K. (2014). Determining uses and gratifications for Indian internet users. *Case Studies in Business, Industry and Government Statistics*, 2(1), 78-91
- Schall, J., Wallace, T. L. & Chhuon, V. (2016). Fitting in' in high school: how adolescent belonging is influenced by locus of control beliefs. *International Journal of Adolescence and Youth*, 21(4), 462-475.
- Sheldon, P. & Bryant, K. (2016). "Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age", *Computers in Human Behavior*, 58: 89-97.
- Simon, N. (2015). Do Tablets in the Classroom Really Help Children Learn? Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/do-tablets-classroom-really-help-children-learn-natalia-simon?redirectFromSplash=true>
- Uche, A.O., & Obiora, A.V. (2016) Social Media Typology, Usage and Effects on Students of Nigerian Tertiary Institutions, *International Journal of Innovative Research and Development*, 5(8).
- Vanden Abeele, M., Beullens, K., & Roe, K. (2013). Measuring mobile phone use: Gender, age and real usage level in relation to the accuracy and validity of self-reported mobile phone use. *Mobile Media & Communication*, 1(2), 213-236.
- Whiteside, M., Mills, J. & Mccalman, J. (2012). Using Secondary Data for Grounded Theory Analysis. *Australian Social Work*, Vol. 65, pp. 504-516. 10.1080/0312407X.2011.645165.
- Yoon, K. (2016). The Cultural Appropriation of Smartphones In Korean Transnational Families. In: *Mobile Communication and the Family* (pp. 93-108). Springer, Netherlands.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ОСВОЕНИЕ НОВЫХ МЕДИА-ТЕХНОЛОГИЙ ПОДРОСТКАМИ: ПЕРСПЕКТИВА МОДЕЛИ «Е-TEEN»

Аджин-Тетти Теодора Дам (a), Мбата Блессинг (b)

(a) Университет профессиональных исследований, P.O.Box LG 149, Акра, Гана.
E-mail: theodoradame@yahoo.com

(b) Университет Южной Африки, Preller St, Muckleneuk, Претория, 0002, ЮАР.
E-mail: mbathbt@unisa.ac.za

Аннотация

Статья показывает, что е-тинэйджеры (e-teens) имеют иные характеристики, отношения, мотивации и потребности в использовании и освоении новых медиа. Следовательно, подростки должны изучаться в ином контексте, нежели любая другая группа. Мы также утверждаем, что теории и модели, касающиеся использования, удовлетворения и освоения новых медиа-технологий, обобщены и поэтому не могут быть применены к изучению подростков. Основываясь на концепциях теории использования и удовлетворения, модели принятия технологий, теориях присвоения технологий и критическом исследовании потребностей развития е-тинэйджеров, в этом исследовании предлагается концептуальная модель, объясняющая, как е-тинэйджеры (e-teens) используют и осваивают новые медиа-технологии- модель е-тинэйджера (e-teens). Для проверки модели был использован количественный подход для отбора 300 подростков в возрасте от 13 до 19 лет в старших классах средней школы в районе Большой Аккры, Гана, для ответа на вопросы, касающиеся прогнозов в модели. Результаты исследования показывают, что образование, коммуникация и социальная интеграция, соответственно, были самыми популярными желаниями, к которым стремились и которые реализовывали e-teens, как и предполагалось в модели. Применение корреляций и U-критерия Манна-Уитни подтвердили все три гипотезы, сформулированные в модели. Для поддержки модели e-teen другим исследователям предлагается протестировать и расширить ее, где это необходимо.

Ключевые слова

Е-тинэйджеры (e-teens), подростки, новые медиа-технологии, цифровые аборигены, присвоение, концептуальная модель, модель электронного подростка, социальная инклюзивность, образование, коммуникабельность, digi-подростки



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Список литературы

- Albayrak, D., & Yildirim, Z. (2015). "Using social networking sites for teaching and learning: Students' involvement in and acceptance of Facebook® as a course management system. *Journal of Educational Computing Research*, 52(2), 155-179.
- Aluri, A., & Tucker, E. (2015). "Social influence and technology acceptance: The use of personal social media as a career enhancement tool among college students. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 27(2), 48-59.
- Asdaque, M.M., Nasir Khan, M., & Abbas Rizvi, S.A. (2010), Effect of Internet on the academic performance and social life of university students in Pakistan. *Journal of Education and Sociology*, December (2010), 21-27
- Bar, F., Weber, M. S., & Pisani, F. (2016). Mobile technology appropriation in a distant mirror: Baroquisation, creolisation and cannibalism. *New Media and Society*, 18(4), 617-636.
- Bell, C., Fausset, C., Farmer, S., Nguyen, J., Harley, L. & Fain, W. B. (2013). Examining social media use among older adults. In *Proceedings of the 24th ACM conference on hypertext and social media*, 158-163.
- Brechwald, W. A. & Prinstein, M. J. (2011). Beyond homophily: A decade of advances in understanding peer influence processes. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 166-179.
- Carr, N. (2011). *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*. New York: WW Norton & Company.
- Carroll, J., Howard, S., Vetere, F., Peck, J. & Murphy, J. (2001). Identity, power and fragmentation in cyberspace: technology appropriation by young people. In: *Proceedings of the Twelfth Australasian Conference on Information Systems*.
- Chen, W.C. (2004). Adolescent interpersonal relationship quantity and quality, belongingness and loneliness. *Dissertation Abstracts International: Section A. Humanities and Social Sciences* 64: 3953.
- DeWitt, P. (2013). Are schools prepared to let students BYOD?. *Education Week*.
- Florenthal, B. (2015). Applying uses and gratifications theory to students' LinkedIn usage. *Young Consumers*, 16(1), 17-35.
- Han, S., Min, J. & Lee, H. (2015). Antecedents of social presence and gratification of social connection needs in SNS: a study of Twitter users and their mobile and non-mobile usage. *International Journal of Information Management*, 35(4), 459-471.



- Hargittai, E., & Dobransky, K. (2017). Old Dogs, New Clicks: Digital Inequality in Skills and Uses among Older Adults. *Canadian Journal of Communication*, (42)2, 195–212.
- Hlatshwayo, V.S. (2014) Youth usage of social media, Swaziland: A report for the Swaziland Chapter of the Media Institute of Southern Africa (MISA), 2014. Retrieved from <https://misaswaziland.files.wordpress.com/2014/07/the-youth-usage-of-social-media-2014.pdf>
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J. & Weigel, M. (2006). Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century. Retrieved from [http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS WHITE PAPER.PDF](http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)
- Johnson, N. F. (2015). Digital natives and other myths. In: M. Henderson & R. Geoff. (Eds), *Teaching and digital technologies: Big issues and critical questions*, Cambridge University Press, Melbourne, VIC., pp. 11-21.
- Kamiel, A. (2017). A hot trend: The internet, social media & the elderly. Retrieved from https://www.huffingtonpost.com/anita-kamiel-rn-mps/older-people-social-media_b_9191178.html
- Katz, E., Blumler, J.G. & Gurevitch, M. (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Khedo, K.K., Suntoo, R., Elaheebocus, S.M.R.A. & Mocktoolah, A. (2013). Impact of online social networking on youth: Case study of Mauritius. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 56(6), 1-7.
- Kim, J. and Hahn, K.H. (2015). The effects of self-monitoring tendency on young adult consumers' mobile dependency. *Computers in Human Behavior*, 50: 169-176.
- Kripanont, N. (2007). Examining a technology acceptance model of internet usage by academics within Thai business schools. PhD diss., Victoria University, 2007.
- Ling, R. & Yttri, B. (2006). Control, Emancipation and Status: The mobile telephone in teens' parental and peer relationships. In Kraut, R, Brynin, M., & Kiesler, S. (Eds), *Computers, phones and the internet: Domesticating Information Technology*. Oxford, UK: Oxford University, pp. 19-34
- Mahmud, Y., Ab Rahim, N. Z. & Miskon, S. (2016). Social network site (SNS) appropriation process in family perspective based on family



- types. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 88(3), 464.
- Malik, A., Dhir, A. & Nieminen, M. (2016), Uses and gratifications of digital photo sharing on Facebook. *Telematics and Informatics*, 33(1), 129-138.
- Markwei, E. D. & Appiah, D. (2016). The Impact of social media on Ghanaian youth: A case study of the Nima and Maamobi communities in Accra, Ghana. *The Journal of Research on Libraries and Young Adults*, 7(2), 1-26.
- Messing, S. & Westwood, S. J. (2014). Selective exposure in the age of social media: Endorsements trump partisan source affiliation when selecting news online. *Communication Research*, 41(8), 1042-1063.
- Muraina, I. D., Osman, W.R.S., Ahmad, A., Ibrahim, H., & Yusof, S. A. (2016), "Modeling the Behavioural Intention of Broadband Technology Usage among Teenagers: Application of UTAUT Model. *Asian Journal of Information Technology*, 15(3), 593-601.
- Niehaves, B., & Plattfaut, R. (2014). Internet adoption by the elderly: employing IS technology acceptance theories for understanding the age-related digital divide. *European Journal of Information Systems*, 23(6), 708-726.
- O'bannon, B.W., & Thomas, K. (2014). Teacher perceptions of using mobile phones in the classroom: Age matters!. *Computers & Education*, 74: 15-25.
- Ogedebe, P.M. (2012). Internet usage and students' academic performance in Nigeria tertiary institutions: A case study of University of Maiduguri. *Academic Research International*, 23: 334-343.
- Olson, K.E., O'Brien, M.A., Rogers, W.A. & Charness, N. (2011). Diffusion of technology: Frequency of use for younger and older adults. *Ageing International*, 36(1), 123-145.
- Overdijk, M., & Diggelen, V. D. (2006). Technology appropriation in face-to-face collaborative learning", in *First European Conference on Technology Enhanced Learning*, pp. 1-2.
- Pittman, M. and Sheehan, K. (2015). Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix. *First Monday*, 20(10) Doi:10.5210/fm.v20i10.6138
- Pruet, P., Ang, C. S. & Farzin, D. (2016). "Understanding tablet computer usage among primary school students in underdeveloped areas: Students' technology experience, learning styles and attitudes", *Computers in Human Behavior*, Vol. 55, 1131-1144.



- Quan-Haase, A., & Young, A.L. (2010). Uses and gratifications of social media: A comparison of Facebook and instant messaging. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(5), 350-361.
- Rogoff, B. (1995). Observing sociocultural activity on three planes: Participatory appropriation, guided participation, and apprenticeship. In: J. V. Wertsch, P. del Rio, & A. Alvarez. (Eds) *Sociocultural studies of mind*, pp. 139-164. New York, NY: Cambridge University Press
- Roy, S. K. (2014). Determining uses and gratifications for Indian internet users. *Case Studies in Business, Industry and Government Statistics*, 2(1), 78-91
- Schall, J., Wallace, T. L. & Chhuon, V. (2016). Fitting in' in high school: how adolescent belonging is influenced by locus of control beliefs. *International Journal of Adolescence and Youth*, 21(4), 462-475.
- Sheldon, P. & Bryant, K. (2016). "Instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age", *Computers in Human Behavior*, 58: 89-97.
- Simon, N. (2015). Do Tablets in the Classroom Really Help Children Learn? Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/do-tablets-classroom-really-help-children-learn-natalia-simon?redirectFromSplash=true>
- Uche, A.O., & Obiora, A.V. (2016) Social Media Typology, Usage and Effects on Students of Nigerian Tertiary Institutions, *International Journal of Innovative Research and Development*, 5(8).
- Vanden Abeele, M., Beullens, K., & Roe, K. (2013). Measuring mobile phone use: Gender, age and real usage level in relation to the accuracy and validity of self-reported mobile phone use. *Mobile Media & Communication*, 1(2), 213-236.
- Whiteside, M., Mills, J. & Mccalman, J. (2012). Using Secondary Data for Grounded Theory Analysis. *Australian Social Work*, Vol. 65, pp. 504-516. 10.1080/0312407X.2011.645165.
- Yoon, K. (2016). The Cultural Appropriation of Smartphones In Korean Transnational Families. In: *Mobile Communication and the Family* (pp. 93-108). Springer, Netherlands.



СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ КАК НОВАЯ ФОРМА ТРУДА: ЦИФРОВЫЕ ПРОФЕССИИ И КАПИТАЛИЗМ

Афанасов Николай Борисович (а)

(а) Институт философии РАН, 109240 Российская Федерация, г. Москва,
ул. Гончарная, д. 12, стр. 1, E-mail: n.afanasov@gmail.com

Аннотация

Статья предлагает критический подход к актуальной дискуссии об увеличении свободного времени и уменьшении количества труда в цифровой экономике. Общим местом в дискуссии о развитии современного капитализма, характеризуемого автоматизацией и роботизацией рабочих мест, стала гипотеза об уменьшении занятости рабочих. Отталкиваясь от этого предположения, многими социальными теоретиками была поставлена проблема «свободного времени», которого в будущем станет слишком много. Это приведёт к ряду проблем, в числе которых называют безработицу и ненужность человека. Автор ставит под сомнение этот прогноз, обращаясь к рассмотрению актуальных для современной социальной теории феноменов – «цифрового труда» и «цифровых профессий». В статье также предлагается новый взгляд на взаимосвязь постиндустриальной цифровой экономики и мира медиа. Опираясь на марксистский анализ культурной логики позднего капитализма, выдвигается тезис, что нетовизованный медиа-мир, культурно опосредующий капитализм, снимает противоречие между производством и потреблением. Культурное производство принципиально не подлежит полной автоматизации, поскольку в саму его структуру включено потребление. Как итог, свободное время незаметно для самого человека также становится производительным трудом.

Ключевые слова

Теория медиа, цифровой капитализм, цифровые профессии, цифровой труд, поздний капитализм, марксизм, социальная философия, философия культуры, образы современности, свободное время



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



*Человеческая жизнь бездеятельна и лишена цели,
но именно это отсутствие дела и цели делают
возможной беспримерную человеческую деятельность.
Человек посвящает себя производству и труду, потому
что в действительности по своей сущности он лишён
дела, потому что он, прежде всего, животное субботы.*

© Агамбен Дж. «Грядущее сообщество»

1. ВВЕДЕНИЕ

«Свободное время», как тема исследования и философского рассмотрения, переживает качественное обновление в последние несколько десятилетий (Корсани, 2015, стр. 52-53). Выражаясь точнее, следовало бы сказать, что пара понятий «труд» – «свободное время», часто противопоставляемых друг другу, утрачивает своё значение. «Труд» изменился; «свободное время» изменилось; и, кажется, мы даже перестали понимать, где «свободное время», а где «труд» (Маяцкий, 2015b). Конечно, это не значит, что социальная философия, социология, теория медиа, экономическая наука и ряд других анализирующих феномены труда и свободного времени дисциплин полностью утратили понимание происходящего. Распалась общая интерпретационная рамка, потому что сложность современности поставила перед наиболее авторитетными теориями прошлого ряд трудноразрешимых задач.

Детальный обзор подходов к интерпретации труда и досуга в истории мысли, с одной стороны, предоставит нам колоссальное многообразие безусловно интересных идей и любопытных эмпирических свидетельств, разбираясь в которых легко забыть о сути вопроса, а, с другой стороны, продемонстрирует, что наше актуальное понимание чаще всего не сильно отличается от идей философов прошлого. В самом деле, мало какому современному человеку придёт в голову мысль, что жизнь существует для того, чтобы целиком потратить её на труд, что смысл жизни заключается в непрестанной работе (Сидорина, 2018, стр. 156).

Хотя подобная интерпретация присуща ряду мировоззрений и теорий¹, современный мир поставил путешествия, спорт, изучение

¹ Наиболее важным здесь представляется упоминание христианской традиции, комплексное понимание труда в которой далеко от однозначно негативных определений. От монотонного монашеского труда (Hofmeester, Moll-Murata, 2011) до возникновения проблемы праздности праведников, попавших в рай (Агамбен, 2019, стр. 142), труду приписывается благородная



иностранных языков и многое другое, что можно было бы обобщить словом «хобби», в качестве важнейшего способа для отвлечения «самого себя от пустой бессмысленности существования» (Джеймисон, 2019, стр. 327). Труд не является смыслоопределяющим понятием, если спросить человека, о цели его жизни: «Общим местом критики политической экономии новейшего капитализма является демонстрация того, что сегодня в роли фетиша фигурируют как раз образы свободного времени, досуга» (Погребняк, 2019, стр. 160).

Цель этой работы состоит в том, чтобы проанализировать, как превращение «позднего капитализма» в «цифровой капитализм» трансформирует понятия занятости и свободного времени. В ходе нашего изложения мы увидим, что экономическая эффективность и рациональность цифровизации, опосредованные медиа, приближаются к завершению размывания границ между досугом и трудом, которые были сформированы в ходе промышленной революции (Allen, 2017, р. 16-17). Однако окончательного превращения времени человека в «свободное», о чём мечтали утописты прошлого, не происходит. Культурная логика современного капитализма предполагает незаметное для самого человека участие в производстве.

Мысль в своём становлении подчас хаотична, поэтому говоря о настоящем, каждый раз приходится обращаться к прояснению понятий, что в рамках рассматриваемой нами проблемы представляется особенно сложной задачей. Даже в процессе чтения нескольких предшествующих абзацев этого текста внимательный читатель мог прийти к мысли, что стоит упрекнуть автора в терминологической небрежности: «свободное время» и «досуг» были использованы как синонимы, хотя они не всегда являются таковыми. «Давайте для начала, может быть, разведём внутри свободного времени праздность и досуг, которые часто путают, а различать их мне кажется важным. Праздность – это недеятельность, не апроприированная другими. Досуг же – это уже занятая незанятость, освоенная, скажем коротко, “индустриями досуга”» (Вахштайн, Маяцкий, 2019, стр. 2). Мы согласны с этим рабочим различием, более того, его достоверность и смысловой потенциал представляются достаточными для избегания путаницы при дальнейшем анализе

необходимость, а в ряде случаев и характер божественного служения (Коваль, 2012). О важности труда в протестантизме сказано достаточно (Вебер, 2002). Однако это не меняет объекта нашего исследования – свободного времени в цифровую эпоху. Наша задача состоит в том, чтобы представить анализ секуляризованной вестернизированной современности, где религиозность чаще всего остаётся только в исторической памяти, но не оказывает решающего влияния на функционирование общества в контексте его досуговых и трудовых практик.



феноменов «свободного времени» и «труда» в контексте цифровизации капитализма.

2. MEDIA, ИЛИ КАК ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ

Актуальный разговор о свободном времени и труде, если он действительно стремится быть современным, необходимо растворяется в теме медиа, становится её частью. Попробуем объяснить, почему это так. «Труд» определяет границы свободного времени. Он также определяет вариативную материальную и нематериальные части того, чем может быть наполнено свободное время. И поздний капитализм предлагает нам целый набор специфических вариантов досуга, большинство из которых, если и не связано с медиа, то опосредовано им и его способами производства/воспроизводства (Джеймисон, 2019, стр. 142). Предпринятая Марксом аналитика места человека в производстве и потреблении, если и не теряет всей своей силы, то нуждается в обновлении, потому что капитализм изменился: «Новая классовая формация более не подчиняется законам классического производства и вездесущей классовой борьбы. Поэтому марксистская традиция решительно им сопротивлялась, за показательным исключением экономиста Эрнеста Манделя, который в своей книге “Поздний капитализм” ставит задачу не только проанализировать историческую специфику этого нового общества (рассматриваемого у него в качестве третьей стадии или момента в эволюции капитала), но также и доказать, что оно является, если уж на то пошло, более чистой стадией капитализма» (Джеймисон, 2019, стр. 87).

Книга Манделя, повторим, экономиста марксистского толка, ставила своей целью показать, что в мире послевоенного экономического бума и непрекращающегося роста определённые Марксом закономерности движения капитала и развития капитализма продолжают соответствовать действительности, но для понимания этого соответствия в изменившейся реальности, требовалось обновить эмпирический материал (Mandel, 1998, p. 11). Поздний капитализм продолжает оставаться капитализмом. Одним из краеугольных камней обновления эмпирической базы стала фиксация появившихся новых способов производства, возникших в рамках развития и завершения технической рациональности капитализма. Компьютеризованная техника не только усложнила процесс подсчёта участия человека в создании благ, но и вообще вывела производство из-под планового контроля государств, поскольку возможности, которые она



предоставляет собственнику капитала, слишком велики (Mandel, 1998, p. 526). У технически совершенного и мало ограниченного сверхпроизводства практически не осталось пределов. За исключением одного – способности потреблять, которую в логике удешевления производства и удорожания потребления, также нужно как-то интенсифицировать. Не следует приписывать разумность неразумному, но эффективность рациональности капитализма сложно поставить под сомнение. И логично, что для увеличения способностей потребления нужно предпринять несколько мер, в числе которых будет физическое расширение свободного времени и интенсификация потребления продуктов с наибольшей прибавочной стоимостью в это свободное время. А также включение потребителя в процесс производства, что могло бы звучать фантастично, но уже стало реальностью (Павлов, 2018b, стр. 201). Культура, уже исходя из прагматических соображений, как нельзя лучше подходит на роль нового товара.

Первое, что отличает культуру как товар от традиционных типов товаров — это феноменальная лёгкость воспроизведения, при ограниченной сложности производства. Рассмотрим это на примере экономики фильма как наиболее важного культурного продукта, характеризующего поздний капитализм (Джеймисон, 2019, стр.198). Главным препятствием и наиболее затратной частью в дистрибуции является возможность обеспечить прокат в ограниченные сроки в как можно большем количестве кинотеатров и стран, то есть инфраструктура и транзакционные издержки на проход фильма по линиям этой инфраструктуры (Sedgwick, Pokorny, 1999, p. 319). Но нельзя игнорировать и главный риск, сопутствующий индустрии. Это риск коммерческого провала, который состоит в том, что аудитория по разным причинам не придёт в кинотеатр, не купит DVD-диски, не скачает фильм из сети, сколь бы просто это ни было с технической точки зрения. Задача культурного маркетинга сформировать ожидания и привести зрителей на показы: это включает в себя не только затраты на рекламу, но создание позитивных обзоров, атмосферы ожидания и проч. Реклама, как мы понимаем, также осуществляется через медиа. И пусть медиа-влияние не способно изменить оценку фильма, оно способно помочь ему собрать кассу (Suárez-Vázquez, 2011, p. 131-132), что гораздо важнее.

Указывая на сравнительно небольшую в сравнении с традиционным промышленным сектором долю цифровых компаний в экономике, необходимо заметить, что «цифровая экономика включает компании, которые в своих бизнес-моделях всё в большей степени



опираются на информационные технологии, работу с данными и интернет» (Срничек, 2019, стр. 10). Дело в диффузии – промышленный сектор без внедрения цифровых технологий становится неконкурентоспособным. Обращаясь к тому же примеру кинематографической продукции, частной и более понятной формой которой в контексте цифровой экономики будет ролик на одной из стриминговых платформ, таких как YouTube, рассмотрим каким образом диджитализация увеличивает эффективность культурного измерения капитализма.

В первую очередь, система дистрибуции, то есть инфраструктура для коммерческого распространения уже изначально дана. В сущности, она объединена рамками всемирной сети Интернет, именно внутри которого существуют частные, закрытые проекты¹. Но их закрытость не делает их независимыми от оффлайновой части инфраструктуры, которая стандартизирована повсеместно. Оптоволоконная сеть, охватывающая планету радикально меняет стоимость транзакционных издержек, затрачиваемых на передачу информации (Winseck, 2017, p. 237). Для ролика, который мы берём в качестве примера, это значит, что он может быть просмотрен в любой точке планеты, в любое время и любое количество раз. То есть во временной перспективе возможность его воспроизводства не ограничена ничем, кроме спроса. Скорость воспроизводства также не играет роли и буквально сводится ко времени, затрачиваемому пользователем на поиск, выбор продукта и нажатие пальцем «play». Хотя и тут мы наблюдаем, что на уменьшение и так незначительного времени доступа к контенту тратятся значительные усилия разработчиков.

Цифровой капитализм вкладывает новый смысл в ставшую фактически мантрой (Гилёва, 2011) мысль Маршала Маклюэна, о том, что средство коммуникации и есть сообщение. Не только технически, но и как неотъемлемая форма культуры, медиа подтверждают тезис о том, что современный капитализм неотделим от культуры. Говоря о

¹ Нами дано описание нормативного функционирования сети, однако современное её развитие ставит перед его воплощением ряд проблем, имеющих политическую природу. Речь идёт о попытках создания изолированных сетей в ряде стран, к примеру в Китае, Иране, России, что позволяет говорить не о сети, но о множестве сетей (Winseck, 2017, p. 262): «В недавних исследованиях была показана гетерогенная природа интернета и прозвучало предложение всерьёз использовать термин “интернеты” (мем, некогда порождённый оговоркой президента Буша-мл.)» (Арора, 2019, стр. 101). Эти важные наблюдения, однако не опровергают, высказанного нами тезиса о роли сетевизации в цифровой экономике. Скорее можно интерпретировать факт фрагментации сети, как подтверждающий нашу мысль: интернет настолько эффективен, что ему даже не нужно быть глобальным, чтобы продолжать функционировать и удовлетворять потребителей.



тотальности цифрового капитализма, мы можем вспомнить концепцию диджимодернизма британского культуролога Алана Кирби, который хорошо резюмировал возможность освобождения и автономного существования в цифровом мире: «Так или иначе, мы всё более и более становимся зависимы от цифры, и потому, замечает автор, вы можете не принимать диджимодернизм, но в итоге он сам придёт к вам» (Павлов, 2018b, стр. 206).

Это наблюдение применимо и к рассматриваемому нами вопросу о влиянии медиа на свободное время и труд, в которые также вторгается цифровизация. Уже в обществе раннего капитализма стояла проблема автономии, возможности быть не включённым в отчуждение труда и человечности, которая вылилась в создание регламентированного свободного времени, а затем и в проблематизацию его наполнения досуговыми практиками, предоставляемыми «индустриями досуга». Но современный цифровой капитализм и диджитализация ставят эту проблему куда более радикально. Перераспределяя свою эффективность в области медиа и культуры, они вторгаются во все сферы человеческой жизни, меняя труд, свободное время, жизнь человека так, что это, во-первых, становится незаметным для него самого, а, во-вторых, помыслить конец этого означает помыслить конец самого себя, потому что современность буквально создана медиа-культурой.

3. ЦИФРОВОЙ ТРУД

После того, как мы определили, какое значение приобретают медиа как часть цифровизации в структуре современного производства, имеет смысл взглянуть на то, как именно они меняют формы труда, а затем обратиться к примерам новых сфер занятости, созданных цифровой эпохой. Увидев, как трансформируется труд, мы приблизимся и к актуальной проблематике свободного времени, в корне отличной от детерминант промышленной революции. В дискуссии о будущем свободного времени часто фигурирует утверждение, будто его количество несравнимо вырастет из-за роботизации: «Будущее наступает в виде праздности, досуга, лени. Раньше праздность считалась либо греховным занятием или привилегией высшего класса, но по мере того, как роботы всё больше и больше замещают нас, у нас появляется всё больше свободного времени» (Анашвили, Вахштайн, Медведев, 2019). Однако есть причины поставить этот прогноз под сомнение (Гройс, 2018, стр. 30-31).



Как было сказано выше, качественно современной экономику делает диджитализация, затрагивающая и традиционные производства. Однако этим не исчерпывается влияние новых технологий на процесс работы, если рассматривать его исходя из перспективы темпоральности: «Во время рабочего дня закачивается и слушается музыка и даже смотрятся фильмы и главным образом происходит постоянная коммуникация через растущее число каналов: интерконнективность стала новым “otium” для народа» (Маяцкий, 2015a, стр. 50). Досуг и труд проникают друг в друга, образуя «пористые» структуры трудовой деятельности, не оставляющие места свободному времени. Общее количество времени, затрачиваемого на производство человеком, сокращается, но время, проведённое на работе, остаётся либо тем же, либо даже увеличивается.

Такая точка зрения может удивить, поколебав веру в утопию праздности, но это так. Культ работы и занятости парадоксально сосуществует с превознесением и обязательным характером досуга. Первым любопытным феноменом «эпохи дискуссий о праздности» является трудоголизм: «Постиндустриальная перспектива предлагает спектр новых профессий. Однако, как оказалось, на смену тяготам индустриального труда приходят перегрузки другого рода. Труд перестаёт быть тяжёлым, но остаётся достаточно напряжённым, ведёт к переутомлению в условиях сверхурочной работы» (Сидорина, Ищенко, 2015, стр. 138). Нам интересно не столько то, что люди остаются в офисе сверх положенного времени, а то, что они могут продолжать и продолжают работу вне офиса, по пути на службу, в любое время дня и ночи, при любых обстоятельствах. Пористость характеризует не только 40-часовую рабочую неделю, но и остающиеся 128 часов свободного времени. И даже если ни в один из этих 128 часов не прозвонит звонок мобильного телефона, не появится push-up уведомление на экране, определённая психологическая работа и напряжение всё равно будут иметь место, что относится к феномену «режима постоянного доступа» (Маяцкий, 2015b, стр. 65).

В каждый момент времени, что знакомо многим из нас, можно ожидать письма, или даже звонка от начальника, срочного поручения. Психологический комфорт свободы и неподключённости к сетевой структуре остался во временах до изобретения мобильных телефонов (Bittman, Brown, Wajcman, 2009). Помимо этого, возрастает и эффективность, а лучше сказать: интенсивность того, как мы выполняем нашу работу. Технологии, медиа и инфраструктура интернета упростили ряд операций настолько, что теперь мы делаем их сами, хотя ранее для этого требовались отдельные люди,



профессионалы. На самом деле технологии уже давно уничтожили целый ряд профессий, переложив выполнявшуюся ранее людьми работу на компьютеры и пользователей. Хорошими примерами в этом контексте служат ежедневники; приложения, планирующие время, бюджет, покупки и др.; система автокоррекции в Microsoft Word; службы заказа такси; и даже феномен электронной почты, облегчившей корреспонденцию настолько, что каждый профессор завален горой писем, на которые ещё 100 лет назад отвечал бы секретарь. Замечательное резюме всем этим новациям дал философ Борис Гройс: «Вот я, например, автор, я пишу. Я задаю себе вопрос: могу ли я писать с такой же скоростью, с какой писал Дюма? Или Толстой? Нет. Почему? Потому что я должен пользоваться компьютером, фактически должен делать всю работу типографии. Потому что всё время должен сам заказывать билеты. У нас в Нью-Йорке, например, закрылись все туристические агентства. Невозможно никому позвонить и заказать билет – ты должен всё делать сам. “Сделай сам” – вот основной принцип современной жизни» (2018, стр. 30). Радикальность и некоторая провокативность формулировок в данном случае оправдана, чтобы поколебать ощущение эйфории от конца труда в цифровую эру.

«Цифровой труд» постепенно становится одним из терминов современной социальной теории¹. Понятие только получает своё наполнение, но тем не менее мы можем выделить ряд черт, которые оно в себе содержит. Наиболее важные из них – это сам труд, его технологическое опосредование и возникающая конфликтогенность между сетевым капиталом и "киберпролетариатом"» (Cardon, Casilli, 2015, р. 8). Цифровой труд представляет собой продукт сплавки сил капитала, рассредоточенного на платформах в сети и включения в производство создателей контента, которые своим потреблением также производят продукт (Huws, 2014, р. 44). При этом производимые товары не принадлежат никому, кроме собственников платформы (Павлов, 2018а, стр. 104), что позволяет говорить теоретикам марксистского толка об особой интенсификации отчуждения. В понятие цифрового труда также входит капитализация

¹ На протяжении последних нескольких лет на страницах журнала *“tripleC: Communication, Capitalism & Critique”* (URL: <https://www.triple-c.at/index.php/tripleC>) было опубликовано множество тематических статей, посвящённых определению того, что из себя представляет «цифровой труд», а также его критике с марксистских позиций. Впоследствии ряд публикаций послужил основой для книги *«Marx in the Age of Digital Capitalism»* под редакцией социальных теоретиков Кристиана Фукса и Винсента Моско, в которой также широко затрагивается обсуждаемая нами тема (Fuchs, Mosco, 2015).



платформами, такими как Facebook, социальных связей пользователей (Cardon, Casilli, 2015, p. 12-13).

Для вынесения суждения о наличии отчуждения и его степени для начала предложим формальное разделение форм цифрового труда. Такой труд может принимать как явные, так и скрытые формы. К явным вариациям цифрового труда относится ряд новых профессий, на которые возлагаются надежды тех, кто беспокоится, что традиционные рабочие места будут заняты роботами, а работа по найму уйдёт в прошлое: «Между тем ситуация найма, зарплатные отношения всё меньше соответствуют реальностям производства и потребления, всей организации социума» (Маяцкий, 2015b, стр. 74). При этом мы выносим за скобки вопрос о том, насколько независимой является сфера цифрового труда от традиционного, который создаёт средства производства – чаще всего в странах Юго-Восточной Азии и Китае – для будущих авторов контента (Fuchs, 2015, p. 46). Это важно, но находится вне внутренней сферы содержания цифровой производственной деятельности.

В рамках цифровой экономики виды занятости, о которых идёт речь, иногда называют «цифровые профессии» (Gandini, 2015, p. 336). К ним относится всё, что связано с фрилансом, производством медиа-продукции в частном порядке, блогерство, стриминговая деятельность и неисчислимо число других активностей, которые могут приносить прямую или опосредованную прибыль, создавая потребляемый контент, распространяемый через интернет. В данном случае речь идёт о том, что мы относим к сфере явного цифрового труда, когда результатом производства становится нечто, что может быть воспринято потребителем, пусть и на экране гаджета. Хотя уже об авторстве в цифровую эпоху речи не идёт (Павлов, 2018a, стр. 99). Социологическая проблема состоит в том, как количественно измерить время, затрачиваемое на производство, стоимость продукта и многие другие показатели, которые легко отследить для стационарных профессий. Однако мы можем дать некоторую качественную характеристику феномена. Цифровые профессии требуют от человека особого вида контроля над собой, отличного от внешнего контроля институциональных организаций. «Свободное время» становится пространством, в котором приобретённые сетевые связи, полученные знания должны всегда быть подготовлены к мгновенной конвертации в процесс производства (Gandini, 2015, p. 341-343). Человек цифровой профессии сам становится и орудием производства, и результатом производства, и товаром, его связи и



отношения с внешним миром являются частью его ценности на сетевом рынке труда.

4. TO BE VALUED¹

Когда мы упоминали медиа, то чаще всего имели в виду традиционные медиа в качестве трансляторов, средств коммуникации, где взаимосвязь между пользователем и создателем контента не так очевидна, а также присутствует бóльшая определённости в практиках дистрибуции контента. Однако феномен социальных сетей и способы капитализации внутри них ничуть не менее важны для концепта цифрового труда: «Цифровая работа – это специфическая форма информационной работы, которая использует цифровые медиа как инструмент производства, соединённый с человеческим мозгом с целью организовать человеческий опыт в таком виде, что символические репрезентации, социальные отношения, артефакты, социальные системы и сообщества реконституируются в новом качестве» (Fuchs, Sevignani, 2013, p. 257).

Социальные медиа, или «новые медиа» (New Media) по происхождению объединяются своими «компьютерными» корнями. Они развивают и продолжают уже не человека, как те медиа, о которых писал Маршал Маклюэн (Маклюэн, 2018), но сам мир традиционных медиа, расширяющий сферу жизни человека (Robert, 2010, p. 5-6). Это позволяет добраться до тех сфер человеческой деятельности, которые ранее были недоступны, а затем и сформировать когерентную картину виртуальной реальности жизни, попутно создавая новые потребности, удовлетворение которых возможно только в мире, связанном с цифровыми технологиями. Виртуальность претендует на полное удовлетворение индивидуальных информационных и коммуникационных запросов человека. Именно в них наиболее активно происходит трансформация производства, опосредованная сетевизацией и имманентностью связей между акторами. Вне сетевых структур труд буквально перестаёт существовать, потому что его результаты не могут быть представлены, а затем и оплачены потенциальным потребителем. Сетевизация становится наиболее важным критериальным отличием

¹ Среди китайских политзаключённых принято использовать пассивный залог, имеющий оттенок неуважения в языке для обозначения притеснения со стороны властей. Наиболее ярким примером будет ставшая знаменитой фраза «bèi zìshā 被自殺», для передачи смысловой игры к о р о й потребуется обращение к английскому переводу – «to be “suicided”». В русском языке смысловое соответствие имеют фразы на подобие «его ушли». См.: <https://chinachannel.org/2018/10/23/passive-aggressive/>.



новых медиа. Свободное время и труд, сепаратность которых уже была поставлена под вопрос в медиа-реальности предшествующей эпохи, окончательно смешиваются, порождая новый феномен цифровой занятости.

Если сфера проникновения традиционных медиа ограничивалась предложением культуры в качестве товара, заменяя тем самым первичный мир природы и лишь незначительно видоизменяла структуру коммуникации и жизни, то сетевизация медиа вторгается и в эти сферы. С точки зрения свободного времени и труда, это порождает новую реальность, в которой имеет смысл говорить об «игровом труде» (“playbor”): «Онлайн активность – это и развлечение, и работа одновременно» (Fuchs, 2013, p. 273). Гуманность работы, избавляющей трудящегося от страданий монотонности через геймификацию, высокий культурный и досуговый статусы креативного труда, легальную возможность отвлечься, на самом деле полностью охватывает свободное время человека. Образ современного профессионала – это образ человека, которому повезло так, что его увлечение стало работой приносящей деньги. Его имиджу соответствует производимое в новых медиа впечатление, будто его труд производится сам собой, силой таланта, без кропотливого и монотонного участия, а новые технологии и программное обеспечение избавляют его от трудностей предшествующих эпох.

Очевидно, что это иллюзия. Так же, как иллюзией является потенциал освобождения времени цифровыми профессиями. Определим это более чётко. Цифровые профессии, заимствуя дизайн «пористости» труда из эпохи, когда новые медиа уже появились, но не получили повсеместного, широкого распространения, включают в себя ощущение свободы в труде, когда сам формат деятельности предполагает возможность отвлечься. Это становится символическим конкурентным преимуществом цифровых профессий на рынке предложения вакансий. В борьбе за умы они побеждают. Но уже сейчас известно, что они скорее напоминают традиционные сферы занятости, предполагающие значительные временные затраты, однако, не предлагая преимуществ статичных рабочих мест, таких, как регламентация досуга и рабочего времени, социальные гарантии, институциональная определённость. Помимо этого, конкуренция в цифровых профессиях между людьми гораздо выше, чем в традиционных, а отсутствие гарантий делает участие в ней особенно рискованным. Необходимо, впрочем, заметить, что, если в цифровых профессиях есть высокая конкуренция между людьми, то в традиционных сферах занятости речь идёт о конкуренции людей с



роботами. Люди, которым больше не удаётся найти стабильную оплачиваемую работу вынуждены находиться в постоянном поиске предложений онлайн-платформ (Colin, Palier, 2015, p. 30).

Рассмотрение перспектив распространения цифровых профессий и цифрового труда обычно принимает характер критики утопического мышления, что можно только приветствовать, поскольку гуманность и качество новых форм труда, а также исчезающие социальные гарантии, действительно должны вызвать беспокойство о будущем. Миру цифрового настоящего и сетевизованного будущего необходима критика. В качестве положительной стороны в грядущей неопределённости есть аргумент от «свободного времени», в которое люди, которые остаются без традиционной работы и растворяются в «пористом» характере труда, смогут реализовывать себя, как о том мечтали утописты.

Большим вопросом, однако, является применение, то есть «трата» «появившегося» свободного времени. В мире позднейшего капитализма, заданном культурой через опосредование медиа, не так много структурных вариантов для свободного применения свободного от труда и досуга времени на что-либо. Сопротивление индустриям досуга, продвигаемым через новые медиа, выглядит как слишком радикальный и философский шаг, на который не способно решиться большинство (Погребняк, 2019), осознающее тупик свободы и одномоментной невключённости в производство. Но что если современный цифровой капитализм нашёл способ превратить «свободное время» в производство незаметно для человека?

В таком случае эффективность цифрового капитализма была бы поистине чудовищна и восхитительна. Часто мы потребляем, не замечая этого. Возможно, цифровой капитализм может заставить нас производить даже тогда, когда мы стремимся любыми средствами освободиться от любой деятельности, отчуждая само наше свободное время *par excellence* не так, как это делают досуговые практики. В мире социальных платформ важна наполняемость сетей, их населённость. Для тружеников цифровых профессий принципиально быть воспринимаемыми, даже если от восприятия не остаётся следов. Уставший человек, расходуя «пористость» своего времени на социальные сети, выставление «лайков», просмотр роликов, просто будучи зарегистрирован там, в сущности, выступает энергетической машиной для их функционирования. Развлекаясь, отдыхая, он без своего ведома производит то, что отчуждается и капитализируется держателями капитала интернет платформ. Участие в сети – это уже производство. А что остаётся, если не участвовать невозможно?



Метафора фильма «Матрица», где люди существуют для того, чтобы обеспечивать машины энергией, оказывается не так далека от реальности (Жижек, 2014).

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Чаще всего, когда говорят о свободном времени, то обсуждают будущее капитализма, введение базового основного дохода, проблемы занятости, уровня жизни. Статус людей в производительной экономике ставится под вопрос развитием роботизации и автоматизации. Происходит миграция человеческого производства в новые сферы занятости, получившие обозначение «цифровых профессий», где в результате «цифрового труда» производится культура, затем воспроизводящаяся в традиционных и новых медиа. Структура свободного времени становится «пористой», выставляя новые требования к организации самого индивида, но, в сущности, не приводя к значительному уменьшению количества труда: «Рабочее время, хотя за сто лет и значительно сократившееся, доминирует, как никогда; трудом бредит не только настоящее, но и будущее; жизненное время колонизировано трудом в самом производстве самости» (Маяцкий, 2015b, стр. 66).

Амбивалентное, напоминающее «шизофреническое» (Джеймисон, 2019, стр. 126-127), отношение к труду и свободному времени намного сложнее, если обратиться к нему с позиций марксистской критики капитализма. Отчуждение становится повсеместным, и, что даже важнее, незаметным для самого человека. Новые «цифровые профессии», соблазняя «пористостью» труда, включают в производственные отношения ранее автономные сферы жизни. Свободное время, «убийство времени» для цифровой экономики являются частью производственного цикла, обеспечивающего существование сетевых платформ.

Новая культурная реальность, созданная и существующая в медиа: она приятна человеку, она форматирует его жизненный мир так, что сам вопрос о возможностях выхода из сети, вопрос о действительно свободном от чего-либо времени не может быть задан всерьёз. Это ставит важнейшую задачу критики современного цифрового капитализма перед философией, поскольку только в её рамках может быть сформулирована обсуждаемая нами ситуация. Время в цифровом капитализме всегда будет свободным, но дело в том, что его никогда не будет. Человек всегда будет оценён, но не будет ценным в том смысле, в котором нам того хотелось бы.



Список литературы

- Allen, R. (2017). *The Industrial Revolution: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Bittman, M., Brown, J. and Wajcman, J. (2009). The Mobile Phone, Perpetual Contact and Time Pressure. *Work, Employment & Society*, (4), pp. 673-691.
- Cardon, D., Casilli, A. (2015). *Qu'est-ce que le Digital Labor?* Bry-sur-Marne: INA Éditions.
- Colin, N., Palier, B. (2015). The Next Safety Net: Social Policy for a Digital Age. *Foreign Affairs*, (4), pp. 29-33.
- Fuchs, C. (2015). Towards Marxian Internet Studies. In *Marx in the Age of Digital Capitalism*. Leiden-Boston: Brill. pp. 22-67.
- Fuchs, C., Mosco, V. (eds.) (2015). *Marx in the Age of Digital Capitalism*. Leiden-Boston: Brill.
- Fuchs, C., Seignani, S. (2013). What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their Difference? And why do these Questions Matter for Understanding Social Media? *tripleC*, (2), 237-293.
- Gandini, A. (2015). Assessing the Job Quality of "Digital Professions": A Case of Extreme Work. *Studi di Sociologia*, (4), pp. 335-352.
- Hofmeester, K., Moll-Murata, C. (2011). The Joy and Pain of Work: Global Attitudes and Valuations, 1500-1650. *International Review of Social History*, (19), pp. 1-23.
- Huws, U. (2014). *Labor in the Digital Economy: The Cybertariat Comes of Age*. New York: Monthly Review Press.
- Mandel, E. (1998). *Late Capitalism*. London: Verso Books.
- Robert, K. (2010). *Understanding New Media: Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang Publishing.
- Sedgwick, J., Pokorny, M. (1999). Movie Stars and the Distribution of Finally Successful Films in the Motion Picture Industry. *Journal of Cultural Economics*, (4), pp. 319-323.
- Suárez-Vázquez, A. (2011). Critic Power or Star Power? The Influence of Hallmarks of Quality Motion Pictures: An Experimental Approach. *Journal of Cultural Economics*, (2), pp. 119-135.
- Winseck, D. (2017). The Geopolitical Economy of the Global Internet Infrastructure. *Journal of Information Policy*, (7), pp. 228-267.
- Агамбен, Дж. (2008). *Грядущее сообщество*. Москва: Три квадрата.
- Агамбен, Дж. (2019). Бездеятельность экономики и экономика бездеятельности. Интервью с Джорджо Агамбеном. *Логос*, (1), стр. 133-146.



- Анашвили, В., Вахштайн, В., Медведев, С. (2019). Похвала праздности. *Радио Свобода*. Retrieved from <https://www.svoboda.org/a/29821384.html>
- Арора, П. (2019). Переосмысление досуговых цифровых сетей с помощью глобальных городов: метафорический взгляд. *Логос*, (1), стр. 85-129.
- Вахштайн, В., Маяцкий, М. (2019). Случайный труд – принудительный досуг. Дискуссия. *Логос*, (1), стр. 1-26.
- Вебер, М. (2002). *Протестантская этика и дух капитализма*. Москва: Ист-Вью.
- Веблен, Т. (1984). *Теория праздного класса*. Москва: Прогресс.
- Гилёва, А. (2011). Медиум и его мессадж. *Fakel*. Retrieved from <http://www.fakel.org/page.php?id=37>
- Гройс, Б. (2018). «Квентин Мейясу – это в чистом виде Сталин». Интервью с Борисом Гройсом. *Логос*, (4), стр. 27-54.
- Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма*. Москва: Изд-во Института Гайдара.
- Жижек, С. (2014). *Киногид извращенца: Кино, философия, идеология*. Екатеринбург: Гонзо.
- Коваль, Т. (1994). Православная этика труда. *Мир России*, (3), стр. 54-96.
- Корсани, А. (2015). Трансформация труда и его темпоральностей. Хронологическая дезориентация и колонизация нерабочего времени. *Логос*, (3), стр. 51-71.
- Маклюэн, М. (2018). *Понимание медиа. Внешние расширения человека*. Москва: Кучково поле.
- Маяцкий, М. (2015a). Otium для никого? *Логос*, (3), стр. 46-50.
- Маяцкий, М. (2015b). Освобождение от труда, безусловное пособие и глупая воля. *Логос*, (3), стр. 72-87.
- Павлов, А.В. (2018a). Образы современности в XXI веке: автомодернизм. *Философские науки*, (10), стр. 97-113.
- Павлов, А.В. (2018b). Образы современности в XXI веке: дижимодернизм: рецензия на книгу Алана Кирби. *Философия. Журнал высшей школы экономики*, (2), стр. 297-212.
- Погребняк, А. (2019). Дефетишизировать свободное время: от акрасии – к профанации. *Логос*, (1), стр. 159-188.
- Сидорина, Т.Ю. (2018). *Жизнь без труда или труд во спасение?* Санкт-Петербург: Алетейя.
- Сидорина, Т.Ю., Ищенко, Н.И. (2015). Трудоцентризм как образ жизни: пределы трудовых возможностей человека. *Terra Econotomicus*, (3), стр. 136-146.
- Срничек, Н. (2019). *Капитализм платформ*. Москва: Изд. дом Высшей школы экономики.



SPARE TIME AS A NEW FORM OF LABOR: DIGITAL PROFESSIONS AND CAPITALISM

Nikolai Borisovich Afanasov (a)

(a) Institute of Philosophy Russian Academy of Sciences, 12 Goncharnaya str., 1, Moscow, Russia,
109240. E-mail: n.afanasov@gmail.com

Abstract

The article offers a critical approach to the current discussion on the increasing of spare time and the reducing of the amount of labor in the digital economy. A common place in the discussion about the development of modern capitalism, characterized mainly by automatisisation and robotization of jobs, was the hypothesis of reducing the employment of workers. Based on this assumption, many social theorists have postulated the problem of "spare time", which in the future will be too extent. This will lead to a number of problems, including unemployment and the sense of uselessness of a person. The author calls into question this forecast, referring to the consideration of relevant phenomena for the modern social theory - "digital labor" and "digital professions". The article also offers a new view on the relationship between the post-industrial digital economy and the world of medi. Based on the Marxist analysis of the cultural logic of late capitalism, the article puts forward the thesis that the untapped media world, which culturally mediates capitalism, removes the contradiction between production and consumption. Cultural production is fundamentally not reducable to full automation, since it's very structure includes consumption. As a result, free time imperceptibly also becomes productive work for a person.

Keywords

Theory of media, digital capitalism, digital professions, digital labor, late capitalism, Marxism, social philosophy, philosophy of culture, images of modernity, spare time



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



References

- Agamben, G. (2008). *Coming Community*. Moscow: Tri kvadrata.
- Agamben, G. (2019). Inactivity of the Economy and the Economy of Inactivity. An Interview. *Logos*, (1), 133-146.
- Allen, R. (2017). *The Industrial Revolution: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Anashvili, V., Vakhstayn, V., Medvedev, S. (2019). In Preise of Leisure. *Radio Svoboda*. Retrieved from <https://www.svoboda.org/a/29821384.html>
- Arora, P. (2019). Re-imagining Digital Leisure Networks Through Global Cities: A Metaphorical Journey. *Logos*, (1), 85-129.
- Bittman, M., Brown, J. and Wajcman, J. (2009). The Mobile Phone, Perpetual Contact and Time Pressure. *Work, Employment & Society*, (4), 673-691.
- Cardon, D., Casilli, A. (2015). *Qu'est-ce que le Digital Labor?* Bry-surMarne: INA Éditions.
- Colin, N., Palier, B. (2015). The Next Safety Net: Social Policy for a Digital Age. *Foreign Affairs*, (4), 29-33.
- Corsani, A. (2015). Transformation of Labor and its Temporalities: Chronological Disorientation and the Colonization of Non-working Time. *Logos*, (3), 51-71.
- Fuchs, C. (2015). Towards Marxian Internet Studies. In *Marx in the Age of Digital Capitalism*. Leiden-Boston: Brill, 22-67.
- Fuchs, C., Mosco, V. (eds.) (2015). *Marx in the Age of Digital Capitalism*. Leiden-Boston: Brill.
- Fuchs, C., Sevignani, S. (2013). What is Digital Labour? What is Digital Work? What's their Difference? And why do these Questions Matter for Understanding Social Media? *tripleC*, (2), 237-293.
- Gandini, A. (2015). Assessing the Job Quality of "Digital Professions": A Case of Extreme Work. *Studi di Sociologia*, (4), 335-352.
- Gileva, A. (2011). Medium and his message. *Fakel*. Retrieved from <http://www.fakel.org/page.php?id=37>.
- Groys, B. (2018). "I See Quentin Meillassoux as Exactly Like Stalin". An Interview with Boris Groys. *Logos*, (4), 27-54.
- Hofmeester, K., Moll-Murata, C. (2011). The Joy and Pain of Work: Global Attitudes and Valuations, 1500-1650. *International Review of Social History*, (19), 1-23.
- Huws, U. (2014). *Labor in the Digital Economy: The Cybertariat Comes of Age*. New York: Monthly Review Press.
- Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Moscow: Gaidar Institute Press.



- Koval, T. (1994). Orthodox Labor Ethics. *Mir Rossii*, (2), 54-96.
- Maiatsky, M. (2015). Liberation from Work, Unconditional Income and Foolish Will. *Logos*, (3), pp. 72-87.
- Maiatsky, M. (2015). Otium for Noone? *Logos*, (3), 46-50.
- Mandel, E. (1998). *Late Capitalism*. London: Verso Books.
- McLuhan, M. (2018). *Understanding Media. The Extensions of Man*. Moscow: Kuchkovo pole.
- Pavlov, A.V. (2018). Images of Modernity in the Twenty-First Century: Digimodernism. A Review of Alan Kirby's Book. *Philosophy. Journal of Higher School of Economics*, (2), 197-212.
- Pavlov, A.V. (2018). Images of Modernity in the Twenty-First Century: Automodernism. *Filosofskie nauki*, (10), 97-113.
- Pogrebnyak, A. (2019). Defetishizing Free Time: From Akrasia to Profanation. *Logos*, (1), 159-188.
- Robert, K. (2010). *Understanding New Media: Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang Publishing.
- Sedgwick, J., Pokorny, M. (1999). Movie Stars and the Distribution of Finally Successful Films in the Motion Picture Industry. *Journal of Cultural Economics*, (4), 319-323.
- Sidorina, T.Y. (2018). *Life without Labor or Labor for Salvation?* Saint-Petersburg: Aleteia.
- Sidorina, T.Y., Ishchenko, N.I. (2015). Labour Centrism as a Lifestyle: Limits of the Labour's Possibilities of People. *Terra Economicus*, (3), 136-146.
- Srnicek, N. (2019). *Platform Capitalism*. Moscow: HSE Publishing House.
- Suárez-Vázquez, A. (2011). Critic Power or Star Power? The Influence of Hallmarks of Quality Motion Pictures: An Experimental Approach. *Journal of Cultural Economics*, (2), 119-135.
- Vakhshtayn, V., Maiatsky, M. (2019). Contingent Labor – Forced Leisure. A discussion. *Logos*, (1), 1-26.
- Veblen, T. (1984). *The Theory of Leisure Class*. Moscow: Progress.
- Weber, M. (2002). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Moscow: East-View.
- Winseck, D. (2017). The Geopolitical Economy of the Global Internet Infrastructure. *Journal of Information Policy*, (7), 228-267.
- Žižek, S. (2014). *The Perverts' Guide to Cinema: Cinema, Philosophy, Ideology*. Ekaterinburg: Gonzo.

Cinema Studies

Исследования кинематографа



TWO FORMS OF FETISHISM: FROM THE COMMODITY TO REVOLUTION IN «US»

Todd McGowan (a)

(a) University of Vermont. Burlington, Vermont 05405, USA.
E-mail: todd.mcgowan@uvm.edu

Abstract

This essay contends that Jordan Peele's *Us* (2019) connects the psychic operation of fetishistic disavowal to the existence of class division. By exploring the role that fetishistic disavowal plays in commodity fetishism, the film makes clear how the psychic disposition of the ruling class perpetuates the suffering of an underclass that lives beneath the surface. *Us* reveals the connection between two forms of fetishism just as it reveals the inseparability of the psyche from politics. What separates *Us* from the typical Marxist critique of bourgeois individualism is the connection that it establishes between the psychic disposition of the individual and the social situation in which the individual exists. Without the necessary psychic response to the situation, class inequality would quickly become unsustainable. Through the nature of the revolt the film depicts, Peele attempts to illustrate how the psychic disorders of individuals ensconced within capitalist society make possible the sustained existence of its inegalitarian structure.

Keywords

Us, psychoanalysis, gaze, voice, paranoia, politics, revolution, class struggle, commodity fetishism, fetishistic disavowal



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



1. THE LEPORINE SYNECDOCHE

The great achievement of Jordan Peele's *Us* (2019) is the clear link that it forges between psychic and political structures. The politics of the film is easy enough to identify: through its depiction of an oppressed population living out a barren existence beneath the earth's surface in contrast with those living in comfort above, the film makes a clear, if somewhat typical, political statement: the prosperity of some depends on ignoring the poverty of others, which we should be made to see. Making visible this poverty is itself a political act. But *Us* goes well beyond this seeming straightforward politics by emphasizing how the psychic disposition of those living above the surface has a connection to the condition of those below not just through the invisible tether that connects them but through the fetishism of those on the surface. Peele constructs a film that links a critique of the psychic process of fetishistic disavowal to the oppressive political situation that commodity fetishism produces. *Us* reveals the connection between two forms of fetishism just as it reveals the inseparability of the psyche from politics.

The film recounts a vast underworld population tethered to the movements of those living above the surface. While the tethered beings formally mirror the actions of their doppelgängers, they do so without any of the material content that makes the lives of the people above pleasurable. The form of their lives is the same, but the content is radically different. Those above have a rich content to obscure the empty form of their lives, while those below have an empty content that exposes the empty form. The narrative of *Us* depicts Adelaide (Lupita Nyong'o), Gabe (Winston Duke), Zora (Shahadi Wright Joseph), and Jason (Evan Alex) Wilson vacationing to Santa Cruz, California, just before the entirety of the tethered population comes to the surface to attack their doppelgängers and stage a massive political demonstration. The film concludes with the Wilson family successfully fending off their doppelgängers and with Adelaide discovering that she herself is really one of the tethered who switched identities as a child. The child she abducted became Red (also Lupita Nyong'o). Taken from the surface to live out a horrible existence below ground, Red became the leader of the revolt of the tethered. Although Adelaide ultimately kills Red, Red's death does not block the success of the political act she organizes, an event that makes public the existence of the hidden underclass. While we see the conclusion of this act at the end of the film, Adelaide remembers what she has hitherto repressed — that she abducted and changed places with the young Adelaide, which means that she herself is



one of the tethered. Her own personal revelation about her underworld past coincides with the revelation of the underworld to everyone on the surface.

How the film envisions the link between the individual and the collective becomes apparent in the opening credit sequence. Us begins with a prelude that depicts the moments that lead to young Adelaide's abduction. Young Adelaide enters a hall of mirrors called "Shaman's Vision Quest." While inside, she encounters her doppelgänger, and immediately afterward we see a close-up of her shocked reaction. The prelude ends with a cut to an extreme close-up of a white rabbit. The cut itself forges a link between the horror of Adelaide confronting her doppelgänger and the rabbit, between the condition of an individual character and the political situation (which, it later becomes clear, the rabbit represents). This dramatic cut also creates a gap in our knowledge as spectators: we don't know what happens to Adelaide until the end of the film, when a flashback shows the abduction. The gap in our knowledge that the cut enacts constitutes the narrative structure of the film. We cannot overcome this gap, not even through the flashback that fills in what the cut has elided. This gap in our knowledge produces the structure of the film, just like the lack in subjectivity constitutes the subject.

The credit sequence that follows consists on a long reverse tracking shot back from the single rabbit to a vast wall of caged rabbits. The slow tracking shot itself reveals the falsity of what we first see. As it gradually expands our view of the situation, we recognize that we cannot look at the individual rabbit in isolation, that we must take into account the collectivity in which the rabbit exists.

In this sense, the credit sequence tracking shot functions like a classic Marxian critique of bourgeois individualism¹. It moves from individualism to the point of view of the collective, providing a critique of our first look. The individualistic perspective that begins the shot conceals the collectivity in which that individual is ensconced and constituted. When considering the individual, one can imagine a world of complete freedom, but once one takes up the perspective of the collectivity in which one exists, such freedom disappears within the mechanisms of ideological control. Similarly, the extreme close-up of the rabbit obfuscates the cage that imprisons the rabbit. It is only during the reverse tracking shot that exposes

¹ The critique of the illusions of individualism is a constant in Marx's own thought. In *The Holy Family*, he and Engels state, "Precisely the slavery of civil society is in appearance the greatest freedom because it is in appearance the fully developed independence of the individual, who considers as his own freedom the uncurbed movement, no longer bound by a common bond or by man, of the estranged elements of his life, such as property, industry, religion, etc., whereas actually this is his fully developed slavery and inhumanity." (Marx & Engels, 1975, pp. 144-145). As Marx and Engels see here, the individualistic perspective necessarily conceals the social forces that render it utterly fantasmatic.



the collectivity of rabbits that the bars of the cage become evident. Similarly, the holistic perspective of an approach such as Marxism makes us aware of the prisonhouse of ideology.

The individualistic perspective creates not just the illusion of freedom but also a blindness to the horrors that surround the individual. This is what the tracking shot explodes in *Us*. In the isolation of the close-up, the rabbit appears like a cute pet, perhaps of Adelaide herself. It's only when the shot tracks backward, however, that we see the actual status of the rabbit: far from being a cute pet, it has no individuality at all but is just an anonymous one of many trapped in cages to be used, we might imagine at this point, for scientific experimentation. (The truth — that they serve as raw meat for the tethered — is even worse.) The tracking shot transforms the rabbit from a suggestive fantasy object alluding to Lewis Carroll's Alice in Wonderland and Jefferson Airplane's "White Rabbit" into a symbol for humanity's exploitation of the animal world and the horrors of the world of exploited humans. During the film's credits alone, we see the comforts of our fantasy life turn into the horrors that the fantasy initially conceals¹.

The path of the tracking shot from individual to collective also lays out the trajectory beyond the horror film that *Us* will take. Most horror films focus on the family or on a small familial group. From *Frankenstein* (James Whale, 1931) and *The Wolf Man* (George Waggner, 1941) to *Halloween* (John Carpenter, 1978) and *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) to *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007) and *Hereditary* (Ari Aster, 2018), almost every horror film takes a familial group, if not the nuclear family, as its subject matter. Horror films document the threat to this group from external forces that threaten to undermine it. The best entries in the genre reveal that this threat, which appears as an external danger, is actually the manifestation of the psychic conflicts within the familial group itself. But even in these cases, exemplified by Kubrick's *The Shining*, the genre cannot formulate that the problem is a collective one rather than one that besets a small familial group.

The fundamental limitation of horror as a filmic genre is its myopia. By centering the drama on a threat to a familial group, horror films nurture a fear of the dangerous outsider. Although *Us* begins as a horror film (even a particular type, the home invasion film), it does not remain confined to this genre. While the spectator continues to fear for the lives of the Wilsons, questions about the political movement that Red leads come to the fore and trump the concerns associated with the horror film. In the end, the survival of the Wilsons appears beside the point, as the country-wide

¹ If one follows any fantasy to its end point, one inevitably encounters the trauma that the fantasy is organized around. In this sense, fantasy provides a respite only insofar as we don't take it seriously.



political demonstration — what Gabe dismisses as “fucked up performance art” — takes center stage.

The film clearly contrasts individualistic rebellion against one’s class status with a collective revolt. In the pre-credit sequence, we see the result of underworld Adelaide’s rebellion, even though we don’t learn about this rebellion until the end of the film. She comes to the surface and replaces the girl who would subsequently become Red. This rebellion enables her to live a pleasant life on the surface while condemning Red to the brutal life below that she escapes. But it does nothing to upend the overriding class divide. Adelaide’s social mobility keeps everything as it was¹.

Red’s revolt provides a telling contrast. Rather than simply trying to gain her rightful place back from Adelaide, Red leads the entire class of the tethered to the surface with a disciplined plan of action. In this sense, the color that she wears and her lack of a proper name — “Red” is given only in the credits — bespeak her implicit allegiance to communism. While she does authorize the slaughter of all the doppelgängers on the surface, her aim is not to take over their lives. It is instead to make a political statement that will change existence for everyone, not just for her. This is why the film ceases to be a horror film as it goes along.

The individualistic or familial structure of the horror film gives way in *Us* to a critique of class society. But Peele does not just content himself with lamenting inequalities. What separates *Us* from the typical Marxist critique of bourgeois individualism is the connection that it establishes between the psychic disposition of the individual and the social situation in which the individual exists. Without the necessary psychic response to the situation, class inequality would quickly become unsustainable. Through the nature of the revolt the film depicts, Peele attempts to illustrate how the psychic disorders of individuals ensconced within capitalist society make possible the perpetuation of its inegalitarian structure.

2. WHY ANTI-CAPITALIST POLITICS REQUIRES SCISSORS

The most ludicrous aspect of *Us* is the weapon of choice for the tethered. Various interpreters of the film have noted the inefficiency of this weapon when compared with others and the impossibility of the tethered being able to manufacture so many large pairs of scissors. But this is a case

¹ In the *Grundrisse*, Marx points out the inherent problem such individual act of social climbing: the structure of capitalism prohibits them from being anything but exceptions. He writes, “An individual worker can be industrious above the average, more than he has to be in order to live as a worker, only because another lies below the average, is lazier; he can save only because and if another wastes.” (Marx, 1993, p. 286). In *Us*, the underworld Adelaide is akin to the industrious individual worker that Marx imagines here. She changes things for herself but keeps everything the same in the system.



where the inutility of the object signifies its thematic importance. Besides providing a clear allusion to Kenneth Branagh's *Dead Again* (1990), the ubiquity of the scissors among the tethered offers an invaluable clue for understanding what produced the tethered in the first place, which is one of the central questions of the film. They bring scissors to the surface to attack their doppelgängers because they exist below through the collective refusal of symbolic castration by those above. The surface dwellers disavow any lack and live their lives through the commodity's promise of plenitude. Just as the film enacts a cut on the spectator, the tethered introduce a cut into the disavowal of castration of those on the surface. They represent not a return of the repressed but a return of the disavowed.

Although the ostensible function of the scissors is to cut the invisible tether binding the doppelgänger to its partner, such a cut doesn't ever occur in the film, not even metaphorically. Instead, the tethered use the scissors to stab those above to death. But by using scissors in the assault on their doppelgängers, they make evident that they are bringing the cut of castration to those who have disavowed it. There is no indication of lack in those from the surface. They live connected to commodities that feeds their disavowal of castration, and in turn, this disavowal of castration nourishes their investment in the commodity.

Us illustrates the link between the fetishistic disavowal of castration and commodity fetishism, between the psychic rejection of lack and the political attachment to the commodity. Fetishistic disavowal functions through a fetish object, which enables the subject to believe in a non-lacking Other that could secure the subject's identity. As Freud puts it, the fetish "remains a token of triumph over the threat of castration and a protection against it" (Freud, 1961, p. 154) Fetishistic disavowal enables the subject to know and not to know about symbolic castration at the same time. If fetishistic disavowal has become increasingly widespread, this is undoubtedly because the optimal fetish object turns out to be the commodity.

Capitalism uses the commodity as a fetish to obscure the labor that produces it so that consumers can enjoy this labor without confronting its existence. But the commodity appeals to capitalist subjects not just because it hides labor but because it promises respite from constitutive lack. Commodities function like this most evidently when we see others apparently enjoying them. The other enjoying a commodity that we don't have displays an image of non-lacking enjoyment. The illusory nature of this enjoyment becomes clear once I acquire the commodity for myself, at the point when it necessarily fails to deliver on the promise it has when



someone else has it. As a fetish, the commodity always promises more than it can deliver.

Although Freud does not comment on Marx when conceiving of fetishistic disavowal nor does Marx consider the subject's lack when theorizing commodity fetishism, both forms of fetishism actually mutually reinforce each other. If we don't see the labor in the commodity because of commodity fetishism, we don't see the lack in the other, which what fetishistic disavowal aims to avoid. Furthermore, commodity fetishism assists the process of disavowal by providing the subject with an image of its own completion in the figure of the commodity. Commodities sell because they offer to relieve the subject buying them of its lack and to provide wholeness. But at the same time, we believe in their fetishistic power because the disavowal of castration makes their magic conceivable. Fetishistic disavowal is integral to capitalist relations of production and the belief in the salutary power of the commodity that accompanies these relations.

Through the foregrounding of scissors as the weapon of choice, *Us* highlights the connection between commodity fetishism and fetishistic disavowal. The depiction of the situation of the tethered and the form of their revolt make it clear that capitalism doesn't rely only on the fetishism of commodities (which obscures the labor that produces them) but also on the fetishistic disavowal of castration. This disavowal enables subjects to act as if lack represents a temporary setback that they can overcome through the acquisition of the proper commodity or through the acquisition of enough commodities. I can invest myself in the sublime power of the commodity to fully satisfy me unless I first disavow the constitutive status of lack. This is why disavowal is much more essential to capitalist society than repression¹.

Symbolic castration is the lack that constitutes subjectivity. Through an inaugural cut that puts the subject at odds with itself, the subject emerges. This self-division, which is another name for what Freud calls castration, gives the subject something to desire by forging a loss. On the basis of this loss, the subject can relate to itself and to others. One who has lost nothing would remain perfectly whole and closed off from any relationships. But the loss is a loss of nothing. It is nothing but a split of the subject from itself.

¹ The most famous slogan of May 1968 in Paris — “Jouir sans entraves” [“Enjoy without bounds”] — bespeaks the relationship between repression and disavowal that typifies the spirit of revolt in the 1960s. To enjoy without bounds is to bypass repression but, at the same time, such a possibility suggests a complete disavowal of castration. Here, the only boundary to full enjoyment is repressive society, not the constitutive role that lack plays in the formation of subjectivity. Perhaps this is the reason why capitalist society was able to integrate this revolt and function even more effectively than before.



Loss or self-division enables the subject to desire and find enjoyment not through attaining what it has lost (because it has lost nothing) but through repeating the process of loss that allows it to experience its lost object as an absence. One enjoys one's lost object in the act of losing it, not in the act of finding it. The pleasure of finding the object one desires is always fleeting because one soon discovers that the object one can have is never the object that animates one's desire. In contrast to this fleeting pleasure, our enjoyment of the object as lost has a necessarily traumatic character because it can't escape its dependence on loss. One cannot enjoy by attaining the object but must sustain its status as lost in order to enjoy it¹.

The basis of capitalism is a retreat from the necessary loss that accompanies all enjoyment. Capitalism promises respite from loss through the commodity form. The commodity form has a religious function within capitalism because it offers the subject a path to the transcendence of its own self-division and that of every figure of authority. This is what Marx is getting at when he claims that the commodity "is a very strange thing, abounding in metaphysical subtleties and theological niceties" (Marx, 1976, p. 163). As much as Christianity, the commodity form seduces the subject with the complete satisfaction that derives from overcoming its lack. But this is a promise that it cannot keep. The more one accumulates commodities or takes on the commodity form oneself, the more one finds oneself bereft of the enjoyment that the commodity form promises. The investment in this promise requires the fetishistic disavowal of castration because if I accept the fact of castration, the commodity will have no power over me. As a result, fetishistic disavowal is the response to subjectivity that characterizes the capitalist epoch.

As the psychic basis for commodity fetishism, fetishistic disavowal does not just affect the fetishists themselves. Their disavowal of lack requires the existence of a laboring underworld that produces the commodities fueling their disavowal. While commodity fetishism blinds consumers to labor, their fetishistic disavowal requires this labor to produce the commodities that make the disavowal sustainable. This is how fetishistic disavowal and commodity fetishism work hand-in-hand within the capitalist system.

¹ A concrete example of enjoyment through what is absent is the enjoyment in a romantic relationship. What one enjoys about the partner is not what fits into one's expectations or fantasy structure but precisely that aspect of the other that resists being reduced to the fantasy.



3. SUNK BY THE BOAT

In the universe of those who dwell above the surface in *Us*, the logic of the commodity predominates. The two families that the film depicts have separate summer homes where they vacation. They own SUVs and boats, while amusing themselves with their smartphones, large-screen televisions, and a home virtual assistant named Ophelia¹. Peele shows the extent to which the people above the surface take refuge in the promise of the commodity on multiple occasions.

The intertwining of commodity fetishism and fetishistic disavowal becomes most evident in the case of the Tylers — Josh (Tim Heidecker), Kitty (Kate Moss), and their twin daughters, Becca (Cali Sheldon) and Lindsey (Noelle Sheldon). Josh and Kitty ensconce themselves in a variety of commodities, including a new car, a luxurious boat, an extravagant house, and plenty of alcohol. When we first see Josh and Kitty on the beach, Josh mocks Gabe for his new boat, which he believes cannot compete with his own. Kitty exhibits a similar fetishism, proudly showing off the results of her recent plastic surgery and proclaiming, “I think I could have been a movie star.” For Josh and Kitty, there is nothing but the commodity because it is the vehicle through which they disavow castration².

Gabe’s relationship to Josh shows just how commodity fetishism works with fetishistic disavowal. Gabe associates Josh’s acquisition of commodities with a non-lacking enjoyment that contrasts with his own lack. He repeatedly expresses the sentiment that Josh always seems to outdo him in terms of consumption. But Josh’s commodities are the vehicles through which Gabe disavows castration. This is why he laments that Josh has purchased a new car and why he himself buys a boat. By obtaining a boat, Gabe hopes to attain what Josh has. But Peele highlights the failure of the commodity to provide what he hopes it will provide.

¹ Josh and Kitty have a virtual assistant; Gabe and Adelaide do not. This is one way that we see the effect of structural racism within the universe of those invested in it. Although Gabe and Adelaide appear more well-educated and thoughtful than Josh and Kitty, they are perpetually behind in the game of commodity acquisition. The racist structure tilts the playing field so that Josh is able to stay one commodity ahead of Gabe.

² This is especially clear when we see the prominent role that alcohol plays for them. It is not simply an indication of their sociability but a commodity that promises to make lack disappear. On the beach, Josh refers to a drink as Kitty’s medicine, and as they go to leave, Kitty announces, “It’s vodka o’clock.” Later, as the tethers begin their assault on the house, Kitty tries to rouse Josh to investigate the sounds she has heard. Although he is just sitting in a chair drinking, Josh proclaims, “I’m busy.” While it might be tempting to view this as an obvious lie given that he is clearly doing nothing at all, he is actually busy with the commodity and its logic. He cannot break from it until Kitty shows that she will not stop insisting. Peele includes this exaggerated contrast between the visual field and the dialogue in this scene to make the effect of commodity fetishism unmistakable.



Gabe's boat is obviously lacking: not only is it smaller than Josh's, but he must hit the motor with a hammer whenever it periodically stops working.

In a key moment on the beach, Gabe tells Josh about his new commodity in order to verify that he has overcome all lack. Josh immediately begins questioning whether or not Gabe has all the necessary accessories, searching for the one thing that Gabe doesn't have. With each item, Gabe confidently assures Josh that he has it until Josh comes to the flare gun, which Gabe does not have (but that Josh has on his boat). The flare gun is the essential commodity that proves Josh's status as non-lacking and Gabe's status as lacking. It is the fetish object through which Gabe disavows the other's castration.

But Peele nicely shows the failure of this commodity later in the film. While his doppelgänger Abraham pursues him, Gabe hides out in Josh's boat. As they confront each other, Gabe fires Josh's flare gun at Abraham. Rather than injuring or even killing him, the flare gun proves worthless: the flare goes harmlessly awry, doing nothing at all to fend off Abraham. In this scene, both Gabe and the spectator experience the failure of the commodity that appeared to assure the absence of any lack. By forcing Gabe to confront the failure of the flare (and the commodity as such), the revolt of the tethered perpetuates a return of disavowed castration.

The film's exposure of commodity fetishism comes to a head in the attack on the Tylers. The attack by the Tyler doppelgängers occurs with the song "Good Vibrations" by the Beach Boys blaring on the home sound system. The fact that the vicious killings occur with the accompaniment of this upbeat song is one of the film's comic ironies, but what follows is even more revelatory. Just after the death of Josh and the twins, Kitty crawls along the floor bleeding profusely. She gathers herself in order to call out to the commodity for help, saying, "Ophelia, Ophelia, call the police." Rather than calling the police, however, Ophelia, itself a commodity, provides yet another commodity as it mishears Kitty's request. Ophelia responds, "Sure, playing 'Fuck the Police' by NWA." Although the actual police would not have been able to save her, Kitty dies on the floor without ever being able to call for help because of the dominance of the commodity. The commodity form places her in an insulated world that ultimately leaves her alone to die. It mediates every relationship that she has and even presides over her death.

The song "Fuck the Police" serves as an appropriate anthem for the tethered, however. It is a protest song against oppressive police violence. The lyrics portend a violent turning of the tables, akin to what the tethered are able to perpetuate in the film. They proclaim, "It's going to be a bloodbath of cops." What ensues when the tethered come to the surface is a



bloodbath of those who exist in open luxury while the tethered must dwell in an underground chamber of horrors.

Although they escape the fate of the Tylers, the Wilsons, especially Gabe and Zora, are in no way free from an investment in the commodity and its logic. Zora's commodity fetishism is visible through her relationship with her phone. When Adelaide tells Zora to put away her phone for the evening and go to sleep, Zora agrees and turns it off while pulling the blanket over her head. But after Adelaide closes the bedroom door, Peele continues the shot, allowing us to see a light illuminate under the blanket from underneath, indicating that Zora continues to watch her phone¹. This type of dependence develops because this commodity enables her to encounter an other that seem not to be lacking. The phone obfuscates the absence in the other and thus nourishes the process of fetishistic disavowal.

Gabe's investment in the commodity is even more extreme than his daughter's. This becomes apparent not just through Gabe's efforts to keep up with Josh's purchases but also in his response to Red's attack on them. After Red lines them up on the couch and makes her speech describing the horrors that she has lived through under the surface, Gabe immediately begins to offer commodities to appease her.

In a stunning series of attempts at solving the problem of what Red wants from them, he evinces his inability to recognize a fundamental challenge to the regime of the commodity. He says to Red, "What do you want? You can have my wallet. You can have my car. You have my boat for all I care." He pauses after each offer, thinking that it might serve to quell Red's insistence. But Adelaide quickly sees that Gabe is responding on the wrong register and warns him against this line of thought. Red's response reveals exactly what she wants, as she threatens to cut something off Gabe. She and the rest of the tethered want to introduce castration to those who disavow it. This disavowal through commodity fetishism on the part of those on the surface is what sustains the unlivable underworld that those below have just fled.

Us shows the damage that commodity fetishism does both to those who succumb to it and to those it renders invisible. The subjects of commodity fetishism find themselves in utterly vacant lives where they feel a constant imperative to have the next commodity. Gabe's purchase of a boat to equal Josh and Josh's purchase of a new car to surpass Gabe are

¹ The weapons that Adelaide, Gabe, and Zora use against the attack from the tethered highlights the involvement in the commodity form. While the tethered arm themselves with scissors, Zora uses a golf club, Adelaide uses a fire poker, and Gabe uses a baseball bat (and also a boat). Just as the weapons of the tethered are significant, so are these.



two instances of the effect of this imperative in the film. Whatever satisfaction these subjects can register quickly evaporates as they find that there is a new commodity that they have yet to possess and enjoy. The subjects of commodity fetishism experience a series of fleeting pleasures without grasping how they satisfy themselves. In this sense, they pay the price for the brief pleasure that the commodity provides through their separation from their own mode of satisfaction.

But *Us* also exposes the burden of those who must have nothing so that those who have commodities can take pleasure in them. Commodity fetishism performs a double function: it enables subjects to believe in the power of the commodity and not to see the labor that creates its value. When I purchase a new boat, I see only the bright shiny object and the price I must pay for it. Within the capitalist system, I cannot see, for structural reasons, the labor that went into the construction of the boat. The fetishism of the commodity doesn't hide a presence but an absence — the labor that has already been expended in the creation of the commodity.

As the victims of the reign of the commodity, the tethered must live out a completely impoverished life — no sunlight, no medical care, no freedom, and nothing but raw rabbit to eat. Although Peele spends less time on the situation of those oppressed by commodity fetishism, it is clear that their situation is much worse than that of those engaged in fetishistic disavowal on the surface, which is why Red is able to lead them in a mass revolt. They have little to lose.

The reign of the commodity form — the epoch of capitalism — leaves no one capable of discovering how they are satisfied. Instead, those on both sides of the class struggle seek some form of deliverance. Those on the surface hope to find it in the newest commodity, while those below look for it in their revolutionary action. Each side is doomed to failure because there is no possibility of realizing the complete satisfaction that each strives for. If the revolution succeeds, it cannot bring paradise but only a common lacking existence. One must avow the lack and discover satisfaction within one's failure and in what is absent, which is precisely what commodity fetishism militates so strongly against.

4. A CUT IN THE HAND

The primary way that the ruling class wins the class struggle is to render this struggle invisible, so that no one knows a battle is going on. An image of the social order as a whole rather than as a divided structure is crucial in this regard. As a result, the first act of any radical movement whatsoever is almost always creating awareness of a divide within the



image of wholeness. Ideology strives, in contrast, to sustain the invisibility of all antagonistic cuts.

The act that Red conceives in *Us* transforms what was originally an ideological event into a radical cut. In 1986, the Hands Across America project attempted to assert the wholeness of America, despite the massive inequality of the time, exacerbated by more than five years of Ronald Reagan's conservative presidency. The project encouraged individuals to participate in a mass movement of joining hands at the same time in order to form a human chain across the entire country. But the unity expressed by this chain was only an imaginary unity.

Red takes Hands Across America as paradigmatic for the political act of the tethered from happenstance. When the future Adelaide abducts her in the hall of mirrors, she is wearing her Hands Across America t-shirt (beneath a *Thriller* t-shirt that her doppelgänger steals in order to pass herself off as Adelaide). Furthermore, in the film's opening shot, we see an advertisement for Hands Across America playing on a television set that the future Red watches. After another commercial comes on, the young girl, prompted by her father, turns off the television in order to go to the Santa Cruz boardwalk, where the tethered Adelaide will kidnap her and take her place. Hands Across America represents the residue of the surface in Red's underworld existence.

But while the decision to use this particular form of political action is contingent, it nevertheless undergoes a transformation in valence when employed by the tethered during the time of the film. The earlier demonstration was a propaganda effort designed to create the illusion of wholeness, but the new version of Hands Across America introduces a cut into the whole by literally dividing the country in two with the human chain. The difference is stark: the earlier demonstration signified imaginary healing; the later one signified the existence of a real wound within the social order.

It is not coincidental that the original Hands Across America actually had large gaps within it, so that some people were holding on to nothing with one hand. This indicates that the purported wholeness was not just imaginary in the sense of creating a comforting image. It was also imaginary in the sense that it did not accomplish what it professed to accomplish. Again, the difference in the current version provides an instructive contrast. The new demonstration does not have gaps but instead creates a gap in the social order, something that the social order cannot account for. Its marking of a cut in the country shows that national wholeness obscures the antagonism of the class divide.



After Red's death, the movement seems unlikely to have much direction, since no one else can even speak. But the bare existence of the demonstration already indicates that the future must be different. The point is simply making the cut visible and thus disrupting the disavowal that obscures it. One cannot imagine the tethered being put back in their place, but Peele leaves things open. Perhaps disavowal will continue even after the demonstration makes evident its cost.

5. THE MISSING LINK

Us provides a coherent explanation for all the events in the film, save one. While it is clear what enables Red to lead the revolt — coming from the surface, she knows how to speak — it is less clear what enables her tethered doppelgänger to come to the surface and replace her in the first place. When we see this sequence in flashback just before the end of the film as Adelaide begins to remember her past, her young self walks to the surface while the rest of the tethered mindlessly play out their parallel existence to those on the surface. One cannot even deduce that the fact that the hall of mirrors functions as a portal to the underworld makes possible the switched identities, even though it clearly plays a role in the switch. The problem is that we see no evidence of others being abducted here: the film suggests that Red is the only one among the tethered who can speak. No one else in the underworld speaks, and she is alone in planning the revolt. Thus, the condition of possibility for the future Adelaide's act is simply left obscure in the film.

While an ungenerous spectator might be tempted to chalk this up to an oversight on the part of Jordan Peele, this seems unlikely, given that this is the decisive action of the film (at least until Red's collective revolt). Nonetheless, from what we know of the situation of the tethered, the action of the doppelgänger who would replace Adelaide should be impossible. The tethered are stuck mirroring all the actions of their doppelgängers on the surface while remaining stuck in completely impoverished and terrifying conditions. There is no explanation for how either version of Adelaide might break from this mirroring, except the inability of any symbolic structure to function perfectly. The impossible can happen because the structure that creates possibilities also creates impossibilities, but these impossibilities remain impossible only as long as one remains invested in the structure. The identity switch perpetuated on Adelaide is a moment when the impossible happens.

It might be that the engine for the switch comes from the surface version of Adelaide as she walks away from her father. In the opening



sequence on the boardwalk, she shows her relative lack of interest in the attractions of the commodity. When her father wins a prize at the milk bottle game, she opts for a medium-level prize — the *Thriller* t-shirt — rather than accepting his offer to try for a better one by playing more. Just afterward, she strays on her own to the beach. She is drawn to the hall of mirrors entitled, “Shaman’s Vision Quest,” with the imperative written above the door, “Find Yourself.” After a shot of this entrance, Peele cuts to a reverse shot of Adelaide looking as she holds a candy apple. Registering what she sees, she drops the apple and proceeds to move to the door. A torrential rain begins as she is right in front of the door, and it seems to drive her inside, where she will encounter her doppelgänger and subsequently be thrust into the horrifying underworld.

Peele leaves the agent behind this entrance into the underworld completely ambiguous. Perhaps Adelaide’s disinterest in commodities and concern for the unknown drives her to confront what has been disavowed. Perhaps she encounters an opening within the symbolic structure indicating that disavowal can never be fully complete. The ambiguity suggests that this encounter is itself a point of impossibility. It doesn’t fit within the logic of the world depicted, and yet it occurs.

It is the status of this event as impossible that triggers its repression in both Adelaide and Red. Despite her role as the agent of the switch, Adelaide has no conscious memory of it. Her unease with coming to the Santa Cruz beach indicates an unconscious awareness, but it is only at the end of the film that this event comes to consciousness. Red never has a similar awakening. Although she leads a revolt against the surface people, Red doesn’t consciously remember that she was once one of them. The shared repression of Adelaide and Red makes sense only when we recognize the impossible position that the identity switch occupies within each of their worlds.

The impossible happens, but we repress impossibility by recreating a new symbolic world of possibilities after the fact. This repression hides the possibility of impossibility and thereby gives our world a coherence that it doesn’t have. The point where the impossible happens becomes repressed after it occurs so that social existence can stabilize itself without confronting its own immanent tension. As she recognizes that she herself was once a tethered at the end of the film, Adelaide enters into a new relationship with structural impossibility. She knows now that nothing distinguishes her from that which would destroy her world, that the security of her world can never be assured. Although Adelaide has killed Red, Red has transformed her by politicizing her. Adelaide can no longer think in



terms of a barrier between us and them that sustains her world's consistency. She now knows that they are us.

6. BEYOND THE MIRROR

Us is a film of doppelgängers. But it is not a film of mirror images. The doppelgänger in *Us* does not confront characters with their mirror image but with what they cannot see about themselves — their own opacity to themselves. This appears in *Us* in two forms: the encounter with the back of the doppelgänger rather than the face and the encounter with the doppelgänger's voice. In each of these forms, characters, especially Adelaide, see their own strangeness to themselves manifested in an object.

The back of the doppelgänger and Red's way of speaking function in the film as moments of the gaze and the voice as extimate objects. They are external but embody the disavowed lack of the character who experiences them. In his *Seminar XI*, Jacques Lacan distinguishes the gaze and voice as two versions of what he calls the objet a — an object that is constitutively absent but nonetheless disturbs the field of perception because it marks the inflection of the subject's own desire in that field. Through the encounter with this object as an absence, one can see and hear the distortion that one's desire creates in what one sees and hears (Lacan, 1978).

This distortion of the field of perception occurs throughout *Us*. When the surface version of Adelaide first sees her doppelgänger, she enters into a hall of mirrors. The film suggests to the spectator that the trauma will lie in the confrontation with the mirror image. Soon after her entrance into this mirror maze, she tries to leave and ends up surrounded by mirror images with no clear path out. But importantly, this is not the moment of trauma. She whistles the tune of "Itsy Bitsy Spider" and hears someone else whistling along with her¹. Following the sound, she escapes from the mirror maze into hallway where a door opens behind her. As she turns around, she sees the back of a girl who looks just like her. The film cuts from the back of the doppelgänger to a reverse shot of Adelaide's scared look as the girl turns around. Peele doesn't include a subsequent shot of Adelaide's mirror image but instead cuts to an extreme close-up of a white rabbit, which begins the credit sequence. The gaze does not occur when Adelaide looks directly on her mirror image but when she sees the back of her doppelgänger. The gaze is what we cannot see about ourselves — the unconscious desire that holds the key to our subjectivity but that we can

¹ One of the first hints that we have that Adelaide has switched place occurs when she looks with interest on a spider crawling across a table while she lies on the couch. The spider seems to suggest something to her, which turns out to be the exchange of identities.



know only through the encounter with an external object that distorts and ultimately shatters our perceptual field.

Us explores the relationship between the mirror image and the gaze as an object manifesting desire. The mirror performs a domesticating operation on the gaze and transforms the trauma of the gaze into the consolation of the face¹. In the gaze, we must endure the demonstration of our own lack as a distorting absence. The gaze is traumatic because it brings us back to our status as constitutively lacking beings by eliminating the distance between us and what we see. The face, in contrast, even if it is the face of the other, provides the comfort of wholeness. The face is not lacking but instead fills in lack with expressiveness. The confrontation with the back or with the absence of a face, like that of the family of doppelgängers in darkness in the Wilson driveway earlier in the film, doesn't give us an expression to identify with. When seeing the absence of the face, one sees what is lacking in the other and thus in oneself. The opacity in the other makes evident one's own opacity to oneself.

The relationship between the face and the gaze becomes clearest in *Us* when Adelaide recounts her childhood experience of the hall of mirrors to Gabe. Their conversation is one between the trauma of the gaze and the consolation of the face. As they settle in to the summer home early in the film, Adelaide tells Gabe how uncomfortable being in Santa Cruz makes her. She says, "I don't feel like myself." Gabe immediately responds with an appeal to her image, asserting, "You look like yourself." Then, Adelaide tells him the story of her experience in Shaman's Vision Quest. Rather than crediting Adelaide's account of meeting her doppelgänger there, Gabe begins to refer to this figure as the "mirror girl," assuming that Adelaide's encounter with the gaze was nothing but an instance of seeing her own reflection. He can recognize only the mirror image and the face. He is blind to the gaze and the trauma it embodies because he is ensconced in fetishistic disavowal in a way that Adelaide is not².

¹ Through its depiction of the face as a domestication of the gaze, *Us* provides a counterpoint to Emmanuel Levinas. Levinas is the philosopher of the face. For Levinas, the other's face calls us to our absolute ethical responsibility for the other, a responsibility that brooks no compromise with other considerations. Levinas states, "there arises, awakened before the face of the other, a responsibility for the other to whom I was committed before any committing, before being present to myself or coming back to self". (Levinas, 1999, pp. 30-31). But rather than calling me to responsibility, the face enables me to believe in the wholeness of the other and of myself, as *Us* makes clear.

² In the universe of *Us*, there are two characters that show themselves less prone to the massive fetishistic disavowal that marks everyone else — Adelaide and Jason. It is thus not coincidental that Adelaide is originally tethered (though she has repressed this) and that Jason is the closest to her. Both Adelaide and Jason evince much less attachment to the disavowal of lack through the commodity. Neither has a phone, nor does the film show them eagerly consuming, unlike Gabe and Zora, not to speak of Josh, Kitty, and their daughters. *Us* presents Adelaide and Jason as subjects more in touch with their lack, which contrasts them with every other character on the surface that we see. Jason's engagement with lack is visible primarily through his constant use of the werewolf mask and his repeated failure to light the flame on his



By confronting the subject with its own lack, the army of the tethered shows the subject the point at which it cannot see itself. No one can look in a mirror to see the back of one's own head. This opacity is what subjects disavow through the fetish. Fetishism enables one to believe in the non-lacking other and thereby avoid seeing one's own constitutive lack as well. But in *Us* we confront what our capitalist society has disavowed through the fetishism of the commodity.

The film also uses the voice in a parallel way. Because Red has not spoken for decades, her voice is gravelly and distorted. What she says is barely audible. A lack of use for over twenty years has damaged her vocal cords and given her voice an inhuman sound. But this inhuman voice is the voice as an object for Adelaide. It is Adelaide's own voice stripped of all the refinement and tonality that comes from making oneself understood by others. Red's voice is loss itself as it confronts those who have disavowed loss through the fetish.

The spectator experiences this voice as traumatic insofar as it embodies absence and thus portends the destruction of those who have disavowed any absence. The loss inhering in the voice does not fit within the world of the commodity but rather marks the annihilation of this world. Only the voice as an object that distorts the perceptual field can articulate the horrors that the fetishism of commodities produces for those in the underworld. A clearly articulated neutral account would fail to indicate the involvement of those on the surface in these horrors. But because the distorted voice is Adelaide's own voice and yet is missing something, it makes manifest the relationship between those on the surface and the existence of the tethered.

This is possible because the voice is akin to one's back. Just as one cannot look on one's own back, one cannot hear one's own voice. The alien status of the voice becomes apparent in audio recordings: one hears

magic trick. In Jason's case, a mask testifies to an awareness of lack because it doesn't hide anything. Everyone who sees him knows that it's he beneath the mask. By hiding nothing, the mask displays castration. Furthermore, by wearing the mask, Jason becomes explicitly aligned with his doppelgänger in a way that none of the other characters is. (This connection to Pluto is what enables Jason to coax him into walking backward into the flames toward the end of the film. Pluto mimics Jason's movements because Jason has not fully disavowed his relationship to lack.) But the crucial detail about Jason concerns the activity that defines him — performing an act again and again that fails to work properly but enjoying the repetition itself. This is precisely the form of enjoyment associated with castration rather than with its disavowal. Whereas Abraham and Umbrae try to kill Gabe and Zora, Jason's doppelgänger Pluto takes up a different relation with him, wanting to play with him rather than to destroy him. This is not just because Pluto is younger than Abraham and Umbrae but because Jason is more in touch with his own status as a lacking subject. Pluto can enjoy along with Jason because they enjoy similarly. The connection between Jason and Adelaide is responsible for many internet theories about his provenance, which he appears to share with his mother. There is evidence for this theory, but it requires postulating events that appear prior to the diegetic time of the film without any ground for doing so. For one version of this theory, see (Alter, 2019). For a debunking of the theory, see (Abad-Santos & Romano, 2019)



something much different from what one hears while speaking. The difference is the measure of our strangeness to ourselves — the lack inherent in subjectivity — and it is this strangeness that disavowal rejects. The rejection involved in fetishistic disavowal allows subjects to turn a blind eye to the horrors that the logic of the commodity perpetuates. Red's revolt confronts those who embrace disavowal with exactly what they have tried not to see and hear. But this does not mean we should trust Red's account of the situation wholeheartedly.

7. WHY WE SHOULD BE SKEPTICAL OF PARANOIA

Red's account of how the tethered come about is steeped in paranoia. In this sense, it is not an atypical reaction to the capitalist system. Capitalism inherently produces conspiracy theories and paranoia about how its system of control operates. Because it is a system that functions with no one, not even an invisible hand, pulling the strings, it has no clear site of culpability for the system. Although political leaders bear responsibility for the legal order that supports the capitalist system, the legal and political order is not ultimately determinative. Not every political order under capitalism is the same, but each must respond to the exigencies of capitalist relations of production that condition it, which creates the impression that the political order is a theater of shadows, behind which the real authority lies.

One can question whether or not this same dynamic holds for earlier economic systems. It seems doubtful. But at least in the capitalist universe, Marx's claim about the primacy of economic relations of production has the status of a self-evident truth. In the famous Preface to the *Contribution to the Critique of Political Economy*, Marx claims, "The totality of [the] relations of production constitutes the economic structure of society, the real foundation, on which arises a legal and political superstructure" (Marx, 1970, p. 20). Even if it does not follow directly from their foundation, the political order cannot achieve autonomy from how the capitalist system shapes the entire society. While we should be wary of Marx's conclusion that interventions in the superstructure will ultimately prove ineffectual at dislodging the capitalist system itself, we have to acknowledge the strictly secondary position of the political order in relation to the capitalist socioeconomic structure. This structure is a serpent without a head.

As a result, capitalism produces conspiracy theories that obfuscate the open conspiracy of capitalism itself. These theories give agency to a secret cabal of political actors because they cannot recognize that the socioeconomic system is actually pulling the strings. Conspiracy theories



translate the capitalist system into a structure of hidden domination. In this way, they allow us to believe that we are not implicated in our own unfreedom through our investment in capitalism.

Us depicts two different conspiracy theories. The first, articulated by Zora, concerns governmental control of individuals. The second, proffered by Red, explains the origin of the world of the tethered. It is significant that Zora's obviously false conspiracy theory comes first. Peele's inclusion of Zora's dubious conspiracy theory about fluoridation provides the background for Red's articulation of a similar conspiracy theory. We know to be skeptical about Red's theory because we know that Zora's similar theory is false.

During the drive of the Wilson family to their summer cottage in Santa Cruz, California, we see the ramifications of capitalism's tendency to produce conspiracy theories. This revelation provides a significant key for understanding how we should interpret Red's history of the underworld later in the film. In the fascinating sequence in the car, Zora gathers knowledge about a government conspiracy from her phone and tells it to the family. She credulously accepts a contemporary conspiracy theory about government mind control, saying, "Did you know that there's fluoride in the water that the government uses to control our minds?" It's clear that Zora has read this conspiracy theory somewhere online while looking at her phone and finds it completely convincing. What immediately stands out about this is where she directs her suspicions. She readily suspects the government of perpetuating a covert mind-control program through drinking water, and yet she has no suspicions about the internet sources that provide her the information about this program — or about the phone as the form through which she learns about it. Although the film doesn't explicitly link this theory to Red's later one, the structural similarity is unmistakable.

Red's first extended explanation of the world of the tethered does not rely on conspiracy. Red has two monologues in the film, both delivered with her raspy damaged voice. In the first, she recounts the horrors of life below the surface. After chaining Adelaide to coffee table and assembling both families face to face, she begins, "Once upon a time, there was girl, and the girl had a shadow. The two were connected, tethered together. When the girl ate, her food was given to her warm and tasty, but when the shadow was hungry, she had to eat rabbit, raw and bloody." She goes on to explain how the formation of Adelaide's family led to a series of traumas for her. In each case, Red experienced the same form of event but with a brutal and terrifying content. This account doesn't provide an explanation but simply describes the horror of life beneath the surface in contrast with



life above. But she ends this description with a claim about her calling that should raise the spectator's suspicions. She concludes, "So you see, the shadow hated the girl so much for so long, until one day the shadow realized she was being tested by God." Whatever we might think about the situation of the tethered, the idea that God was testing them surely cannot be correct. Not only that, but it provides a clue about Red's paranoia.

In her second monologue, Red lays out her conspiracy theory about the origin of the underworld. While articulating this theory, she admits that the idea of a conspiracy is actually nothing but her own postulation. The final battle toward the end of the film between Red and Adelaide that occurs beneath the surface provides the backdrop for her explanation for this world's existence. In her monologue to Adelaide, she says, "I believe it was humans that built this place.... They created a tether so that they can use them to control the ones above, like puppets. But they failed, and they abandoned the tethered. For generations, the tethered continued without direction. They all went mad down here, and then there was us." Red's monologue sees the creation of the tethered as part of a failed conspiracy designed to control those on the surface.

The problem with Red's conspiracy theory is that the film provides no visual evidence to support it and there is no way that she could possibly know of it. Since none of the other tethered subjects can talk, they could not have communicated the program to her. In addition, the existence of the tethered predates her arrival among them (as we find out when Adelaide remembers that she was originally a tethered), so she could not have experienced this original attempt at manipulation herself.

In this speech, she makes paranoid references to God. When Adelaide dances as a young girl, this spurs rebellion in Red (undoubtedly because it recalls life on the surface to her). Red tells Adelaide, "The miracle happened. That's when I saw God, and he showed me my path. You felt it too. At the end of our dance, the tethered saw that I was different, that I would deliver them from this misery. I found my faith and began to prepare." If we accept Red's account of humans building the underworld in order to manipulate those on the surface, we have to credence her belief that God called her as well. It makes no sense to accept one and dismiss the other since both belong to the same paranoid delusion.

Red's theory about humans creating the tethered, like all conspiracy theories, deprives everyone involved of agency and transforms the responsibility for the social order into the culpability of a few villains. With this theory, Red actually lets Adelaide (and all those who dwell unknowingly on the surface) off the hook. It is not their fetishism that



sustains the underworld but the evil of a cabal trying to exert control over the rest of humanity.

8. AFTER FETISHISM

By exhibiting the link between commodity fetishism and fetishistic disavowal of castration, *Us* makes evident the clear political consequences of our psychic activity. The existence of class division has a direct relationship with the disavowal of castration that engenders and fuels it. If one believes that constitutive lack is avoidable, one will invest oneself in the fetishism of the commodity that obscures the exploited labor necessary to produce the commodity. The commodity is the promise of a non-lacking other. In this sense, fetishistic disavowal represents the origin of capitalism.

The production of a horrific underworld has not ceased with the development of capitalism. Today, laborers do exist in underground caves where they mine the minerals necessary for our privileged commodity — the phone. The underworld of the tethered has a real world correlate in children mining minerals such as cobalt in the Congo and elsewhere. The horrific conditions in which these children labor is not separate from the commodity fetishism that renders their labor invisible. Commodity fetishism allows those who enjoy the products of this labor to avoid seeing it. But it is only the disavowal of castration that enables one to believe in the promise of the commodity. Without this disavowal, commodity fetishism would lose its appeal.

This situation cannot change through individuals coming to consciousness about it and deciding to give up a certain number of commodities or consuming more conscientiously. Only an event that makes publicly evident the cut — both within each subject and in the social order itself — can make a difference. *Us* charts the path from fetishism to the political act, but it stops with the public articulation of the cut in the form of the mass demonstration. Whether we choose to remain in touch with this cut or return to a new form of fetishism is an open question. Perhaps it is not an exaggeration to say that the fate of universal equality depends on how we respond to the ending of *Us*.

References

Abad-Santos, A., & Romano, A. (2019, April 2). *Us*'s Jason/Pluto Theory, Explained and Debunked. *Vox*. Retrieved from <https://www.vox.com/2019/4/2/18290380/us-movie-jason-pluto-tether-theory-explained-true-false>



- Alter, R. (2019, March 26). Unpacking Reddit's Wildest Theory About Us. *Vulture*. Retrieved from <https://www.vulture.com/2019/03/us-reddit-theory-jason-pluto.html>
- Freud, S. (1961). Fetishism. In J. Strachey (Ed.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. 21 (J. Riviere, Trans.). London: Hogarth Press.
- Lacan, J. (1978). *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. (A. Sheridan, Trans.) New York: Norton.
- Levinas, E. (1999). "Philosophy and Transcendence. In *Alterity and Transcendence* (M. B. Smith, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Marx, K. (1970). *A Contribution to the Critique of Political Economy*. (S. W. Ryazanskaya, Trans.) New York: International Publishers.
- Marx, K. (1976). *Capital: A Critique of Political Economy, Volume I*. (B. Fowkes, Trans.) New York: Penguin.
- Marx, K. (1993). *Grundrisse*. (M. Nicolaus, Trans.) New York: Penguin.
- Marx, K., & Engels, F. (1975). *The Holy Family, or Critique of Critical Criticism*. Moscow: Progress Publishers.



ДВЕ ФОРМЫ ФЕТИШИЗМА: ОТ ТОВАРА К РЕВОЛЮЦИИ В «МЫ»

МакГован Тодд (а)

(а) Университет Вермонта, Берлингтон, Вермонт 05405, США
E-mail: todd.mcgowan@uvm.edu

Аннотация

В этом эссе утверждается, что «Мы» Джордана Пила (2019) связывает психическую операцию фетишистского отрицания с существованием классового разделения. Изучая роль, которую фетишистское отрицание играет в товарном фетишизме, фильм проясняет, как психическое настроение правящего класса увековечивает страдания низшего класса, который живет под поверхностью. «Мы» показывает связь между двумя формами фетишизма так же, как демонстрирует неотделимость психики от политики. Что отличает «Мы» от типичной марксистской критики буржуазного индивидуализма, так это связь, которую он устанавливает между психической диспозицией индивида и социальной ситуацией, в которой он существует. Без необходимой психической реакции на ситуацию классовое неравенство быстро стало бы неустойчивым. Посредством характера восстания, которое показывает фильм, Пил пытается проиллюстрировать, как психические расстройства индивидов в капиталистическом обществе делают возможным устойчивое существование его неэгалитарной структуры.

Ключевые слова

Мы, психоанализ, взгляд, голос, паранойя, политика, революция, классовая борьба, товарный фетишизм, фетишистское отрицание



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Список литературы

- Abad-Santos, A., & Romano, A. (2019, April 2). Us's Jason/Pluto Theory, Explained and Debunked. *Vox*. Retrieved from <https://www.vox.com/2019/4/2/18290380/us-movie-jason-pluto-tether-theory-explained-true-false>
- Alter, R. (2019, March 26). Unpacking Reddit's Wildest Theory About Us. *Vulture*. Retrieved from <https://www.vulture.com/2019/03/us-reddit-theory-jason-pluto.html>
- Freud, S. (1961). Fetishism. In J. Strachey (Ed.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. 21 (J. Riviere, Trans.). London: Hogarth Press.
- Lacan, J. (1978). *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. (A. Sheridan, Trans.) New York: Norton.
- Levinas, E. (1999). "Philosophy and Transcendence. In *Alterity and Transcendence* (M. B. Smith, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Marx, K. (1970). *A Contribution to the Critique of Political Economy*. (S. W. Ryazanskaya, Trans.) New York: International Publishers.
- Marx, K. (1976). *Capital: A Critique of Political Economy, Volume I*. (B. Fowkes, Trans.) New York: Penguin.
- Marx, K. (1993). *Grundrisse*. (M. Nicolaus, Trans.) New York: Penguin.
- Marx, K., & Engels, F. (1975). *The Holy Family, or Critique of Critical Criticism*. Moscow: Progress Publishers.



ALITA: BATTLE ANGEL – A STEP IN THE RIGHT DIRECTION FOR ANIME ADAPTATIONS

Qiao Li (a), Edwin L. Phil Tan (b)

(a) KDU University College, Utropolis Glenmarie Campus, Jalan Kontraktor U1/14, Seksyen U1, 40150, Shah Alam, Selangor, Malaysia. E-mail: film.studies@hotmail.com

(b) Limkokwing University of Creative Technology, Inovasi 1-1, Jalan Teknokrat 1/1, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia. E-mail: edwintan1992@gmail.com

Abstract

Anime adaptations may not be as common as other kinds of adaptations during the 21st century; the few that have been done and released all have been met with negative reviews from both critics and fans alike. Some of the issues raised in regards to anime adaptations are casting Caucasian actors and actresses as characters of Asian origin, and that maintaining complete fidelity to the source material has proven to be an insurmountable task altogether. That is only the tip of the iceberg when it comes to the list of problems found in anime adaptations. Despite the growing list of bad apples that have been released, one recent anime adaptation has been showered with praise and acclaim by many people, and that is the 2019 film *Alita: Battle Angel*. Currently acting as a gold standard for all anime adaptations being done in Hollywood, this article looks at how *Alita: Battle Angel* successfully tackles the various aspects that have plagued anime adaptations in the past.

Keywords

Adaptation, anime, live action film, fidelity, whitewashing, *Alita*, *Battle angel*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



1. INTRODUCTION

Not many people are aware of this, but anime adaptations have been around as early as the 1990s. Back then, anime adaptations came off as more cartoonish compared to modern incarnations due to how limited filmmaking technology was back then, and how filmmakers wanted to maintain the comical nature of the original anime in a live-action film.

One of these early examples include *Fist of the North Star*. Taking place in a post-apocalyptic world that has been wrought with nuclear war, the protagonist Kenshiro who is the sole practitioner of the deadly martial arts *Hokuto Shinken* (Fist of the North Star) wanders the dystopian landscape bringing death and chaos to anyone unfortunate to cross his path while keeping the innocent safe but at bay from himself. The anime series is known for its extreme violence as well as an excessive amount of bloodshed with body parts and organs exploding into puddles of blood.

However, once the series got adapted into a live action film directed by Tony Randel in 1995, a slew of problems arose. Most notably is the effect of the head exploding into a puddle of blood; it looked too cartoonish and too fake for a live action film to the point it almost looked like a B movie. The story also diverges too far from the source material, bringing in a completely new plotline. And let us not dismiss the fact that Kenshiro is portrayed by British actor Gary Daniels, though the casting can be justified since Daniels is a martial artist himself with the appropriate physique for a live action Kenshiro.

During the 21st century, the number of anime adaptations increased along with bigger production value. However, that was not enough to overcome the number of negative reviews that would be thrown at it by critics and fans, even the original creators. *Dragonball Evolution* (2009) was supposed to be a major hit considering the popularity of the original *Dragon Ball* anime series. Instead, *Dragonball Evolution* was slammed by everyone including the original creator Akira Toriyama. Toriyama stated in an interview with Kotaku:

“At the time of the live-action Hollywood version, the script didn't really capture the world or the characteristics (of Dragon Ball) ... What's more, because I thought the content was bland and not so interesting, I cautioned them and gave them ideas for changes ... Nevertheless, they had this odd confidence and didn't really comply with my suggestions. And just as I thought, the result was a movie I cannot call Dragon Ball.” (Ashcraft, 2013)



Anime adaptations have since become a taboo in Hollywood. Even more so in 2017 when two of the most popular anime in Japan, *Ghost in the Shell* and *Death Note*, hit the big screen in Hollywood, both which have been met with abysmal reviews from fans and critics alike. Despite the unpopularity of anime adaptations, one recent adaptation has been gaining good reviews and solid box office performance worldwide, thus breaking down the stigma that is associated with anime adaptations. That film is *Alita: Battle Angel* (Rodriguez, 2019).

2. THE STORY OF ALITA: BATTLE ANGEL

Based on the anime and manga *Gunnm*, *Alita: Battle Angel* takes place in the distant dystopian future in the former United States during the 26th century with the setting being separated into the ground-level slums of Iron City and the utopia in the sky known as Zalem. The story centers around the titular cyborg protagonist Alita, originally named Gally in the anime and manga, whose comatose head has been found in the garbage dump by Dr. Daisuke Ido, or Dyson Ido in the film version. After being put back together by Ido, Alita awakens in a new body but with no recollection of her past except for the ancient martial arts Panzer Kunst. Contemplating that through the use of Panzer Kunst might give some clues to her past, Alita registers herself as a Hunter-Warrior, bounty hunters who take the place of the now defunct police force, and hunt down various cyborg criminals like Grewishka; and Vector, the corrupt organizer of the dangerous sport Motorball.

Along the way, Alita also befriends and eventually becomes romantically involved with Hugo, who secretly strips cyborgs for spare parts for Vector in exchange for money in order to buy his way into Zalem. Unfortunately, one operation gone bad puts Hugo on the run with a bounty on his head. Alita, conflicted between her obligation as a Hunter-Warrior and her feelings for Hugo, puts emotions before duty and helps Hugo to collect enough money to get into Zalem. That is before Hugo gets sliced up by another Hunter-Warrior named Gime. Alita defeats him and brings Hugo to Ido who saves Hugo's life by giving him a cyborg body. Hugo, still determined to ascend to Zalem, climbs up one of the factory tubes leading into the city, but his body gets destroyed by a defense ring and his shredded body falls into the wastelands below with Alita unable to do anything.

Ultimately, it is revealed that the mastermind behind all these events is a Zalem scientist named Nova, whom Alita and her former comrades were tasked to defeat along with destroying Zalem. After coming to terms with



the loss of Hugo, Alita makes it her mission to finish what her compatriots could not and destroy Zalem. It is here that Alita's real battle begins.

3. THE FIDELITY DEBATE

When it comes to adaptations of any kind, the first thing that always pops up in people's minds is the fidelity debate. How faithful is the adaptation compared to the source material? And is it possible to maintain a 100% fidelity rate? To answer these question, we must first understand that different medium have different properties.

One of the earliest adaptations was *Greed* (Stroheim, 1924) based on the novel *McTeague* by Frank Norris. When the director shot the film, the duration was more than 9 hours, leading to the producers requesting for the duration to be compressed and a lot of things to be left out. The harassment of women while unconscious along with premarital sex were some of the darker themes of humanity during the 1920s that had to be cut out to avoid displaying anything taboo during that period (Ebert, 1999). The result was a 2-hour long film which did not go over well with audiences or critics (Adkins, 2015). Since a big chunk was removed from the director's cut of the film, fidelity could not be maintained as a lot of details that were in the novel did not make it to the theatrical release. Therefore, the fidelity rate between the film *Greed* and the novel *McTeague* was not at 100%.

The *Greed* case also highlights another point about fidelity: duration, specifically duration restraints. As shown through various film adaptations of novels, one to two hours is simply not enough to showcase every single detail from the books. In fact, creating a television series out of a novel would be more practical, which is what they have done for *Game of Thrones* (2011-present) based on George R.R. Martin's novel series of the same name. With the series running for 67 episodes so far with the duration of each episode at around 50 minutes, that is about 3,350 minutes, or 55 hours and 50 minutes, and counting; which is sufficient for covering the multitude of novels by Martin. If *Game of Thrones* had been a film series like *Twilight* or *Maze Runner*, then there would not be enough time to lay out everything from the novels.

Let us look at another hypothetical situation. Leo Tolstoy's *War and Peace* is a centerpiece of world literature spanning more than 1,200 pages chronicling the French invasion of Russia in 1812. Robert Stam (2000) speculated that if *War and Peace* were to be adapted into a single film without leaving out a single detail from the novel, then the film would last approximately 30 hours. No one in their right mind would sit for 30 hours straight watching a single film without any breaks in between. Films are



meant to be a gateway for audience members to escape reality, but 30 hours would be pushing it; thus the illusion of the film world would be lost.

Little do people know that an adaptation to *War and Peace* has been made in the Soviet Union during the 1960s. Even then, the filmmakers knew they could not fit everything onto a single film and decided to make it into a film series, or segment the one film into several parts. The Soviet-produced *War and Peace* (Bondarchuk, 1966-1967) was released in 4 separate parts, all adding up to 421 minutes, or 7 hours and 1 minute (Janus Films, n.d.). You can imagine if all the parts had been released in one go without any partitions, people would lose interest before the end of the film.

4. WHITEWASHING AFFECTS FIDELITY

The practice of whitewashing has been a staple of Hollywood ever since the early 1900s. Films like *The Good Earth* (Franklin, 1937), which depicts the life of a Chinese farmer before World War I, had a more elaborate form of whitewashing called “yellowface” which sees Caucasian actors being draped in heavy makeup and facial prosthetics to appear more Asian. Another infamous example of “yellowface” is Mr. Yunioshi from *Breakfast at Tiffany’s* (Edwards, 1961) portrayed by Mickey Rooney.

Eventually, “yellowface” died down as Asian actors rose to prominence over the years. Yet the practice of whitewashing still persists even during the 21st century. *Aloha* (Crowe, 2015) is another film that has come under a lot of scrutiny due to the casting of Emma Stone as Captain Allison Ng, a character with obvious Asian roots due to her last name. As accomplished as Emma Stone is as an actress, there is a time and a place for everything, and casting her as an Asian air pilot is not really the best choice. They would have had a better reception if they had cast other Asian talents like Ming-Na Wen or Grace Park in the role, or just not have an Asian character altogether.

Whitewashing is not only a controversial issue about racial preference but also about how the makers in Hollywood would twist things around and not stay true to the source material. The film *21* (Luketic, 2008) adapts the real-life story of a group of Asian American students from MIT and Harvard who used their intelligence to count cards to win a ton of money from casinos. However, the film itself changes the ethnicity of the main characters from Asian to Caucasian. The producers’ defense is they wanted to appeal to a wider audience; plus, they did not know of any bankable Asian actors or actresses at the time (Ghahremani, 2013). More importantly, fidelity has already been lost due to the change of race, and



that has also been the issue among most anime adaptations that have been done in Hollywood so far.

5. ALITA: BATTLE ANGEL AND OVERALL FIDELITY

Back to the topic at hand, the makers of the *Alita: Battle Angel* film has learned from past mistakes and put together what people are calling “the best anime/manga adaptation by far”. First and foremost, when James Cameron first acquired the rights from the original creator Yukito Kishiro back in the 1990s, he already began doing his homework by reading the manga and watching the anime, and compiling a bunch of notes for a live action adaptation. He also knew that making the adaptation back in the 1990s would prove unfruitful since the filmmaking technology back then was not advanced enough to bring a cyberpunk world to life and would only end up looking cheesy like most other adaptations during that time. The breakthrough was found when Cameron was making *Avatar*, released in 2009. The combination of CGI and real-life was nothing new at the time, but Cameron took it to the next level by combining innovative motion capture performance technology in order to create photorealistic computer-generated characters.

This technology would later be applied to the creation of *Alita: Battle Angel* under the direction of Robert Rodriguez with Cameron in the producer’s seat. They felt it was necessary to give Alita a soul along with something physical for other actors to interact with, and a complete CGI character created out of a computer simply would not do. Therefore, they used the same technology from *Avatar* to enhance Rose Salazar’s portrayal of Alita.

Needless to say it worked. While the physical appearance of Salazar is completely altered with enlarged eyes and a cybernetic body, Salazar herself brought forth the innocence and vulnerability of Alita as she walks through the world trying to piece her memory back together. Simultaneously, Salazar displayed tremendous amounts of strength and courage of Alita as she stands against those who would do harm to others close to her.

It should also be noted that enlarging the eyes not only gives Alita the “anime” look of the source material, but also brings forth the teenage look of Alita which is what is needed to stay truthful to the youthful look of Alita in the anime and manga. If Rose Salazar herself were cast as Alita looking exactly the same as in real life, it might not exactly appeal to audiences from a visual perspective since you would have a “30-year-old Alita” on screen.



While Alita may appear more like a child in the anime, changing her age to that of a teenager's in the film is actually a smart move as it allows for more depth to the character. The film places a lot of focus on Alita questioning her origins and critically thinking about her purpose for a second chance while still maintaining that child-like innocence and curiosity seen in the anime.

6. THE FATHER-DAUGHTER RELATIONSHIP

Story-wise, the live-action film successfully captures the essence of the anime and the manga. The core story surrounding the protagonist Alita is one of self-discovery, trying to piece together her memories about who she is. At the same time, Ido who has become a surrogate father figure to Alita helps her to recover her identity, sometimes reluctantly if it puts Alita in more harm than good. Despite all his objections for Alita to go running back into violence when she has been given a second chance to leave all that behind, Ido still understands the importance of Alita's memories for her to feel complete and gives her the freedom to explore and stretch her mind.

The first time Alita defends Ido against the renegade cyborg Grewishka, she comes to the revelation that because of her expertise in the ancient martial arts Panzer Kunst, her whole existence revolves around combat. Therefore, in order to unlock the far corners of her past, she decides to register herself as a Hunter-Warrior; hence putting herself right back in the heart of battle. Ido objects to this but realizes that as much as Ido would not want to put Alita in harm's way, in the end he is simply imposing his will and his dreams on Alita without giving much thought to how Alita herself would feel about all this.

The first battle upgrade for Alita comes in the form of the Berserker armor; however the way Alita first encounters it is different between the manga and film version. The Berserker armor in the manga is stowed away in Ido's basement after discovering it in an ancient warship and only makes an appearance after Alita's initial body has been destroyed. The Berserker armor in the film is given much more significance in the context of the story as it is a cornerstone of Alita's identity. Here Alita herself discovers a crashed warship from Mars and enters the confines to find the armor. Ido recognizes the significance of the armor in Alita's history, yet he refuses to give Alita the upgrade much to Alita's chagrin. Not being the type to wallow in disappointment, Alita instead heads over to the nearest bar filled with other Hunter-Warriors beseeching them to join her and fight against injustice, namely Grewishka who has been given an upgrade and breaks in



to taunt Alita into attacking him. Alita obliges and blinds Grewishka, but not before losing her limbs and half her torso. Ido's paternal love for Alita convinces himself to give Alita her new Berserker body in order to save her life.

As impressive as the Berserker armor appears to be, Ido assures Alita that the armor is merely a shell; "it is neither bad nor good" as Ido puts it (Rodriguez, 2019). The decision of which moral path to take is left for Alita to decide, once again reinforcing the fact that freedom of choice is granted to Alita since her rebirth. She does not fight because it is part of her nature or her history; she fights because she feels it is right in order to protect her existence and the ones she holds dear. This concept is consistently touched upon throughout both the manga/anime and the film; a concept which makes the *Alita: Batte Angel* film a very faithful adaptation to the source material in terms of story.

7. LOVE AND PASSION BETWEEN ALITA AND HUGO

Ido is not the only person Alita has an emotional attachment to; Alita's love for Ido is more of an affectionate love a daughter would have for a father. Hugo is another character that Alita develops feelings for throughout the entire anime and film, which is more of a romantic love between two individuals. The anime only has them meeting casually at Ido's cybernetic clinic. When Hugo first meets Alita in the film, the meeting is more dramatic. Alita instinctively take a defensive stance in the middle of the street in front of a huge Centurion tank while taking care of a stray dog she just met. Hugo, who happened to be passing by at the time, rushes in to pull Alita out of the way after which she dodges under the tank's metallic limbs to carry the dog out of harm's way. Thus, a spark ignites between the two of them. Alita sees her "knight in shining armor" in Hugo, while Hugo is astounded by her bravado and the intricacies of Ido's handiwork in Alita's body.

It is not long before that fascination between Alita and Hugo blossoms into something akin to a relationship. Within the subtext and body language, you can already sense that between the two characters; it is only until later in the story when the two seal the deal with a kiss that their emotions for one another come to light. Here is where things get interesting as the context for the situation involving the kiss are significantly different between the anime and the film.

Let us first look at the events in the anime leading up to the kiss. The dynamic between Alita and Hugo are more like two children playing with each other. They explore the different sections of Iron City while Hugo



tells Alita his dream of one day earning enough credits to ascend to the city of Zalem. Alita appears touched by Hugo's naive yet innocent fantasy that she dedicates whatever credits she has earned as a bounty hunter to fund Hugo's ambition. Alita's attitude towards all this as shown in the anime is like that of a young girl holding a crush on another boy.

It is not long before Alita gets wind of Hugo's little side job which involves stripping cyborgs for spare parts and selling them on the black market. Alita tracks down and confronts Hugo in an abandoned warehouse on the outskirts of town. Hugo admits to his wrongdoings but justifies them as a means of escaping from the scrapheap of a town called Iron City and into the paradise of Zalem. Hugo refers to his struggle as a "war" with the "prison" he calls home (Fukitomi, 1993). Feeling sorry for Hugo, Alita confesses her feelings for him in the hopes of making him feel better; however, Hugo, still wallowing in his pain, dismisses those feelings but not before Alita plants her fist into the wall past his head in frustration. Backed into a corner and staring deeply into Alita's eyes, Hugo gently places his hand on Alita's face stating that they are now "partners in crime" immediately followed by a sudden kiss from her.

Taking a deeper look at the scene, you could hardly call it love between Alita and Hugo. It is more like a mixed barrel of emotions running through with passion running high. Alita and Hugo have to put aside other negative feelings like anger, disappointment, humiliation, guilt, etc. just to get to the one sole epiphany that they genuinely care for each other. And the kiss itself feels more like a child who has just discovered puberty; it felt more like an impulse without much thought put behind it.

Now we take a look at the film version. Ever since their first encounter with each other, Hugo has been meeting up with Alita and showing her around town, like showing a new girl at a high school the ropes. He introduces her to many different things like chocolate and the high-paced sports Motorball. Hugo also attempts to piece together vital information about Alita's past, reaching a theory that Alita may have come from high above, from the city of Zalem, or have some connection with it.

Later, Hugo strips a Motorball player for his grindcutters to be sent as an upgrade for a damaged Grewishka. He does not realize this at first until the moment Grewishka crashes the Hunter-Warrior bar Alita is at. After Alita has her current body completely shredded, Hugo appears to have some sense of regret because his actions have nearly cost him someone he cares about deeply. This causes him to think twice about his job stripping for spare parts, only doing it for the money without much thought put into the consequences. Once Alita is outfitted with her new Berserker armor, Hugo embraces her and examines her new body out on a bridge under the



rain. Initially drawn to her physical exterior, being this close to Alita brings out Hugo's feelings for her as he places his hand on her cheek and kisses her. Later, he confronts the other members of his gang and tells them that he quits, but not before getting caught by another Hunter-Warrior named Zapan doing the dirty deed, after which the bounty for his head is posted on every street corner.

The romance in the film feels more natural as compared to the anime and manga since there is a developmental curve that can be seen from their initial encounter. Some people might disagree with this statement and have mentioned that the film felt rushed especially on the love story front. Jack Pooley (2019) criticized how the romance felt corny at best, and even the line said by Hugo during the kissing scene, "You're the most human person I've ever met," makes "your toes curl in embarrassment." Sure, that dialogue may not be the best or the most original of lines, making the whole thing play out more like a teenage romance during the 1990s. However, if you think about it, that line might be a reference to how even though Hugo is human, Alita actually has more heart than him, going the distance in order to fight for justice and "not stand by in the presence of evil" to the point of even losing her body and her life (Rodriguez, 2019).

This is a nice Segway into Alita and her heart. Some time after Alita confronts Hugo about his job, Zapan mortally wounds Hugo with his life now hanging by a thread. Reassuring Alita that he only did what he did for the both of them to enter Zalem, Alita responds in kind and tells him that she loves him too. But Alita is not the type to let go so easily and connects his head to her life support system, namely her heart. Here we see the phrase "two hearts beating as one" being demonstrated visually. The love for one another is so powerful that Alita risks using her own heart to keep Hugo alive long enough to bring his comatose head back to Ido so he can engineer a replacement cyborg body.

This alludes to something Alita said to Hugo in an earlier meeting. Alita climbs in through Hugo's bedroom window and chats with him for a bit. When Hugo mentions that his dream of entering Zalem is so close yet so far with only a few tens of thousands credits remaining, Alita assures him that she can help by taking up the most expensive bounties, even going as far as selling her heart to secure enough money for the both of them. Hugo warns her not to give something so precious away for anyone, and that not everyone can be trusted.

Let us take a step back and read between the lines for the metaphorical clues. Alita giving her heart to Hugo is another way of saying she loves him and trusts him with her life. It also shows how innocent her thoughts and feelings are, and that her heart is "in the right place" so to speak. Hugo



rejecting that offer is him telling her that he is not worthy of holding let alone touching something so pure, clean and untouched by the stains of corruption that have left their mark on him. With that being said, it should be reiterated how ironic it is for a cyborg with a metallic artificial core to have more “heart” than a human who is born with a real one.

8. TONED DOWN VIOLENCE FOR GENERAL VIEWING

It should be noted that while the creators behind adaptations try to be as faithful to the original as much as possible, it is nearly impossible to achieve a 100% fidelity as previous studies have shown. The changes made in adaptations have generally been met with negative criticism by fans and audiences because those changes do not live up to the standard set by the original. However, in the case of *Alita: Battle Angel*, the alterations have actually made things better.

The original anime had extreme instances of bloodshed; gore with limbs torn off; and guts spilling everywhere, making it all too gruesome to be adapted into a live action film. In order to conform to a PG-13 rating from the MPAA and appeal to a wider audience, all the scenes of brutality had to be toned down or omitted entirely. One method of doing so is changing the color of every cyborg's blood from red to green, making it appear like mechanical fluids have been spilled instead of “human blood”. As far as cut or altered scenes go, one significant scene involving the dog Alita befriends is heavily altered. The anime shows Grewishka's grindcutters digging into the dog exposing its ruptured organs and intestines. In the live action adaptation, as soon as Grewishka primes his grindcutters, the film cuts to Alita's horrified expression, indicating that all the brutality takes place off screen. Even when Alita reaches down to the dog, we only see a puddle of blood and nothing else. We can see that the PG-13 rating only allows for implied violence and not showing it all.

9. CHIREN – MORE DEPTH GIVEN

Certain characters have also been given a major overhaul, namely Chiren. Chiren is a character created specifically for the anime and made no appearance in the manga at all; therefore the storyline between the manga and anime have already been altered because of this. Even then, Chiren is merely a former colleague of Ido when they were in Zalem with no emotional attachment whatsoever, merely giving him an opportunity to put his skills to use by working with her. So there is not much depth to explore with that character.



James Cameron and Robert Rodriguez probably noticed this about Chiren, and that is why you can see more dimensions to the live-action version of Chiren. Here, Chiren appears as Ido's ex-wife, giving her and Ido a past together and the events leading up to their divorce. Ido and Chiren had a young daughter named Alita who was crippled, which prompted Ido to build a cybernetic body for her, which will later be used for the protagonist Alita. Unfortunately, Ido's daughter never got around to using it after a burglar broke in and Alita happened to get in the way, resulting in her early demise. Chiren blames Ido for their daughter's death and leaves him.

Now working for Vector, the organizer of Motorball events, Chiren bumps into the current Alita wearing her daughter's body. When Chiren reminisces about the past with Ido, she ponders over the thought that Ido threw that body to let go of the past. Ironically, it is Chiren who cannot seem to let go of the past; seeing another entity inhabiting her late daughter's cyborg body does not sit too well with her. Even after she gave Grewishka the means to destroy Alita, which he was nearly successful in doing so, Chiren still comes down not with feelings of pride but of resentment. She even screams at Ido, "You think you can replace us that easily? Bring her back as many times as you like," (Rodriguez, 2019).

10. WHITEWASHING JUSTIFIED

Lastly, we should address the whitewashing issue that everyone brings up whenever an anime adaptation is made. In 2017, when *Ghost in the Shell* and *Death Note* anime adaptations were released, both were the subject of whitewashing and lack of Asian representation. Naturally *Alita: Battle Angel* would not be excluded from the conversation ever since the first teaser trailer was released at the end of 2017. It was not until May 2018, months before the film was released, that Rodriguez along with producer John Landau have issued statements that there is no whitewashing in this anime adaptation. Landau further elaborated through Vulture:

"The author, Yukito Kishiro, did something very different: He wrote manga that is not set in an Asian world. He wrote it set in a place called Iron City, which is a melting pot. He actually set it in Kansas." (Lee, 2018)

Even after the film was released in February 2019 to favorable reviews from audiences, *Alita: Battle Angel* was still subjected to criticism on the whitewashing front especially from the Media Action Network for



Asian Americans (MANAA). MANAA President Robert Chan attacked the film by referencing *Ghost in the Shell*, another anime adaptation that was under scrutiny for whitewashing the protagonist:

“I said it when Ghost in the Shell was released, I’ll say it again: ‘Apparently, in Hollywood, Japanese people can’t play Japanese people anymore.’ There’s no reason why at least Alita and Dr. Ido couldn’t have been portrayed by Japanese or Asian actors instead of Rosa Salazar and Christoph Waltz, respectively. Besides Lana Condor and Leonard Wu, were any Asian American actors even considered for the larger parts?” (“MANAA Refutes ‘Alita: Battle Angel’”, 2019)

While Chan’s quips for more Asian representation in Hollywood films are understandable, maybe we should take a step back and deduce whether *Alita: Battle Angel* really violates that sentiment. Brian Ruh’s (2012) research in adapting anime for foreign markets outside of Japan has revealed that even though anime itself is a Japanese product, the contents of most anime do not necessarily reflect Japanese culture as most people would believe. Instead, in order for anime to be appealing on a global scale, the creators need to opt for subjects and stories that would be catered to audiences more accustomed to Western films (Ruh, 2012, p. 15). In fact, the Japanese culture and values portrayed in anime surprisingly have more in common with the West to begin with.

On that note, we turn back to *Alita: Battle Angel*. The setting for the manga and anime is located somewhere near the former Kansas City, Missouri in the United States; with the residents originating from diverse backgrounds. The film version still takes place in the Western Hemisphere albeit located somewhere closer to the equator while maintaining its diverse population. Regardless, everything is set in a completely Western or multicultural environment instead of a Japanese one; thus there is some justification in having a mainly Caucasian cast. Now we take a look at the protagonist Alita. The name itself does not have any Asian connotation whatsoever. In fact, even if the character Alita does not have any clear race indicated, the name itself has clear Spanish origins (“Alita - Girl's name meaning, origin, and popularity”, 2019). Therefore, the choice of casting Hispanic actress Rose Salazar can be justified.

Daisuke Ido, renamed as Dyson Ido, portrayed by Christoph Waltz, is more of a gray area. The name Daisuke already indicates that this is an Asian character and thus should be better portrayed by veteran Asian actors who have potentially held prominence in Hollywood. A few names already



pop into mind like Ken Watanabe and Hiroyuki Sanada. It is with the last name Ido that things get a little fuzzy. Ido might appear to be a Japanese name when hearing it with the naked ear. Upon closer inspection, however, the name is not exclusive to Japan as it is a multicultural name holding origins in Hebrew, but it has been used by people of other races like Dutch and South African (“Ido: Name Meaning, Popularity, and Similar Names”, 2019). If we follow that logic, then Daisuke Ido the Japanese is changed to Dyson Ido the Dutch. So casting Christoph Waltz can be justified by using this explanation.

There are some points to Chan's argument that I can concur with. One of Hugo's friends is named Tanji, a man with clear Japanese heritage; yet he is portrayed by Jorge Lendeborg Jr. who is originally from the Dominican Republic. This could have avoided controversy if they had cast another up and coming Asian actor. At least they took the effort to include diversity among Hugo's friends with Asian American actress Lana Condor being cast as Koyomi; and within the ranks of the Hunter-Warriors with the inclusion of Leonard Wu and Rick Yune, the latter having spent years in Hollywood with major roles in *The Fast and the Furious* (Cohen, 2001), the James Bond flick *Die Another Day* (Tamahori, 2002), and *Ninja Assassin* (McTeigue, 2009). But it is only the one or two Asian actor in the mix; a mere needle in the haystack full of actors of other races mainly Caucasian. Though Condor has a significant amount of screen time playing Koyomi, we can agree with Chan's push for more Asian talents to be cast especially in a product that originated from Asia. But as far as whether whitewashing violates the context of the story, the issue is generally justifiable without much need for concern.

11. CONCLUSION

In contrast with most anime adaptations done in Hollywood, *Alita: Battle Angel* successfully captures the essence of its original counterpart with majority of audiences praising the film and critics giving generally positive reviews. Naturally, like most adaptations, it is nearly impossible to achieve complete fidelity due to certain factors concerning the different forms of media. Therefore, changes had to be made in order to compress all the necessary details from the anime and manga to fit a live-action film. Some changes include cutting out certain events, while others like building up the character of Chiren so as to enhance the story by giving it more depth. Anime adaptations have also been the center of whitewashing criticism among audiences and critics alike, but *Alita: Battle Angel* manages to tackle the topic since the setting and the main characters are not



Asian to begin with. Overall, *Alita: Battle Angel* is not a perfect film, but it does set the standard for those who intend to film anime adaptations in the future.

References

- Adkins, M. K. (2015, November 10). *Is Literary Adaptation Better on Film or on Television?* Retrieved from PopMatters: <https://www.popmatters.com/196119-literary-adaptation-on-television-i-didnt-think-the-series-did-it-ju-2495499546.html>
- Ashcraft, B. (2013, April 2). *Didn't Like Hollywood's Dragon Ball Movie? Well, Neither Did Dragon Ball's Creator*. Retrieved from Kotaku: <http://kotaku.com/didnt-like-hollywoods-dragon-ball-movie-well-neithe-465066558>
- Alita - Girl's name meaning, origin, and popularity*. (2019). Retrieved from BabyCenter: <https://www.babycenter.com/baby-names-alita-198.htm>
- Benioff, D. (Producer). (2011-present). *Game of Thrones* [Television series]. USA: HBO.
- Bondarchuk, S. (Director), & Tsirgiladze, V. (Producer). (1966-1967). *War and Peace* [Motion picture]. Soviet Union: Mosfilm.
- Cameron, J. (Director), & Cameron, J. (Producer). (2009). *Avatar* [Motion picture]. USA: 20th Century Fox.
- Cohen, R. (Director), & Moritz, N. H. (Producer). (2001). *The Fast and the Furious* [Motion picture]. USA: Universal Pictures.
- Crowe, C. (Director), & Rudin, S. (Producer). (2015). *Aloha* [Motion picture]. USA: Columbia Pictures.
- Ebert, R. (1999, December 12). *Greed Movie Review & Film Summary (1925)*. Retrieved from RogerEbert.com: <http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-greed-1925>
- Edwards, B. (Director), & Juros, M. (Producer). (1961). *Breakfast at Tiffany's* [Motion picture]. USA: Paramount Pictures.
- Franklin, S. (Director), & Thalberg, I. (Producer). (1937). *The Good Earth* [Motion picture]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Fukutomi, H. (1993). *Battle Angel* [DVD]. Japan: Animate Film.
- Ghahremani, T. (2013, April 1). *25 Minority Characters That Hollywood Whitewashed*. Retrieved from Complex: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/04/25-minority-characters-that-hollywood-whitewashed/the-good-earth>
- Ido: Name Meaning, Popularity, and Similar Names*. (2019). Retrieved from Nameberry: <https://nameberry.com/babyname/Ido>



- Janus Films. (n.d.). *War and Peace Press Notes*. Retrieved from https://s3.amazonaws.com/criterion-production/janus_promo_packages/274-/War-and-Peace_press-notes_r4_original.pdf
- Lee, C. (2018, May 7). *Alita: Battle Angel Filmmakers: There's 'No Whitewashing' in This Manga Adaptation*. Retrieved from Vulture: https://www.vulture.com/2018/05/alita-battle-angel-filmmakers-theres-no-whitewashing.html?utm_source=tw&utm_campaign=vulture&utm_medium=s1
- Luketic, R. (Director), & Spacey, K. (Producer). (2008). *21* [Motion picture]. USA: Columbia Pictures.
- MANAA Refutes 'Alita: Battle Angel' Filmmakers Who Claim It's Not Another White-Washed Movie. (2019, February 21). Retrieved from Rafu Shimpo: <http://www.rafu.com/2019/02/manaa-refutes-alita-battle-angel-filmmakers-who-claim-its-not-another-white-washed-movie/>
- McTeigue, J. (Director), & Silver, J. (Producer). (2009). *Ninja Assassin* [Motion picture]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Pooley, J. (2019, February 12). *Alita: Battle Angel - 16 WTF Moments*. Retrieved from WhatCulture.com: <https://whatculture.com/film/alita-battle-angel-16-wtf-moments?page=3>
- Randel, T. (Director), & Yellen, M. (Producer). (1995). *Fist of the North Star* [Motion picture]. USA: First Look Pictures.
- Rodriguez, R. (Director), & Cameron, J. (Producer). (2019). *Alita: Battle Angel* [Motion picture]. USA: 20th Century Fox.
- Ruh, B. (2012). *Adapting Anime: Transnational Media between Japan and the United States* (PhD thesis), Indiana University, USA.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In J. Naremore (Ed.), *Film Adaptation* (pp. 54-76). New Brunswick: Rutgers.
- Tamahori, L. (Director), & Wilson, M. G. (Producer). (2002). *Die Another Day* [Motion picture]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.



АЛИТА: БОЕВОЙ АНГЕЛ – ШАГ В ПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ ДЛЯ АНИМЕ- АДАПТАЦИЙ

Ли Цяо (а), Тан Эдвин Л. Фил (б)

(а) Университетский колледж KDU, Utropolis Glenmarie Campus, Jalan Kontraktor U1/14, Seksyen U1, 40150, Shah Alam, Selangor, Малайзия. E-mail: film.studies@hotmail.com

(б) Университет креативных технологий Лимкоквинг, Inovasi 1-1, Jalan Teknokrat 1/1, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Малайзия. E-mail: edwintan1992@gmail.com

Аннотация

Аниме-адаптации, возможно, не так распространены, как другие виды адаптаций в XXI-м веке; те немногие, которые были выпущены, получили отрицательные отзывы и критиков, и фанатов. Одной из проблем, отмечаемых в отношении аниме-адаптаций, является кастинг актеров европеоидной внешности на роли персонажей азиатского происхождения. Но к этому следует добавить также и неспособность полностью следовать исходному материалу. Все это только верхушка огромного айсберга из списка проблем в аниме-адаптации. Несмотря на растущее число плохих работ, выпущенных за последнее время, имеется одна недавняя аниме-адаптация, заслужившая похвалы и одобрения многих людей – это фильм 2019 года «Алита: Боевой ангел» (Alita: Battle Angel), который заслуживает того, чтобы быть воспринятым в качестве золотого стандарта для всех аниме-адаптаций, снятых в Голливуде. Данная статья анализирует то, как данный фильм успешно решает различные проблемы, с которыми сталкивались аниме-адаптации в прошлом.

Ключевые слова

Адаптация, аниме, лайв-экшн, верность, вайтвошинг, Алита, Боевой ангел



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



References

- Adkins, M. K. (2015, November 10). *Is Literary Adaptation Better on Film or on Television?* Retrieved from PopMatters: <https://www.popmatters.com/196119-literary-adaptation-on-television-i-didnt-think-the-series-did-it-ju-2495499546.html>
- Ashcraft, B. (2013, April 2). *Didn't Like Hollywood's Dragon Ball Movie? Well, Neither Did Dragon Ball's Creator.* Retrieved from Kotaku: <http://kotaku.com/didnt-like-hollywoods-dragon-ball-movie-well-neithe-465066558>
- Alita - Girl's name meaning, origin, and popularity.* (2019). Retrieved from BabyCenter: <https://www.babycenter.com/baby-names-alita-198.htm>
- Benioff, D. (Producer). (2011-present). *Game of Thrones* [Television series]. USA: HBO.
- Bondarchuk, S. (Director), & Tsirgiladze, V. (Producer). (1966-1967). *War and Peace* [Motion picture]. Soviet Union: Mosfilm.
- Cameron, J. (Director), & Cameron, J. (Producer). (2009). *Avatar* [Motion picture]. USA: 20th Century Fox.
- Cohen, R. (Director), & Moritz, N. H. (Producer). (2001). *The Fast and the Furious* [Motion picture]. USA: Universal Pictures.
- Crowe, C. (Director), & Rudin, S. (Producer). (2015). *Aloha* [Motion picture]. USA: Columbia Pictures.
- Ebert, R. (1999, December 12). *Greed Movie Review & Film Summary (1925).* Retrieved from RogerEbert.com: <http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-greed-1925>
- Edwards, B. (Director), & Juros, M. (Producer). (1961). *Breakfast at Tiffany's* [Motion picture]. USA: Paramount Pictures.
- Franklin, S. (Director), & Thalberg, I. (Producer). (1937). *The Good Earth* [Motion picture]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Fukutomi, H. (1993). *Battle Angel* [DVD]. Japan: Animate Film.
- Ghahremani, T. (2013, April 1). *25 Minority Characters That Hollywood Whitewashed.* Retrieved from Complex: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/04/25-minority-characters-that-hollywood-whitewashed/the-good-earth>
- Ido: Name Meaning, Popularity, and Similar Names.* (2019). Retrieved from Nameberry: <https://nameberry.com/babynome/Ido>
- Janus Films. (n.d.). *War and Peace Press Notes.* Retrieved from https://s3.amazonaws.com/criterion-production/janus_promo_packages/274-/War-and-Peace_press-notes_r4_original.pdf
- Lee, C. (2018, May 7). *Alita: Battle Angel Filmmakers: There's 'No Whitewashing' in This Manga Adaptation.* Retrieved from Vulture:



https://www.vulture.com/2018/05/alita-battle-angel-filmmakers-theres-no-whitewashing.html?utm_source=tw&utm_campaign=vulture&utm_medium=s1

- Luketic, R. (Director), & Spacey, K. (Producer). (2008). *21* [Motion picture]. USA: Columbia Pictures.
- MANAA Refutes 'Alita: Battle Angel' Filmmakers Who Claim It's Not Another White-Washed Movie.* (2019, February 21). Retrieved from Rafu Shimpō: <http://www.rafu.com/2019/02/manaa-refutes-alita-battle-angel-filmmakers-who-claim-its-not-another-white-washed-movie/>
- McTeigue, J. (Director), & Silver, J. (Producer). (2009). *Ninja Assassin* [Motion picture]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Pooley, J. (2019, February 12). *Alita: Battle Angel - 16 WTF Moments.* Retrieved from WhatCulture.com: <https://whatculture.com/film/alita-battle-angel-16-wtf-moments?page=3>
- Randel, T. (Director), & Yellen, M. (Producer). (1995). *Fist of the North Star* [Motion picture]. USA: First Look Pictures.
- Rodriguez, R. (Director), & Cameron, J. (Producer). (2019). *Alita: Battle Angel* [Motion picture]. USA: 20th Century Fox.
- Ruh, B. (2012). *Adapting Anime: Transnational Media between Japan and the United States* (PhD thesis), Indiana University, USA.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In J. Naremore (Ed.), *Film Adaptation* (pp. 54-76). New Brunswick: Rutgers.
- Tamahori, L. (Director), & Wilson, M. G. (Producer). (2002). *Die Another Day* [Motion picture]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.



ШАМИЛЬ НАДЖАФЗАДЕ И СИМВОЛЫ В ЕГО МУЛЬТФИЛЬМАХ

Мир-Багирзаде Фарид (а)

(а) Отдел Изобразительных, декоративно-прикладных искусства и геральдики Института
Архитектуры и Искусства Национальной Академии Наук Азербайджана, Азербайджан, г. Баку,
проспект Гусейна Джавида, 115, Академгородок, Ясамал, AZ1141
E-mail: faridamb2013@gmail.com

Аннотация

Шамиль Наджафзаде – один из художников-аниматоров зрелого поколения в студии «Азербайджанфильм». Он родился в семье кинохудожника - постановщика, народного художника Азербайджана Кямиля Наджафзаде, который и повлиял на его становление как художника. Им были сняты анимационные фильмы: «Новогодняя история» (1986), «Посвящение» («Итхаф», 1990). А фильм «Зерно» (1992) он не реализовал. В своих мультфильмах художник использовал технику многоразовой перекладки в анимации, что создавало ещё большую оригинальность в них.

Итальянский киновед Джанальберто Бендаззи в изданной им книге о мировой анимации отмечал, что, к сожалению, Ш. Наджафзаде не продолжил свой творческий путь в анимации. Он получил звание заслуженного деятеля искусств Азербайджана. Ныне художник Ш. Наджафзаде уехал и живёт в США. «Мультстудия «Сказка с Радостью» завоевала первое место на фестивале «Мульт-Орландо 2018» в США. Фильмы «Счастье» и «Кот Батон» Студии мультипликации «Сказка с Радостью» взяли два первых места на фестивале «Мульт-Орландо 2018», который проходил во Флориде (США) с 22 по 25 ноября. Руководитель студии Юлия Сарычева также привезла из Америки награду «Best Animation Award». Юлия Николаевна считает, что лучшей из работ её учеников является фильм «Счастье». Этот мультфильм полгода создавала группа из восьми человек, а некоторые декорации студии подарил известный художник Шамиль Наджафзаде. Основой для проекта послужили стихи Вениамина Протасова.

Ключевые слова

План, смысл, символ, сценарий, постановка, анимация, становление, развитие, мастерство, ностальгия



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



1. ВВЕДЕНИЕ

В этой статье речь пойдёт об очень яркой личности в азербайджанской анимации Шамиле Наджафзаде. Он является одним из аниматоров зрелого поколения студии «Азербайджанфильм». Он родился 13 ноября 1960 года в Баку в семье кинохудожника-постановщика, народного художника Азербайджана Кямиля Наджафзаде, который и повлиял на его становление как автора. Увлечение киноискусством было у Шамиля с детства. Формирование его как художника началось с юных лет, когда он окончил Азербайджанское Художественное училище им. А. Азим-заде в 1978 году, затем художественный факультет ВГИК. Художественная и творческая атмосфера в Институте только помогала ему приобретать новые профессиональные знания. Его педагогом по мастерству был художник-постановщик в фильме Сергея Бондарчука «Война и мир» Михаил Богданов. «Получая образование в одном из лучших киноинститутов мира, Ш. Наджафзаде вдруг осознаёт, что сильно скучает по родине: «Годы, прожитые в Москве, помогли мне понять, что такое на самом деле "Родина". Именно в Москве я открыл для себя красоту азербайджанской литературы, искусства и миниатюры. Я был так вдохновлён, что прочитал лекцию о миниатюрах. Я провёл много времени, изучая Низами, Насими и других великих азербайджанских поэтов. Увлечение традиционной живописью и литературой, тесно связанное с исламской философией и духовностью (суфизмом), во многом определило последующее творчество художника» (Агамалиев, 2018, стр. 34).

2. ТВОРЧЕСТВО ШАМИЛЯ НАДЖАФЗАДЕ

После возвращения в Баку, Ш. Наджафзаде приступает к своим дебютным авторским работам в анимации. Первый его фильм относится к 1986 году, когда он снимает фильм «Новогодняя история» в качестве художника-постановщика, а режиссёром был Вахид Талыбов (Асадова, 2017, стр. 8).



Рисунок №1. Шамиль Наджафзаде

«Фильм "Новогодняя история" выполнен в технике многоярусной перекладной анимации, т.е. анимируются плоские бумажные аппликации на нескольких уровнях, которые крепятся на специальном анимационном станке. Такая техника придаёт чувство пространства в фильме (особенно при панорамах зимнего леса). Она была дорогостоящей и сложной по исполнению. Стиль фильма "Новогодняя история" напоминает фильмы Юрия Норштейна "Ёжик в тумане" и "Сказка сказок". Ёжик Талыбова и Наджафзаде имеет некоторые схожие черты с ёжиком Норштейна. Подобно Волчку из "Сказка сказок", ёжик очень одинок и ищет себе друга, о котором он мог позаботиться. Авторы схожим способом работают со звуковыми эффектами. Звуки и шумы мы как бы слышим ушами героя: дятел стучит вдалеке, снег хрустит под ногами, из протекающей крыши капает вода... Однако это впечатление несколько портит электронная музыка, периодически звучащая в фильме» (Агамалиев, 2018, стр. 89).



Важно отметить о характерной и оригинальной стилистике, технологии художника Шамиля Наджафзаде, которая использовалась в анимации этого фильма. Успех художнику приходит не сразу (Велиева, 2014, стр. 3).



Рисунок №2. Кадры из м/ф «Новогодняя история»

Следующий мультфильм Ш. Наджафзаде называется «Посвящение» («Итхаф», 1990). Он отражает внутренний мир автора и является автобиографичным. В этом анимационном фильме Ш. Наджафзаде удалось выявить свои лучшие творческие возможности и способности режиссёра, сценариста и художника. В фильме очень чувственно передаётся ностальгия художника, воспоминания о детстве, тёплое отношение матери к нему. Всё это художник мастерски повествует в лице мужчины, сосланного в Сибирь, которому пришлось испытывать чувство ностальгии и воспоминаний о доме и своей семье. Этот сюжет явился ключевым в развитии и постановке фильма. Этот фильм полон смысловых значений: свет домашнего очага; стук в дверь; зимний лес; мужчина, подошедший к дереву (первое воспоминание о детстве); напев отрывка мугама «Баяты-Шираз»; печёная картошка на костре (воспоминание и празднике весны – Новруз, когда пекли в честь этого события сладости); снежный лес; мечеть; исполнение муэдзином азана; падающие в неба гвоздики; исполнение мугама Чахаргахх; мужчина, рассматривающий фотографии родных в руках; декламация диктором стихотворения поэта Гусейна Джавида о родине в исполнении народного актёра Азербайджана Расима Балаева; мужчина на фоне родного зелёного города с садами и морем; исполнение органом мугама «Баяты-Шираз» (ностальгия и воспоминания мужчины) (Велизаде, 1992, стр. 4).



Рисунок №3. Кадры из м/ф «Итхаф» («Посвящение»)

Каждый эпизод в мультфильме несёт ключ к разгадке. Увлечение художника суфизмом отразилось и в его творческом самовыражении.

«Первым смысловым уровнем можно назвать критику советского режима за его массовые репрессии, запреты праздновать национальные праздники, гонения на религию и т.д. В этом смысле самой знаковой сценой в фильме, конечно, является сцена с мечетью. Азан, заглушённый гимном СССР, символизирует не только искоренение религии, но и подавление духовности и самосознания азербайджанского народа (и народов СССР в целом). Сцену с цветами Ш. Наджафзаде он решил добавить после январских событий 1990 года. В этом контексте фильм "Посвящение" ("Итхаф") посвящается не только жертвам сталинских репрессий, но и жертвам коммунистического режима в общем» (Велизаде, 1992, стр. 4).

Второй смысловый уровень фильма основан на жизни азербайджанского поэта и драматурга Гусейна Джавида. Как и главный герой фильма, поэт был разлучен со своей женой и сыном и сослан в Сибирь. В ссылке поэт написал много посвящённых родине стихотворений. Строфы одного из них звучат в фильме «Итхаф». По словам Ш. Наджафзаде, Гусейн Джавид (Гусейн, 2005, стр. 116) был последним суфием в азербайджанской поэзии» (Агамалиев, 2018, стр. 93-94).

Суфиями были люди, остающиеся собой в жизненных коллизиях и творчестве, и в этом им помогало их душевное обретение – путь, пройденный и в душе, и в жизни. «Исходя из постулата суфиев можно сделать вывод, что третьим смысловым уровнем фильма является жизнь самого режиссёра, прожившего несколько лет на чужбине. Конечно, сложно говорить о чужом опыте. Но учитывая жизненные принципы и взгляды Ш. Наджафзаде, о которых было сказано выше,

можно предположить, что режиссёр вкладывает метафизическое значение в созданные им образы» (Агамалиев, 2018, стр. 94).

В нашем понимании, в фильме Ш. Наджафзаде «Посвящение» («Итхаф») родина ассоциируется у художника с родной землёй – природой, матерью, женой. Сюда входит и национальная культура Азербайджана со своей музыкой, языком и религией, праздниками. Изображённый, как в восточных миниатюрах, райский сад также может ассоциироваться с садом в божественной книге Коране. А если обратить внимание на азербайджанское значение арабского слова «итхаф», то он носит и два значения: посвящение и подарок.

Успехом Ш. Наджафзаде в этом мультфильме является то, что он очень оригинально соединил сюжетную идею с оригинальной технологией в анимации. В фильме была использована многоярусная перекладная анимация, что создавало органичность и смысловую значимость для комбинированных съёмок (Мехтиева, 2016, стр. 3).



Рисунок № 4. Раскадровка к нереализованному фильму «Зерно»

Этот фильм был демонстрирован на многих фестивалях в конкурсной программе: «Оберхауз» (Германия, 1991), «Клермон-Ферран» (Франция, 1991), «Крок» (Украина, 1991), «Взгляд с Востока» (Азербайджан, 1991), «Штутгарт», (Германия, 1992), «Дебют» (Россия, 1992). Кроме этого, этот «фильм транслировался спутниковым телевидением в 50 странах и был выкуплен французским каналом «7» (Багирзаде, 2013).

К. Наджафзаде в 1992 году написал сценарий к фильму «Зерно», который не смог воплотить в анимации. Материалы, рисованные заготовки, раскадровки в сценарии фильма остались незавершёнными, и поэтому судить об этом фильме сложно. Итальянский киновед



Джанальберто Бендаззи в изданной им книге о мировой анимации отмечал, что, к сожалению Ш. Наджафзаде не продолжил свой творческий путь в анимации (Bendazzi, 2016, p. 176).



Рисунок № 5. Раскадровка к нереализованному фильму «Зерно»

Он получил звание заслуженного деятеля искусств Азербайджана. Ныне художник Ш. Наджафзаде уехал и живёт в США. «Мультстудия «Сказка с Радостью» завоевала первое место на фестивале «Мульт-Орландо 2018» в США. Фильмы «Счастье» и «Кот Батон» Студии мультипликации «Сказка с Радостью» взяли два первых места на фестивале «Мульт-Орландо 2018», который проходил во Флориде (США) с 22 по 25 ноября 2018 года. Руководитель студии Юлия Сарычева также привезла из Америки награду «Best Animation Award». Юлия Николаевна считает, что лучшей из работ её учеников является фильм «Счастье». Этот мультфильм полгода создавала группа из восьми человек, а некоторые декорации студии подарил известный художник Шамиль Наджафзаде. Основой для проекта послужили стихи Вениамина Протасова» (Мультстудия «Сказка с Радостью» представляет фильмы «Счастье» и «Кот Батон и зайцы», выигравшие конкурс в США, 2019).

3. ВЫВОДЫ

Творчество Ш. Наджафзаде, как автора анимационных фильмов имеет большое значение в развитии азербайджанской анимации нового времени. Каждый его мультфильм имеет своё назидательное значение, смысл и несёт с собой свои символы. Написанные им авторские сценария для анимационных фильмов скорее



биографические и взяты из эпизодов его жизни. Отсюда и такой наглядный успех его работ зрителями публики.

Список литературы

- Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- Агамалиев, Р. (2018). *Азербайджанская анимация*. Баку: Peri film.
- Асадова, И. (2017, апрель 7). Прага знакомится с азербайджанской анимацией. *Газета "Эхо"*. Retrieved from <http://www.anl.az/down/meqale/exo/2017/aprel/536741.htm>
- Багирзаде, Б. (2013, май 08). Шамиль Наджафзаде: Мерой таланта является степень обнажённости рецепторов души. *Электронная газета «1 new.az»*. Retrieved from <http://www.1news.az/news/shamil-nadzhafzade-meroy-talanta-yavlyayetsya-stepen-obnazhennosti-receptorov-dushi>
- Велиева, Н. (2014, январь 21). Он ушёл с мягким сердцем. *«Регион Плюс»*. Retrieved from <http://regionplus.az/ru/articles/view/1797>
- Велизаде, М. (1992). Мои фильмы неоднозначны. *Газета «Эхо»*.
- Гусейн, Д. (2005). *Сочинения в пяти томах. Том первый*. Баку: изд-во «Лидер».
- Мехтиева, Л. (2016). Простые истины Шамиля Наджафзаде. *Газета «Бакинец»*.
- Мультстудия «Сказка с Радостью» представляет фильмы «Счастье» и «Кот Батон и зайцы», выигравшие конкурс в США. (15 январь 2019 г.). Получено из ГБОУ ДО города Москвы "Центр творческого развития и музыкально-эстетического образования детей и юношества "Радость": https://radost.mskobr.ru/add_edu/mul_tstudiya_skazka_s_radost_yu/novosti/mul_tstudiya_skazka_s_radost_yu_predstavlyayet_fil_my_sc_hast_e_i_kot_baton_i_zajcy_vyigravshie_konkurs_v_ssha/



SHAMIL NAJAFZADA AND SYMBOLS IN HIS CARTOONS

Farida Mir-Bagirzade (a)

(a) Department of Visual, Decorative and Applied Arts and Heraldry of the Institute of Architecture and Art attached to Azerbaijan Academy of Sciences, 115 Huseyn Javid Avenue, Akademik city, Yasamal, Baku, Azerbaijan, AZ1141. E-mail: faridamb2013@gmail.com

Abstract

Shamil Najafzade is one of the mature generation animators in Azerbaijanfilm studio. He was born in the family of a film artist - director, national artist of Azerbaijan, Kamil Najafzade, who influenced his development as an artist. He made animated films: "New Year's Story" (1986), "Dedication" ("Ithaf", 1990). And, the film "Grain" (1992), that he did not accomplished. In his cartoons, the artist used the technique of multi-layered layering in animation, which created even more originality in them.

Italian film expert Janalberto Bendozzi noted in his published book on world animation that, unfortunately, S. Najafzade did not continue his creative path in animation. He received the title of Honored Artist of Azerbaijan. Now artist S. Nadzhafzade lives in the USA. "Multstudio" Fairy Tale with Joy "won first place at the festival" Mult-Orlando 2018 "in the United States. The films "Happiness" and "Cat Baton" by "Fairy Tale with Joy" animation studio took two first places at the festival "Mult-Orlando 2018", which was held in Florida (USA) from November 22 to 25. Studio director Julia Sarycheva also brought the Best Animation Award from America. Julia Nikolaevna believes that the best of the works of her students is the film "Happiness". This cartoon was created by a group of eight people for half a year, and well-known artist Shamil Najafzadeh presented some of the decorations for studio. The basis for the project was the verses of Benjamin Protasov.

Keywords

Plan, meaning, symbol, script, statement, animation, formation, development, skill, nostalgia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



References

- Bendazzi, G. (2016). *Annimation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- Agamaliev, R. (2018). *Azerbaijani animation*. Baku: Peri film.
- Asadova, I. (2017, April 7). Prague meets Azerbaijani animation. *The newspaper "Echo"*. Retrieved from <http://www.anl.az/down/meqale/exo/2017/aprel/536741.htm>
- Bagirzade, B. (2013, May 08). Shamil Najafzade: A measure of talent is the degree of nakedness of the receptors of the soul. *Electronic newspaper "1 new.az"*. Retrieved from <http://www.1news.az/news/shamil-nadzhafzade-meroy-talanta-yavlyaetsya-stepen-obnazhennosti-receptorov-dushi>
- Veliyeva, N. (2014, January 21). He left with a soft heart. *"Region Plus"*. Retrieved from <http://regionplus.az/ru/articles/view/1797>
- Velizade, M. (1992). My films are ambiguous. *Newspaper "Echo"*.
- Huseyn, D. (2005). *Works in five volumes. Volume one*. Baku: publishing house "Leader".
- Mehtiyeva, L. (2016). Simple truths Shamil Najafzade. *The newspaper "Bakinets"*.
- The cartoon studio "Fairy Tale with Joy" presents the films "Happiness" and "Cat Baton and Hares", which won the competition in the USA.* (January 15, 2019). Retrieved from https://radost.mskobr.ru/add_edu/mul_tstudiya_skazka_s_radost_yu/novosti/mul_tstudiya_skazka_s_radost_yu_predstavlyaet_fil_my_sc_hast_e_i_kot_baton_i_zajcy_vyigravshie_konkurs_v_ssha/

Media Literacy Skills

Медийная грамотность



MEDIA LITERACY, JOURNALIST AND EMPOWERMENT OF DEMOCRACY

Neeraj Khattri (a)

(a) Institute of Media Studies Shri Ramswaroop Memorial University, Village Hadauri, Post Tindola, Lucknow - Deva Road, Barabanki, Uttar Pradesh 225003, India.
E-mail: neerajkhattri101@gmail.com

Abstract

In a democracy like India media has established many epitomes with its working style. These epitomes are helping media in becoming the fourth pillar. It has been seen that the journalists working in media had to face many problems during the establishment of these epitomes. These problems were related to their internal development, social problems and their understanding of the same. This research paper has been written keeping these problems in mind. Journalists working in Jaipur were interviewed for knowing their problems. This research paper has tried to investigate how a journalist works during making of content and its analysis, how well he/she understands the social problems and kind of understanding he/she has to calculate and evaluate the risk.

It was found that media literacy among journalists was left unattended to. Author states that journalists of Jaipur are not yet familiar with media related understanding, media analysis and modern media and about 78% of them adopt information furnished by unreliable and uncertified sources while using social media.

The researcher has tried to underline the importance of media literacy for journalists through this research paper. This research paper recommends taking media literacy to Journalists.

Keywords

Media Literacy, Democracy, Journalist, Content, Model, Interview, Empowerment, Mass Media, Media organization, Media Research



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



1. INTRODUCTION

A nation's democratic structure can reap fruits only when all its citizens are literate. Today's age of modern communication has changed the meaning of 'being literate'. Being able to read and write is not enough. One has to be a step forward and be aware and literate about all that is happening around him/her. This literacy is more complex than the basic education imparted to people. Health related education, gender related education, economy related education, E-literacy and media related literacy are prime examples of such literacy and play an important role in establishing a person in this modern society (Nielsen, 2011).

Today only 74% of India's population is literate, therefore India is still to achieve a lot in this field. This literacy doesn't include the literacy mentioned above. This literacy rate implies that 74% of our population can read and write. The effectiveness and strength of a nation's democracy depend upon the intelligence and literacy of its people. The intelligence of people has a direct bearing of the effectiveness of a democracy. A democracy is said to be good when even the weakest sections of society enjoy the same rights that the strong sections enjoy (Khatti, 2013).

India is the largest democracy in the world, yet it can't be called a forceful democracy. This is because the under developed sections of society have still not been connected to the main stream. One of the major reasons for this is that though people can read and write, they are not literate. The researcher has tried to investigate the media related literacy of journalists through this research paper. This research paper has tried to investigate how a journalist works during making of content and its analysis, how well he/she understands the social problems and kind of understanding he/she has to calculate and evaluate the risk.

During the research the researcher found that just pursuing a course journalism and mass-communication doesn't make a person a literate journalist. After having done this course a person gets familiar with a few things and softwares related to this subject but this is not enough to make him/her media literate.

Many problems inspired the researcher to undertake this research. The first problem is that India is not doing enough to promote media literacy among journalists. Secondly, after conversations with journalists of Jaipur it was found that they are not yet familiar with media related understanding, media analysis and modern media. The understanding of media and working style of many media-persons working in various print media institutions in Jaipur was found to be questionable. Work is required



to be done in this direction. This research paper is an attempt in this direction.

Journalist are the first teachers of this society as the news written by them I newspapers reaches every doorstep. Our society reads it to get informed, become knowledgeable and proactive. These aspects get weakened if the journalists themselves lack understanding of the subject and analytical power which in turn weakens all three pillars of our democracy. In order to restore the rigidity of the three pillars of democracy it is necessary to reinforce the well-known fourth pillar of democracy, the news community. Its each unit needs to be made literate and strong (Baker, 2012).

This research paper is an attempt to understand the problems faced by a journalist during his/her internal development and the way the journalist understands the related social problems and insecurities, the ways of getting rid of them, and the strategies which need to be employed. Therefore it can be said that in order to strengthen our society this research is vital and necessary.

The socio-economic culture of various media houses in Jaipur has been studied in this research paper. In addition to this, ways of strengthening media in order to strengthen our democracy have been sought.

Following are the objectives of this research paper:

- 1) To know their working style and work period.
- 2) To know the problems faced by them in their field related internal development
- 3) Enabling them to develop an understanding of and strategies regarding working style, internal development and social problems faced by them.
- 4) To know if the journalists understand their security related issues..

2. MATERIAL AND METHOD

The process of journalists working on their understanding of journalism and becoming literate is complex. This research is based on about four hundred salary earning journalist who work in Jaipur. Forty of them were interviewed and answers to the above mentioned questions were sought from them. The figures collected were statistically analysed. The facts collected have been duly presented in this research paper (Kothari, 2004).



3. RESULT AND DISCUSSION

The interviews revealed many facts which related not only to their internal development, working style, but also their socio economic culture. It was realised that about 62% of journalists in Jaipur don't use any new medium for enhancement of their own knowledge. They still rely on old knowledge funds to develop internally.

About 78% of them adopt information furnished by unreliable and uncertified sources while using social media. It was tried to find out how their working style effects their internal development. These journalists still believe in traditional practices of journalism. Social media is just a means of entertainment for them whereas mobile phones are used a direct means of journalism in regions like the Scandinavian region of Europe.

Sheri Top Clover, who is an assistant professor in the media studies department of Temple University and is also the director of centre for media and information literacy, has presented her views on media literacy. She has been the president of national association for media literacy education. Through her research she has shown that though America has developed a lot in media education but a lot can still be done in the field of media literacy. In India also, the central government has directed all the central universities to work in the direction of media literacy, but no explicit course in this regard can be seen in the curriculum (NAMLE, n.d.).

The entire journalists undertake a course in journalism before taking up this profession, but it is the lack of media literacy which jeopardizes their growth. Many of them have admitted that for them media literacy is the same as the education they have been provided during their course. As stated before, even today the working style of journalists working for Hindi newspapers follow traditional ways of reporting, writing and editing (Kubey, 2004).

It was found in the research that their selection of working style itself is a matter of concern, and actions need to be taken. India is an unsafe for journalists. America's committee communal to protect journalists has claimed that India as unsafe a place for journalists as the likes of Nigeria, Ethiopia, Pakistan and Mexico (Stein & Prewett, 2009).

It was found that Indian journalists have been divided into two sections. First of those who report in accordance with what their central and state governments want them to report and believe in keeping them happy in whatever way possible. The others are the journalists who don't let anything come in between them and responsible journalism and even force the government to be answerable to the people of this democracy depicting the power of pen and paper. These journalists spell trouble for the



government and the corrupt people supported by it. As the journalists in India don't receive any special protection, they can easily be subjected to their wrath and anguish. It has been found in this research that 74% of journalists in Jaipur don't have any special knowledge and understanding about their safety and code of conduct.

4. CONCLUSION

As stated in the beginning, this research is the need of the hour. This has been proved after this research. This research sought to know the problems faced by Hindi media journalists in their development, working style and security and also ways to do away with these problems.

It was found that journalists have to face some very basic problems during their internal development. They are also not privy to the technological advancements, this hampers their journalism and working style. They are not able to fully utilise facilities like mobile phones, internet, social media for the betterment of their journalism. If they incorporate the use of these mediums in their journalism, Jaipur's largely stereo type journalism would become modern. Jaipur's journalists need to change the way they lead their lives in order to change their working style.

Security is a person's fundamental right, and security of journalists is of paramount importance for strengthening our democracy. Eight Journalists were murdered in 2016, and several journalists were troubled, scared and tortured for their fearless journalism. At times even the government tried to pressurise/influence them and to stop them from dispensing their duties by means of legal charges and other impositions. These are not good signs for a democracy.

The researcher has concluded that both legislature and judiciary need to work for the safety of journalists so that they can work fearlessly.

5. RECOMMENDATION

It won't be an over statement if one says that media literacy is not even born yet in India. Western regions like Europe, America and Latin America have seen researches being carried out in this field for the last 40 years. Indian government and various education agencies must realise the importance of media literacy and fabricate it into our system. Through this research the researcher recommends the following:

- 1) The government and the education ministry must conduct a research on various media schools and organisations to understand the extent of media literacy among journalists.



- 2) The central and state governments must pass laws to inculcate media literacy in their university curriculums.
- 3) Indian government must form a commission to understand the need of media literacy, related challenges and to fabricate a fitting curriculum.
- 4) University grant commission must train teachers of journalism and journalists in the field of media literacy as a part of its human resources development programme.
- 5) Government and non government organisations must be provided funds for research in the field of media literacy.
- 6) Government and media organisations of Jaipur must seek training from foreign journalists.
- 7) Government must inculcate this subject in school curriculum for media personnel, media policy makers and media subscribers to create an atmosphere for promotion of media literacy.
- 8) Conferences and seminars on media literacy must be held in media institutions not only in Jaipur but also in other parts of India.
- 9) The education policy makers of India must form a top class organisation to promote media literacy, understand the challenges involved, formulate strategies to counter the difficulties and popularise media literacy.

References

- Baker, W. F. (2012). *Media Literacy in the K12 classroom*. International Society for Technology in Education.
- Khatti, N. (2013). *Interactive Media and Society*. New Delhi: Kalpaz Publication.
- Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques. 2nd Edition*. New Delhi: New Age International Publishers.
- Kubey, R. (2004). Media Literacy and the Teaching of Civics and Social Studies at the Dawn of the 21st Century. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 69–77 <https://doi.org/10.1177/0002764204267252>.
- NAMLE. (n.d.). Retrieved from National Association for Media Literacy Education: <https://namle.net/>
- Nielsen, G. (2011, March). Media Literacy in the Social Studies Classroom. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, 76(7), 43-45.
- Stein, L., & Prewett, A. (2009). Media Literacy Education in the Social Studies: Teacher Perceptions and Curricular Challenges. *Teacher Education Quarterly*, 36(1), 131-148.



МЕДИАГРАМОТНОСТЬ, ЖУРНАЛИСТИКА И РАЗВИТИЕ ДЕМОКРАТИИ

Кхаттри Нираж (а)

(а) Институт медиаисследований, Мемориальный университет Шри Рамсваруп, Деревня Хадаури,
Пост Тиндола, Лакхнау - Дева Роуд, Барабанки, Уттар Прадеш 225003, Индия.
E-mail: neerajkhattri101@gmail.com

Аннотация

В демократических странах, подобных Индии, СМИ создали множество моделей со своим стилем работы. Это дало возможность СМИ стать четвертой ветвью власти. Опыт показал, что журналисты, работающие в средствах массовой информации, сталкивались с множеством проблем при создании подобных моделей. Эти проблемы берут свое начало в их внутреннем развитии, социальных проблемах и осознании всего этого. Эта статья была написана на основании опроса работающих в Джайпуре журналистов, направленного на выяснение имеющихся у них проблем. В исследовании была предпринята попытка проследить, как журналист работает во время создания контента и его анализа, насколько хорошо он понимает социальные проблемы и как рассчитываются и оцениваются риски. Автор отмечает, что медиаграмотность не является вопросом, волнующим журналистов. По мнению автора, журналисты из Джайпура пока еще не знакомы с особенностями средств массовой информации, анализом СМИ и современными средствами массовой информации, и около 78% из них опираются в своей работе на информацию, предоставленную ненадежными и несертифицированными источниками, при использовании социальных сетей.

Автор в своей статье попытался подчеркнуть важность медиаграмотности для работы журналистов. В данном исследовании автор считает, что необходимо распространять медиаграмотность среди журналистов.

Ключевые слова

Медиа Грамотность, Демократия, Журналист, Контент, Модель, Интервью, Расширение прав и возможностей, Средства массовой информации, Организация СМИ, Исследования СМИ



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Список литературы

- Baker, W. F. (2012). *Media Literacy in the K12 classroom*. International Society for Technology in Education.
- Khatti, N. (2013). *Interactive Media and Society*. New Delhi: Kalpaz Publication.
- Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques. 2nd Edition*. New Delhi: New Age International Publishers.
- Kubey, R. (2004). Media Literacy and the Teaching of Civics and Social Studies at the Dawn of the 21st Century. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 69–77 <https://doi.org/10.1177/0002764204267252>.
- NAMLE. (n.d.). Retrieved from National Association for Media Literacy Education: <https://namle.net/>
- Nielsen, G. (2011, March). Media Literacy in the Social Studies Classroom. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, 76(7), 43-45.
- Stein, L., & Prewett, A. (2009). Media Literacy Education in the Social Studies: Teacher Perceptions and Curricular Challenges. *Teacher Education Quarterly*, 36(1), 131-148.

Game Studies

Исследования игр



MICROTRANSACTIONS IN AAA VIDEO GAMES – ARE THEY REALLY NECESSARY?

Edwin L. Phil Tan (a)

(a) Limkokwing University of Creative Technology, Inovasi 1-1, Jalan Teknokrat 1/1, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia. E-mail: edwintan1992@gmail.com

Abstract

Video games, unlike other forms of media, are a business; money makes the world go round. However, the video game industry is a very unstable place in the eyes of the developers. Initially starting out as low budget projects running on the most basic of hardware, the advances in technology and rising demands from gamers result in a rise in costs for development. The downside is that the price of video games have stayed stagnant throughout the years. Therefore, a switch to using microtransactions may seem like the best option, but then again it may actually have some detrimental effect on the industry and the people who play. This paper will reflect back on how microtransactions in video games came about and the backlash they have on certain AAA games. The selected AAA titles covered in this paper have been released between late 2018 and early 2019 and will look at the various monetary features that have gained criticism from journalists and fans.

Keywords

Microtransactions, games, computer games, video games, AAA games, in-game purchases, real world currency



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



1. HISTORY OF VIDEO GAME PRODUCTION

When you look at how video games got started, they were mostly cheap to make and allowed either a single or multiple people to play together on a single machine (Schultz, 2018). Games like Pong (1972), Space Invaders (1978), Pacman (1980), Donkey Kong (1981), and Tetris (1984) had very plain graphics and minimal audio which did not require major processing power for them to run. That was until the 1990s when companies like Electronic Arts, or EA for short, and Sony discovered that they could turn video games from simple home entertainment into a business that could generate a lot of profit (Schultz, 2018). It was at this point in time when the term “AAA games” were used at conventions to label these “blockbuster video games”. By the time the new millenium came upon us, many large-scale video game companies like Bungie, Capcom, Square Enix, and Ubisoft emerged or expanded from their humble beginnings to frequently develop AAA titles like Halo, Street Fighter, Final Fantasy, and Assassin’s Creed for the masses.

2. IMPLEMENTATION OF MICROTRANSACTIONS

It was not long before developers began implementing microtransactions to generate more income. Microtransactions was first noticed in AAA titles for the PC and Xbox 360 during the first quarter of 2006 (Williams, 2017). Online games especially have microtransactions as part of their services not only to give players access to additional features but also fund the developers so they can churn out more goodies in the future. When video games went mobile, microtransactions gained even more visibility due to the many people who have access to smartphones along with the onboard Apple or Google app store (Tomić, 2017, p. 241). Mobile games like Clash of Clans and Homescapes garnered a lot of players because some of the games are free while others are economically-priced, and how easy it is to whip out your phone and play on the go (Anderton, 2018).

The reason for the rise of microtransactions stem from consumers hesitating to spend money on video games, while independent developers and studios emerging yet not being able to charge the same amount as the AAA studios. In order to combat these setbacks and shift in consumer behavior, they have to adopt a new business model and make their games “freemium”, a portmanteau of the words “free” and “premium”. That way, players have the option of either taking the long road without having to spend any money or investing a little bit of cash to get a lead on other



players; it all becomes more of a gamble which is the nature of the business (Agarwal, 2017).



Figure 1: An example of microtransactions utilizing real world currency in *Homescapes* (Playrix, 2017).

3. ABUSING THE USE OF MICROTRANSACTIONS

While microtransactions has revolutionized the gaming business model, many gamers and critics have expressed their concerns over AAA gaming companies taking things a little too far by implementing the system in almost every AAA title imaginable, including those that do not even require it. In order to understand how this came about, we need to understand the economics of video games first. Firstly, working on video games is purely project-based. Once a project is finished, the employees working on it are completely brushed aside until they are needed for the next one. Meanwhile, production costs continue to rise to accommodate new hardware and updated graphics while the retail price of games remained the same (Martin, 2017). On top of that, the cost of games are usually highest during the first week of release, but then as time goes by, the price gets marked down especially during holiday seasons to attract people to buy until almost a year later, the amount needed to buy the game becomes less than half of the initial price tag.

That is why AAA gaming companies rely on microtransactions to cover the initial production cost and to make up part of the profits.



Nevertheless, developers are kidding themselves if they think they can get rich through microtransactions; this is merely a survival tactic to ensure they can still do business (Martin, 2017). From a social standpoint, microtransactions tend to demean a player's status especially in a multiplayer environment where things get competitive between individuals. Tomić (2017, p. 251) stated that microtransactions are like 'buying' cheat codes which were a taboo in the earlier days of gaming. Evers, Ven and Weeda (2015, p. 22) have also pointed out that in spite of buying something in a game that allows microtransactions, it can be argued that the outcome feels undeserved even if the player conducts himself fairly without violating the rules of the game.

4. DIFFERENCES BETWEEN DLCS AND MICROTRANSACTIONS

It is important to note the differences between microtransactions and the other content that requires payment called downloadable content (DLCs). We have established that microtransactions are optional low-priced purchases to enhance the gaming experience and are usually a one-time-use item. In other words, they are the virtual equivalent of party favor goodies. DLCs, on the other hand, are completely new additions to the game like expanded story quests, new multiplayer maps, and additional items not included in the base game before (Duran, 2016).

Players who are conservative with their money tend to avoid microtransactions and DLCs altogether. Recent studies have shown that those who do not mind spending a few extra funds on additional game content generally prefer purchasing microtransactions over DLCs. In a survey conducted by The NPD Group in late 2016, 77 percent of players find microtransactions to be a good thing because it enhances the gaming experience; although 68 percent do not condone the pay-to-win aspect of microtransactions (Riley, 2016). Those who prefer to buy DLCs do so in order to enjoy all the game has to offer especially when they play with friends. DLC supporters also feel that purchasing DLCs is worth the money, but would still like the prices of DLCs to be cheaper (Riley, 2016).

Game developers have heard these concerns. This has led to many developers implementing season passes on the latest games. Season passes are described as a purchasable permanent extra service attached to a game title which allows players to get additional content at no extra cost (Official PlayStation Website, 2017). In other words, buying a season pass with a one-off payment allows players to download future expansion packs at no additional cost as opposed to buying individual packs the moment they are



released which takes the pressure off having to spend more money on additional content.

The NPD Group's industry analyst Sam Naji stated that purchasing microtransactions and DLCs is at the time healthy, but those developing and distributing the games must be wary of balancing between stimulating spending growth and the value of the content they are providing (Riley, 2016). However, it seems that most of the video game developers have prioritized money over content to the point they are putting in-game stores into their latest AAA titles with highly unnecessary charges that would be better off in mobile game releases.

5. ASSASSIN'S CREED ODYSSEY – ALL ABOUT THE ADVENTURE

When you think about role-playing games, you are not just expecting to build your character and getting involved in battles but also getting immersed in the environment. Throughout the *Assassin's Creed* series, players get to enjoy the scenery of various places during different time periods from the Third Crusade to the Italian Renaissance and later during the Colonial era. In the latest installment *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), players are thrust into the shoes of a young Spartan trekking through the landscapes of Ancient Greece as they progress through the story.



Figure 2: *Assassin's Creed Odyssey* is best enjoyed with full appreciation of the game world (Ubisoft Quebec, 2018).



The aspect of the game that is discussed the most is not the gameplay but the additional purchase options in the game store. The average gameplay time for *Assassin's Creed Odyssey* is about 60 hours, give or take a few depending on if players tackle all the side missions. The microtransactions offered in the game revolve around giving players an EXP boost. Brian Altano and Tina Amini of IGN (2018) talked about the microtransactions and argued that since it is only a single player experience, the boosters can help to bypass the difficult and more demanding level progression during later stages of the game. They did counter this point by saying if the game is meant to be played for 60 hours spending whatever amount of time to level up and take in the sights of the game world, why would people pay to dumb down the experience to only 30 hours? If people have any complaints about the difficulty in the game, one suggestion laid out is to follow what *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018) does by allowing free toggling of the difficulty of individual aspects of the game.

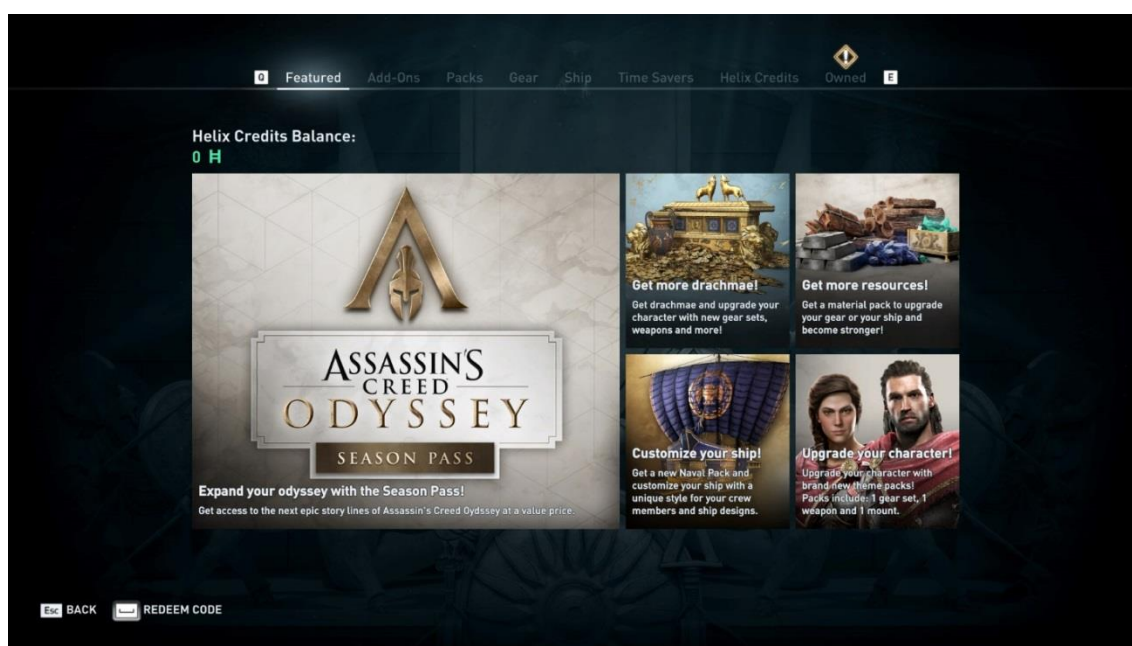


Figure 3: A screenshot of the *Assassin's Creed Odyssey* in-game store where players can purchase a variety of things from in-game currency and resources, fast upgrades, and even a season pass (Ubisoft Quebec, 2018).

After much debate on the Internet, the majority feel that the developers over at Ubisoft may have “intentionally designed a pacing system” where microtransactions are essential (Tyrrel, 2018). In fact, Reddit user Zaherking (2018) berates that even when there are some deluxe editions of *Assassin's Creed Odyssey* available for purchase at \$100, the



fact that they still include microtransactions is “distasteful, greedy and toxic to the RPG system”. However, it seems that many are simply trying to pay for a problem that they “created themselves” as Altano (2018) pointed out. If players were to ignore the microtransactions and invest time in the game as Tyrrel had done, they may actually find the game enjoyable without having to get frustrated over diverging from the main story to go on side missions and contracts in order to gain more experience (Tyrrel, 2018).

The season pass, on the other hand, might be more worth it for some players. At the cost of \$39.00, season pass owners will have free access to upcoming DLC content. Like how you would catch a TV series season premiere as game director Scott Phillips puts it, players who have purchased the season pass will get to experience entirely new story quests that will be released periodically (Phillips, 2018). In hindsight, if players want to gain the most out of their experience with *Assassin’s Creed Odyssey*, it might be more beneficial spending their money on the season pass instead of going out of their way to pay-to-win and finish as quickly as possible.

After getting my hands on *Assassin’s Creed Odyssey*, I understand why players get frustrated with the early stages of the game especially if they are the kind who explores every nook and cranny to collect everything within a region and then halted by enemies with a higher level than their character. Despite having experienced those setbacks myself, that simply motivates me to go on additional side quests in order to improve the stats of my character; hardly any need for desperation by upgrading with real money. Sure it may seem tedious, but that is what the *Assassin’s Creed* series is all about: exploring the ancient world of key periods in history.

In hindsight, the previous entries to the series like *Assassin’s Creed 2*, *3* and *4* had a lot more freedom and were not bogged down by levels of enemies. The difficulty laid more with the different types of enemies, with tougher opponents requiring either stealthy approaches or timed dodges for powerful counterattacks. With levels implemented not only in your character but enemies as well, it is almost like the developers want players to go on a set path and later diverge from it to go back to previously inaccessible locations. This takes up time from the players, tempting some of them to even consider going for microtransactions to breeze through *Assassin’s Creed Odyssey*.



6. DEVIL MAY CRY 5 – SKILLS PAY MORE

Before its highly anticipated release in March 2019, *Devil May Cry 5* (Capcom, 2019) has been gaining a lot of attention with many from the online community covering every piece of information the developers post. The *Devil May Cry* series is generally well-known for its highly complex gameplay and rewarding players based on how well they play; the better the rank, the more lucrative the rewards become.

Which is why it seems odd that Capcom would out of the blue announce that microtransactions would be available on the upcoming fifth entry *Devil May Cry 5*. This sparked a lot of backlash from the gaming community as they grumble over how this is killing the game way before it is even released.

For those who are new to the *Devil May Cry* series, the games have an in-game currency called Red Orbs which can be accumulated and spent on upgrading your weapons and ability with more being rewarded at the end of each level depending on how well you play. So to give players the option of buying more Red Orbs with real money just to buy all the upgrades at the beginning instead of filling up the upgrade tree progressively can be seen as insulting to the more veteran players of *Devil May Cry*.

It should also be noted that revivals after death in the middle of a level come in two options. The first is with the standard Gold Orbs that can be purchased from the in-game store, but they can also be found within the game albeit rare. The second option, which is new to *Devil May Cry 5*, is by actually spending Red Orbs. The amount of regenerated health upon revival is proportionate to the number of Red Orbs spent, but players should keep in mind that after every subsequent death within the same level, the required amount of Red Orbs increase; thus the essentiality of Red Orbs increase especially for players who have a hard time keeping up with the fast-paced nature of *Devil May Cry 5* and die too easily. Verified YouTuber Maximillion Dood (2019) had his hands on an early preview of *Devil May Cry 5* and stated that players would need to be economical in how they spend their Red Orbs; otherwise you would have wasted it all on revives instead of saving them for the good stuff like upgrades. This would make the microtransactions a somewhat necessary tool for novice *Devil May Cry* players who continuously spend Red Orbs on , but not so for the more experienced players.

Hideaki Itsuno, the director for *Devil May Cry 5* and earlier installments, has reassured the community that the microtransactions will



not impact the gameplay in a big way as stated in an interview with Peter Brown of Gamespot:

“With giving people the ability to purchase Red Orbs, it’s something we want to give people as an option. If they want to save time and just want to get all the stuff at once, those people can do that. But on the other hand I don’t feel you have to get all the moves. You should be able to play it the way you want to play it.” (Brown, 2018)

It may not be compulsory to pay for these microtransactions, but the fact that they even exist in the game just irks everyone. In the case of *Devil May Cry 5*, you do not need to spend money on something that already exists in the game like the Red Orbs that simply requires a little effort to gather; it is not like you are paying for downloadable content (DLCs) that was not in the initial release of the game (D'Argenio, 2018). Ashley Jenkins and Brian Gaar of The Know (2018) also stated how ridiculous it is to pay for single player microtransactions because you are simply paying more to “not play the game” instead of riding along the narrative of the game.

Players who opt to pre-order the *Devil May Cry 5 Deluxe Edition* have access to some nifty bonuses. The additional in-game currency which can be used to unlock upgrades from the start of the game may seem like a nice bonus, and so do the alternate colors to change the characters’ appearances. Even battle music from previous entries will be available for use in-game for those who are feeling nostalgic. But it is the exclusive weapons that are the highlight of the deluxe edition.



Figure 4: A screenshot from the *Devil May Cry 5* TGS 2018 trailer showing the additional content available to those who purchase the Deluxe Edition in advance (Capcom, 2019).



What makes the extra weapons unique is that they are not total game changers to give players the advantage in combat. Producer Matt Walker clarified during New York Comic-Con 2018 that the purpose behind these additional weapons is to give players more options on how to tackle battle scenarios rather than giving better options on how to overcome them.

“Do I have to buy the deluxe version if I want the strongest Devil Breakers?’ And that’s not the way it was designed. (...) Our intent was to create a game where you get everything that you need to play and enjoy the game with the normal edition. Then we thought, ‘What can we do as a little extra for people that want something more?’ So we’ve designed these deluxe Devil Breakers and the deluxe Dante weapon with the idea that they’re going to be balanced. (...) There shouldn’t be a best regardless.”(Walker & Itsuno, 2018)

There is some merit to Walker’s statement about the deluxe edition. The bonus features of the deluxe edition are hardly an attempt at pay-to-win; rather it is an expansion of the gaming experience players will likely have as compared to the standard release of the game.

Upon release, the gameplay has been praised by most critics and players; with veterans of the *Devil May Cry* series finding ease with the gameplay. From a microtransaction perspective, I found that even though the option is available, it is completely unnecessary but enticing to some people. The 100,000 Red Orbs that come with pre-ordering the Deluxe Edition will only give players a slight headstart, but it is still heavily insufficient to cover the costs of all the skills for all three playable characters. This is completely unlike the previous title *Devil May Cry 4 Special Edition* (Capcom, 2015) which has a generous bundle of 300,000 Red Orbs and 200,000 Proud Souls, which are exclusive to the fourth entry alone, that is enough to purchase almost the entire skillset of every character. Another thing to note is unlike *Devil May Cry 4 Special Edition*, Red Orbs are not carried over between characters in *Devil May Cry 5*. This makes the process of earning Red Orbs more cumbersome as you need to earn three times as much to unlock everything unless you are a seasoned player who can gain a substantial amount of skill points which translates to high numbers of Red Orbs earned.

Death also comes quick to those who are not prepared for the high octane action of *Devil May Cry 5*. Reviving yourself from death can come at either the cost of the in-game currency Red Orbs or through the use of special Gold Orbs. Luckily for those who prefer to do a little wandering off the beaten path, Gold Orbs are quite easy to come by after some



exploration in the middle of missions. However, it is usually around the point where players die too often and use up all their Gold Orbs and are low on Red Orbs that they might resort to microtransactions, which personally I have not had the need to rely on. To add insult to injury, *Devil May Cry 5* does not implement the use of restoration items like Green Stars for health and Purple Stars for other abilities which does not bode well for most players who are used to saving themselves from the brink of defeat with the aid of additional items, unless players purchased the deluxe edition which includes the Devil Breaker Sweet Surrender with healing functions. As a result, Red Orbs play a much bigger role than just buying and upgrading skills.

This brings us next to one of the most unique weapons in the entire *Devil May Cry* franchise as a whole: the Faust Hat. What separates this weapon from the rest is that it attacks using the Red Orbs of the players. One concept behind the Faust Hat is that you can attack enemies using the Red Orbs as ammunition; the more spent, the higher the damage. The other concept is that of a risk and reward scenario. You can attach the Faust Hat to an enemy and gain Red Orbs with interest for every strike landed; the downside of that is if that enemy hits you back, you would lose Red Orbs.

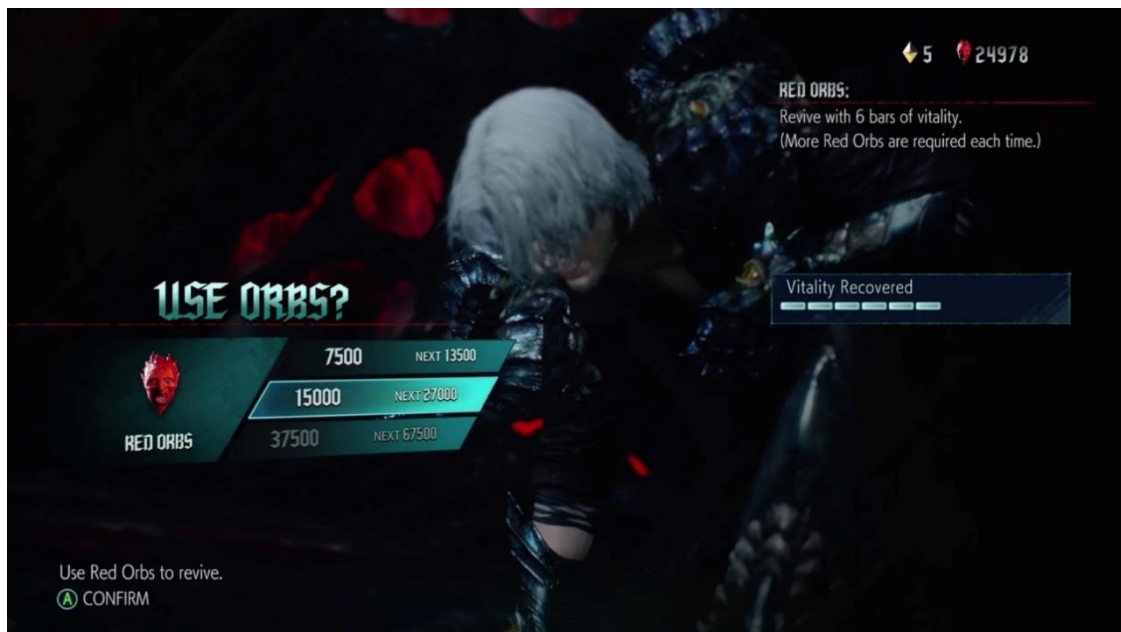


Figure 5: A screenshot of the first death in *Devil May Cry 5* (Capcom, 2019).

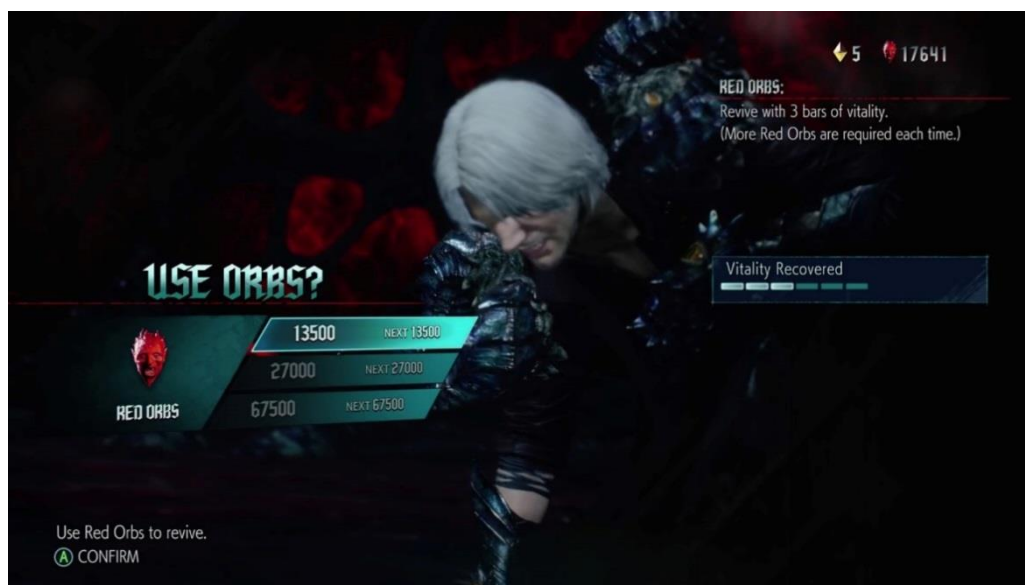


Figure 6: A screenshot of the second death in *Devil May Cry 5* (Capcom, 2019). Note the increase in required Red Orbs for revival

When it comes to actually putting the Faust Hat to use, I found myself having to think economically before firing the weapon; and this is where consumer behavior and spending theories come into the picture though not in explicit detail. During the first runthrough of the game, players definitely would not have enough Red Orbs to distribute among the multiple categories of purchase, so they would have to think twice about where they spend it. Or they could take the risk and reward route and cash in Red Orbs during combat to gain back more with interest. Personally, I prioritized on buying all the upgrades first, so I was thrifty with my spending. It is also noted that some players have found certain sections in the game where you can take full advantage of the Faust Hat to “farm” Red Orbs.

As you can see, the role of Red Orbs has been dramatically expanded to almost every single facet of *Devil May Cry 5*. As a result, microtransactions have been naturally added to the game to accommodate players who would not mind spending a little extra cash on purchasing Red Orbs for in-game use, or even buy Blue Orbs to expand the health gauge. This, however, would seem redundant since Blue Orbs can be collected within the game with a little bit of effort put into exploring. As for the death aspect of the game, Gold Orbs are actually easy to acquire as the game will give you one as a daily login bonus. The other way is to be as stylish as the game requires players to do, and have other players rate you as such resulting in a free Gold Orb for use upon revival, eliminating the need for spending Red Orbs to revive.



Figure 7: The online *Devil May Cry 5* store page redirected from the main menu (Capcom, 2019).



Figure 8: Players will sometimes get this message upon opening Devil May Cry 5 (Capcom, 2019).



7. CONCLUSION

So the big question is: “Are microtransactions really necessary in the gaming industry?” The answer to that would be that there is a time and place for everything. Microtransactions might be beneficial for those working on multiplayer or freemium games where they need the funding to churn out new content periodically to keep players interested but certainly not AAA single player titles. Some AAA games like *Middle-earth: Shadow of War* (Monolith Productions, 2017) had to remove all microtransactions after much deliberation and negative criticism from players. On why they decided to remove all microtransactions, Monolith developers explained through Eurogamer:

“The core promise of the Nemesis System is the ability to build relationships with your personal allies and enemies in a dynamic open world. While purchasing orcs in the Market is more immediate and provides additional player options, we have come to realise that providing this choice risked undermining the heart of our game, the Nemesis System.” (Purchase, 2018)

As for whether the gaming industry can survive without microtransactions, the smaller independent companies might need to rely on them to cover their costs; but the big gaming conglomerates do not need them as they have investors and stakeholders already putting in money to keep their businesses going (Pearce, 2017).

In all honesty, eliminating the practice of implementing microtransactions in AAA games may not and perhaps cannot be done overnight which might not sit well with everyone. Even the recently released *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios, 2019) is under heavy scrutiny by gamers, even gaining a “Mostly Negative” user rating on Steam due to the microtransactions implemented by the developers just for a bunch of cosmetic upgrades (Wilde, 2019). When it comes right down to it, it is the players that ultimately decide whether to purchase them or not. They hold the power to either pay more to make their lives easier or not make a purchase and enjoy the game as originally intended.

References

Agarwal, P. (2017, March 5). Economics of Microtransactions in Video Games. *Intelligent Economist*. Retrieved November 30, 2018, from:



- <https://www.intelligenteconomist.com/economics-of-microtransactions/>.
- Altano, B., & Amini, T. (2018, October 15). Video Game Developers Are Still Figuring Out Microtransactions. *YouTube*. Retrieved October 17, 2018, from: https://www.youtube.com/watch?v=oTS4Ex_De0Y
- Anderton, K. (2018, March 7). The Ongoing Controversy Of Microtransactions In Gaming [Infographic]. *Forbes*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2018/03/07/the-on-going-controversy-of-microtransactions-in-gaming-infographic/#1518a3431d9c>.
- Brown, P. (2018, October 9). Devil May Cry 5 Lets You Spend Real Money To Upgrade Characters. *Gamespot*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.gamespot.com/articles/devil-may-cry-5-lets-you-spend-real-money-to-upgra/1100-6461972/>.
- Capcom. (2015). *Devil May Cry 4 Special Edition*. Osaka: Capcom.
- Capcom. (2019). *Devil May Cry 5*. Osaka: Capcom.
- D'Argenio, A. M. (2018, September 27). There is no excuse for microtransactions in Devil May Cry 5. *Game Crate*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.gamecrate.com/there-no-excuse-microtransactions-devil-may-cry-5/20909>.
- Duran, Heidi B. (2016, October 7), NPD: 77 Percent Of Gamers Are Willing To Pay For Microtransactions, *AList*. Retrieved December 10, 2018, from: <https://www.alistdaily.com/digital/npd-77-percent-gamers-willing-pay-microtransactions/>.
- Eidos Montréal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. Quebec: Eidos Montréal.
- Evers, E. R. K., Ven, N. V. D., & Weeda, D. (2015). The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player's Status. *International Journal of Internet Science*, 10(1), 20-36.
- Information about season passes (2017). Official PlayStation Website. Retrieved December 12, 2018, from: <https://www.playstation.com/en-in/get-help/help-library/store---transactions/playstation-store-information---pre-orders/information-about-season-passes/>.
- Jenkins, A. and Gaar, B. (2018, September 24). Do Devil May Cry 5's Microtransactions Cross The Line?. *YouTube*. Retrieved December 3, 2018, from: https://www.youtube.com/watch?v=_jM_moZVh6Q.
- Martin, G. (2017, October 10). Loot Boxes Are More Proof that the Economics of Videogames Are Broken. *Paste Magazine*. Retrieved



- December 1, 2018, from:
<https://www.pastemagazine.com/articles/2017/10/loot-boxes-are-more-proof-that-the-economics-of-vi.html>.
- Maximillion Dood (2019, February 7). MAX PLAYED DMC5: Full Preview - Nero, V & Dante (4k Devil May Cry 5). YouTube. Retrieved February 8, 2019, from:
<https://www.youtube.com/watch?v=JJ-XqU6v6Rc>.
- Monolith Productions. (2017). *Middle-earth: Shadow of War*. Kirkland: Monolith Productions.
- Pearce, A. (2017, December 22). Can AAA Games Survive Without Microtransactions?, *IGN*. Retrieved December 3, 2018, from:
<https://www.ign.com/articles/2017/12/22/can-aaa-games-survive-without-microtransactions>.
- Phillips, S. (2018, September 13). Assassin's Creed Odyssey: Post Launch & Season Pass Trailer | Ubisoft [NA]. *YouTube*. Retrieved December 12, 2018, from: <https://www.youtube.com/watch?v=q-sCQnFX-uU>.
- Playrix. (2017). *Homescapes*. Vologda: Playrix.
- Purchase, R. (2018, April 3). Middle-earth: Shadow of War ripping out microtransactions and loot boxes. *Eurogamer.net*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-03-middle-earth-shadow-of-war-ripping-out-microtransactions-and-loot-boxes>.
- Riley, D. (2016, October 17). Latest Report from the NPD Group Provides Insight Into Gamers' Purchasing, Usage, and Perceptions of Additional Gaming Content. *NPD Group - Market Research*. Retrieved December 12, 2018, from:
<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2016/latest-report-from-the-npd-group-provides-insight-into-gamers-purchasing-usage-and-perceptions-of-additional-gaming-content/>.
- Schultz, W. (2018, February 20). What Is a AAA Video Game?, *ThoughtCo.com*. Retrieved November 30, 2018, from:
<https://www.thoughtco.com/what-is-aaa-game-1393920>.
- Tomić, N. (2017). Effects of Micro Transactions on Video Game Industry, *Megatrend Review*, 14 (3), 239-259.
- Tyrrel, B. (2018, October 16). No One Can Agree on Assassin's Creed Odyssey's Microtransactions. *IGN*. Retrieved December 2, 2018, from:
<https://sea.ign.com/assassins-creed-odyssey/142564/feature/no-one-can-agree-on-assassins-creed-odysseys-microtransactio>.



- Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed Odyssey*. Quebec: Ubisoft Quebec.
- Walker, M., & Itsuno, H. (2018, October 18). Devil May Cry 5 - NYCC 2018 Panel. *YouTube*. Retrieved November 1, 2018, from, <https://www.youtube.com/watch?v=6BRHgdQNNPg&t=70s>.
- Wilde, T. (2019, April 24). Mortal Kombat 11 on PC: Here's the deal with microtransactions and performance. *PC Gamer*. Retrieved May 8, 2019, from: <https://www.pcgamer.com/mortal-kombat-11-pc-port/>.
- Williams, M. (2017, November 10). The Harsh History Of Gaming Microtransactions: From Horse Armor to Loot Boxes. *USGamer*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.usgamer.net/articles/the-history-of-gaming-microtransactions-from-horse-armor-to-loot-boxes>.
- Zaherking (2018, October 6). *Assassin's Creed Odyssey Microtransactions are insane [Reddit post]*. Retrieved December 2, 2018, from: https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/9lnuji/assassins_creed_odyssey_microtransactions_are/.



МИКРОТРАНЗАКЦИИ В AAA ВИДЕОИГРАХ – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ОНИ НЕОБХОДИМЫ?

Тан Эдвин Л. Фил (а)

(а) Университет креативных технологий Лимкоквинг, Inovasi 1-1, Jalan Teknokrat 1/1, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Малайзия. E-mail: edwintan1992@gmail.com

Аннотация

Видеоигры, в отличие от других форм медиа, являются особым бизнесом, так как деньги заставляют мир вертеться. Тем не менее, индустрия видеоигр очень нестабильна, по мнению их разработчиков. Если в самом начале можно было стартовать с низкобюджетных проектов, работающих на самом базовом оборудовании, то растущие требования геймеров и технологические достижения приводят к росту затрат на разработку видеоигр. Однако, сдерживающим фактором является то, что цены на видеоигры оставались неизменными на протяжении многих лет. Поэтому переход к использованию микротранзакций, с одной стороны, может показаться наилучшим вариантом, но, с другой стороны, он может оказать пагубное влияние на индустрию и самих игроков. Данная статья рассматривает то, как возникли микротранзакции в видеоиграх, и реакцию, которую они вызвали в некоторых играх AAA. Отдельные игры AAA, рассматриваемые в статье, вышли в конце 2018 – начале 2019 года, поэтому именно на их примере будут рассмотрены различные денежные особенности, вызвавшие критику со стороны журналистов и фанатов.

Ключевые слова

Микротранзакции, игры, компьютерные игры, видеоигры, игры AAA, внутриигровые покупки, реальная мировая валюта



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Список литературы

- Agarwal, P. (2017, March 5). Economics of Microtransactions in Video Games. *Intelligent Economist*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.intelligenteconomist.com/economics-of-microtransactions/>.
- Altano, B., & Amini, T. (2018, October 15). Video Game Developers Are Still Figuring Out Microtransactions. *YouTube*. Retrieved October 17, 2018, from: https://www.youtube.com/watch?v=oTS4Ex_De0Y
- Anderton, K. (2018, March 7). The Ongoing Controversy Of Microtransactions In Gaming [Infographic]. *Forbes*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2018/03/07/the-on-going-controversy-of-microtransactions-in-gaming-infographic/#1518a3431d9c>.
- Brown, P. (2018, October 9). Devil May Cry 5 Lets You Spend Real Money To Upgrade Characters. *Gamespot*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.gamespot.com/articles/devil-may-cry-5-lets-you-spend-real-money-to-upgra/1100-6461972/>.
- Capcom. (2015). *Devil May Cry 4 Special Edition*. Osaka: Capcom.
- Capcom. (2019). *Devil May Cry 5*. Osaka: Capcom.
- D'Argenio, A. M. (2018, September 27). There is no excuse for microtransactions in Devil May Cry 5. *Game Crate*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.gamecrate.com/there-no-excuse-microtransactions-devil-may-cry-5/20909>.
- Duran, Heidi B. (2016, October 7), NPD: 77 Percent Of Gamers Are Willing To Pay For Microtransactions, *AList*. Retrieved December 10, 2018, from: <https://www.alistdaily.com/digital/npd-77-percent-gamers-willing-pay-microtransactions/>.
- Eidos Montréal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. Quebec: Eidos Montréal.
- Evers, E. R. K., Ven, N. V. D., & Weeda, D. (2015). The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player's Status. *International Journal of Internet Science*, 10(1), 20-36.
- Information about season passes (2017). Official PlayStation Website. Retrieved December 12, 2018, from: <https://www.playstation.com/en-in/get-help/help-library/store---transactions/playstation-store-information---pre-orders/information-about-season-passes/>.



- Jenkins, A. and Gaar, B. (2018, September 24). Do Devil May Cry 5's Microtransactions Cross The Line?. *YouTube*. Retrieved December 3, 2018, from: https://www.youtube.com/watch?v=_jM_moZVh6Q.
- Martin, G. (2017, October 10). Loot Boxes Are More Proof that the Economics of Videogames Are Broken. *Paste Magazine*. Retrieved December 1, 2018, from: <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/10/loot-boxes-are-more-proof-that-the-economics-of-vi.html>.
- Maximillion Dood (2019, February 7). MAX PLAYED DMC5: Full Preview - Nero, V & Dante (4k Devil May Cry 5). *YouTube*. Retrieved February 8, 2019, from: <https://www.youtube.com/watch?v=JJ-XqU6v6Rc>.
- Monolith Productions. (2017). *Middle-earth: Shadow of War*. Kirkland: Monolith Productions.
- Pearce, A. (2017, December 22). Can AAA Games Survive Without Microtransactions?, *IGN*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.ign.com/articles/2017/12/22/can-aaa-games-survive-without-microtransactions>.
- Phillips, S. (2018, September 13). Assassin's Creed Odyssey: Post Launch & Season Pass Trailer | Ubisoft [NA]. *YouTube*. Retrieved December 12, 2018, from: <https://www.youtube.com/watch?v=q-sCQnFX-uU>.
- Playrix. (2017). *Homescapes*. Vologda: Playrix.
- Purchase, R. (2018, April 3). Middle-earth: Shadow of War ripping out microtransactions and loot boxes. *Eurogamer.net*. Retrieved December 3, 2018, from: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-03-middle-earth-shadow-of-war-ripping-out-microtransactions-and-loot-boxes>.
- Riley, D. (2016, October 17). Latest Report from the NPD Group Provides Insight Into Gamers' Purchasing, Usage, and Perceptions of Additional Gaming Content. *NPD Group - Market Research*. Retrieved December 12, 2018, from: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2016/latest-report-from-the-npd-group-provides-insight-into-gamers-purchasing-usage-and-perceptions-of-additional-gaming-content/>.
- Schultz, W. (2018, February 20). What Is a AAA Video Game?, *ThoughtCo.com*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.thoughtco.com/what-is-aaa-game-1393920>.
- Tomić, N. (2017). Effects of Micro Transactions on Video Game Industry, *Megatrend Review*, 14 (3), 239-259.



- Tyrrel, B. (2018, October 16). No One Can Agree on Assassin's Creed Odyssey's Microtransactions. *IGN*. Retrieved December 2, 2018, from: <https://sea.ign.com/assassins-creed-odyssey/142564/feature/no-one-can-agree-on-assassins-creed-odysseys-microtransactio>.
- Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed Odyssey*. Quebec: Ubisoft Quebec.
- Walker, M., & Itsuno, H. (2018, October 18). Devil May Cry 5 - NYCC 2018 Panel. *YouTube*. Retrieved November 1, 2018, from: <https://www.youtube.com/watch?v=6BRHgdQNNPg&t=70s>.
- Wilde, T. (2019, April 24). Mortal Kombat 11 on PC: Here's the deal with microtransactions and performance. *PC Gamer*. Retrieved May 8, 2019, from: <https://www.pcgamer.com/mortal-kombat-11-pc-port/>.
- Williams, M. (2017, November 10). The Harsh History Of Gaming Microtransactions: From Horse Armor to Loot Boxes. *USGamer*. Retrieved November 30, 2018, from: <https://www.usgamer.net/articles/the-history-of-gaming-microtransactions-from-horse-armor-to-loot-boxes>.
- Zaherking (2018, October 6). *Assassin's Creed Odyssey Microtransactions are insane [Reddit post]*. Retrieved December 2, 2018, from: https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/9lnuji/assassins_creed_odyssey_microtransactions_are/.

Critics & Reviews

Критика и рецензии



COOL BOY

Дегтярев Евгений (а)

(а) Независимый исследователь, Россия. E-mail: eudegt@gmail.com

Аннотация

Рецензия на книгу: Павлов А. В. (2018). Бесславные ублюдки, бешеные псы. Вселенная Квентина Тарантино. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС.

Ключевые слова

Кинематограф, кино, Бесславные ублюдки, бешеные псы, Квентин Тарантино, Голливуд, Эффект Тарантино



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Среди прочих культовых режиссеров Квентина Тарантино (сомнительно, что кто-то может аргументировано оспорить этот статус автора) выделяет то, что он снял относительно мало фильмов, но событием при этом становится каждый из них, начиная «Бешеными псами» и заканчивая еще не вышедшим в прокат «Однажды в Голливуде» (ожидается летом 2019 года). Книг, как о самом режиссере, так и о его фильмах – справочных и научных – написано и, конечно, пишется прямо сейчас значительно больше, чем девять (столько фильмов, включая «Однажды в Голливуде», по мнению самого режиссера, он снял). О феномене Тарантино говорят потому, что о нем все еще есть что сказать, но, поднимая вопрос о научных исследованиях, посвященных режиссеру, мы вынуждены в первую очередь сослаться на исследования западные, поскольку состояние *cinema studies* в России при всем желании невозможно назвать иначе, как зачаточным. Справедливо это не только в отношении Тарантино, но, пожалуй, в отношении вообще любого режиссера или феномена кинематографа.

Дело в том, что традиция изучения популярной массовой культуры в целом и кино в частности через призму гуманитарных наук и философии в США, Канаде и Великобритании формировалась на протяжении нескольких десятилетий. Сегодня она признана и поддерживается академией, в то время как в России ноша популяризации этого направления научного дискурса лежит на плечах нескольких смелых энтузиастов из числа ученых и издателей, готовых жертвовать огромное количество сил, времени и средств (которое они могли бы посвятить занятиям традиционной наукой и изданию традиционных научных монографий, гарантирующим им повышение индекса цитирования и открывающим путь к высоким научным степеням и званиям) на то, чтобы привлечь к *popular culture studies* внимание прежде всего молодых ученых, которые спустя годы станут научной элитой страны и при этом не будут хвататься за головы, рецензируя дипломы и диссертации о «Звездных войнах», «Рике и Морти» или фильмах Квентина Тарантино.

Одним из наиболее значимых контрибьюторов в области исследований популярной культуры в России сегодня является философ и киновед Александр Павлов – доцент Школы философии факультета гуманитарных наук Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» и заведующий сектором социальной философии Института философии РАН. За последние пять лет Павлов написал и издал три научные монографии о популярном кинематографе, каждая из которых стала большим хитом



отечественного non-fiction: «Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа» (2014), «Расскажите вашим детям: сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе» (2016) и вот теперь «Бесславные ублюдки, бешеные псы: вселенная Квентина Тарантино» (2018) (Павлов 2014, Павлов 2016, Павлов 2018). Все эти книги уже выдержали по два издания.

Обсудить последний из этих трудов именно сегодня представляется довольно важным начинанием, поскольку бесчисленное количество фанатов Тарантино в России с нетерпением ожидают премьеры девятого фильма режиссера – «Однажды в Голливуде». При этом они не подвергают какой-либо рефлексии свою любовь к большому автору, не задумываются, почему Тарантино вот уже 25 лет заставляет мир ждать и обсуждать свой очередной фильм. Если бы они решили сделать это, то очень быстро столкнулись бы с серьезными затруднениями, ведь ответ в духе «потому что Тарантино хороший режиссер, который снимает хорошие фильмы» едва ли удовлетворил бы многих. Тарантино не является хорошим режиссером в конвенциональном смысле этого слова, а его фильмы опять же в конвенциональном смысле слова не являются хорошими фильмами. Мало кого из знаковых современных режиссеров критиковали и критикуют больше, чем Тарантино (за жестокость, расизм, плагиат, поверхностность, нежелание говорить со зрителем на языке больших идей и т.д.), и мало кого любят и почитают ровно за эти же вещи. Тарантино очень просто любить как клевого парня и одновременно сложно объяснить как феномен культа. Именно такую попытку в своей книге предпринимает Павлов.

Главное, что должен знать каждый, кто берет в руки «Бесславных ублюдков, бешеных псов», – это не справочник о жизни замечательного человека, коим Тарантино, конечно же, является, и не сборник интересных фактов о его фильмах. Это серьезная научная работа с уникальным содержанием. В почти четырехсотстраничной книге не нашлось места перепечаткам архивных интервью с режиссером, фактов из области теории кино о работе со светом, пространством, звуком, актерами, как не нашлось места и общеизвестным биографическим выкладкам: «то, что режиссер работал в прокате, не учился в киношколе, а также любит женские стопы, слишком хорошо известно, чтобы повторять это в очередной раз» (Павлов, 2018, с. 18). Всю эту информацию можно без труда получить в открытых источниках, но чтобы понять что мы имеем ввиду, называя Тарантино клевым (cool), что концептуально



представляет из себя киновселенная режиссера, чем его фильмы принципиально отличаются от фильмов тех, кто пытается снимать, как он, и что такое «Эффект Тарантино», придется обратиться к книге Павлова – ничего подобного на русском языке не писали никогда.

То, что писали, Павлов перечисляет сам в критическом обзоре литературы из введения и в библиографии, которая заняла целых двенадцать страниц тома. В этом монструозном списке литературы, который сам по себе уже многое говорит о глубине проведенного исследования, нашлось место всего лишь четырем книгам на русском, отдельной главе в сборнике и рецензиям разных лет и авторов. Однако проблема не в том, что Павлов сознательно игнорирует отечественных авторов, предпочитая дискутировать исключительно с западными киноведами (дискуссий с отечественными авторами в книге много, однако, это не ученые и писатели, а журнальные и газетные кинокритики), а в том, что другой литературы на русском – ни научной, ни популярной – о Тарантино просто не существует, а та, что существует, довольно посредственная и не может называться источником нового знания.

Англоязычные источники Павлов делит на три большие категории: 1) фактически-биографические, 2) Тарантино в контексте того или иного жанра кино и культуры в целом 3) научно-исследовательские монографии. Последнюю категорию автор делит на две подкатегории: теорию и исследования. К теории он относит работы, в которых фильмы Тарантино рассматриваются через призму философских концепций и категорий, например, идей Жоржа Батая, Ханны Арентс и Джорджо Агамбена. Несмотря на то, что и сам Павлов достаточно часто использует «теоретический» подход в своих работах, он утверждает, что в случае с Тарантино такой анализ работает плохо: «дело в том, что ученым, как мне кажется, о нем [Тарантино. – Е.Д.] сложно писать, так как его фильмы сопротивляются философской концептуализации. Не потому что они “пустые”, но потому, что они интеллектуальны в непривычном для интеллектуалов смысле слова» (Павлов, 2018, с. 30). Интеллектуальность в непривычном смысле слова Павлов характеризует термином контринтеллектуализм – то, что противостоит интеллектуализму (истории, философии, классической музыке, серьезной литературе), но при этом остается интеллектуальным и в итоге совершает революцию – получает признание в мире высокой культуры. «Для Тарантино не существует “мертвых белых мужчин”... Поэтому, кстати, ученые, которые ориентируются в своем анализе на фильмы, а не на книги,



оказываются в выигрышном положении» (Павлов, 2018, с. 32-33). В то время как приверженцы интеллектуализма ломают зубы о Тарантино или вовсе его не признают, поскольку взгляд на его фильмы через традицию не дает положительных результатов, сторонники «исследовательского» подхода добиваются успеха и выносят действительно интересные суждения, рассматривая отдельные темы и феномены в этих фильмах, например, насилие, расовый аспект или безделье, и занимаясь построением своих собственных концепций, а не «вчитыванием» чужих больших идей. Даже Славой Жижек, пишет Павлов, который способен приплести Гегеля, Маркса и Лакана куда угодно, не проделывает этот трюк с Тарантино. Он слишком неудобен для интерпретаций (Павлов, 2018, с. 36).

Себя Павлов относит не к «теоретикам», а к «исследователям», а свою книгу называет нефилософской и исключительно философской одновременно, а также примером того, что может сделать философ, когда философия бессильна. Амбициозная задача автора – понять вселенную Тарантино так, как он понимает ее сам, а не привести ее в уравнение с какой-либо философской концепцией, что безусловно идет книге на пользу, ведь она не требует от читателя каких-либо специальных знаний в области философии и гуманитарных наук, да и вообще не требует ничего, кроме интереса к фильмам Тарантино, поскольку написана очень легким и понятным языком. Пожалуй, чего она требует, так это хорошего чувства юмора, потому что Павлов в свойственной ему манере (пост)ироничного интеллектуала много и хорошо шутит о Тарантино, его фильмах, тех, кто об этих фильмах пишет и, конечно же, о себе. Моя любимая шутка в книге звучит так: «В “Криминальном чтиве” завтрак вообще один из главных героев» (Павлов, 2018, с. 214). На первый взгляд, это шутка может рассмешить только своей глупостью, но в двух следующих за ней абзацах Павлов объясняет, почему завтрак действительно является главным героем фильма, и в итоге искренний смех вызывает другое – то, насколько глупым оказываешься ты сам как человек, посмотревший «Криминальное чтиво» пятьдесят раз, но так и не заметивший этого простого, но полностью меняющего восприятие фильма факта. Такой трюк на страницах своей книги Павлов проделывает бесчисленное количество раз, и это делает его по-настоящему «клевым» автором.

Ключевой тезис книги состоит в том, что действие всех фильмов Тарантино происходит в единой вселенной, и для иллюстрации этого тезиса Павлов целенаправленно делит все творчество Тарантино на три больших периода, каждому из которых соответствует отдельная часть монографии: первый период – Pulp Fiction или криминальный, к



которому автор относит «Бешеные псы», «Криминальное чтиво» и «Джеки Браун»; второй – период вторжения на территорию грайндхауса с двумя томами «Убить Билла» (Павлов настаивает, что это два разных фильма, вопреки заявлению самого Тарантино) и «Доказательством смерти»; третий – период утверждение режиссера на территории грайндхауса, ознаменовавшийся обращением Тарантино к альтернативной истории с фильмами «Бесславные ублюдки», «Джанго освобожденный», «Омерзительная восьмерка». Таков замысел книги, и ради воплощения в жизнь этой концепции автор даже жертвует размышлениями о самом первом фильме Тарантино «День рождения моего лучшего друга», ссылаясь на то, что уже говорил о нем ранее на страницах тома «Расскажите вашим детям» (Павлов, 2016, с. 310-311). При этом Павлову удалось вписать в свою концепцию рассуждения на другие, связанные с Тарантино темы, которые представляют для него особый интерес, в виде небольших интермеццо в конце трех из четырех частей книги, посвященных заимствованиям в творчестве режиссера (здесь Павлов выступает адвокатом Тарантино, аргументировано заключая, что все, что он делает – не плагиат или пастиш, но авторская интерпретация (Павлов, 2018, с. 156)); еде во вселенной Квентина Тарантино (автор объясняет, почему для Тарантино одинаково важно рассказать зрителям своих фильмов и о еде, и культуре кафе, преимущественно американских (Павлов, 2018, с. 210)); и влиянию Тарантино на российскую культуру и общество (автор рассказывает о том, как выход «Криминального чтива» запустил тарантинизацию всей страны, частично основываясь на ценных воспоминаниях кинокритика Станислава Ростоцкого (Павлов, 2018, 280)).

Внимательный читатель уже заметил, что я упоминаю четыре части книги, в то время как периодизация Павлова насчитывает лишь три этапа. Дело в том, что отдельная часть книги посвящена обзору визуализаций сценариев Тарантино другими режиссерами: «Настоящей любви» Тони Скотта, «Прирожденным убийцам» Оливера Стоуна и «От заката до рассвета» Роберта Родригеса. Павлову важно не только оценить, насколько аккуратно тот или иной автор отнесся к материалу Тарантино (спойлер: они сделали это совершенно по-разному: кто-то талантливо, а кто-то откровенно плохо), но и в случае с фильмом Родригеса рассказать об онтологической связи киновселенных двух культовых режиссеров, вернее объяснить, что на самом деле это вообще одна вселенная.

На мой взгляд, анализ «От заката до рассвета» – одно из самых захватывающих мест в книге и яркий пример работы уникального



авторского метода Павлова, ядром которого является создание интерпретации, основанной исключительно на внутреннем пространстве фильма (говоря иначе, Павлов не привлекает вещи извне, чтобы говорить о фильме, зато внимательный взгляд на малое в самом кино помогает ему сказать многое, вынести новое уникальное суждение). В этом отрывке автор объясняет теологию режиссера (в данном случае – сценариста) и роль, которая в его работах отводится фигуре Бога. Павлов пишет, что в большей части фильмов Тарантино на жизнь героев оказывает влияние либо чудо/случай, либо судьба, в то время как в фильме Родригеса появляется Бог, причем Бог христианский. Доказательством его бытия служит тот факт, что вампиры, в схватке с которыми участвуют главные герои, умирают от осинового колья, пуль, с выпиленными крестами, и в целом болезненно реагируют на любые символы христианской религии. Решающее значение в схватке оказывает покрестивший воду пастырь Джейкоб, усомнившийся в своей вере. Если бы Джейкоб выжил, вновь обретя веру в Бога, мы увидели бы фильм как своего рода постмодернистскую библейскую притчу, однако вопреки логике религиозного канона он умирает, а в живых остаются преступник и молодая («нравственно нейтральная») девушка, на основании чего Павлов заключает, что Бог во вселенной Тарантино есть, но предпочитает оставаться в стороне и не вмешиваться (Павлов, 2018, с. 209). В этих очевидных на первый взгляд рассуждениях скрыто по-настоящему новое слово в тарантиноведении, поскольку в исследованиях других авторов тема религии возникает крайне редко и по большому счету только тогда, когда речь заходит о знаменитой «цитате из Книги пророка Иезекииля», вернее о том, что она почти полностью является заимствованием из криминального японского боевика «Да здравствует Чиба! Телохранитель» и лишь частично заимствованием из настоящего библейского текста (Павлов, 2018, с. 33).

Так что же такое вселенная Квентина Тарантино по Павлову? Объясняя связь между фильмами режиссера, он, конечно, не ограничивается тем, что известно любому фанату или просто внимательному зрителю, например, тем, что вселенную связывают упоминания табачной продукции несуществующего бренда «Red Apple», персонаж Эрл Макгро и другие герои, имена и фамилии которых повторяются, что иногда возможно, как в случае с Донни Доновицем из «Бесславных ублюдков» и Ли Доновицем из «Настоящей любви», а иногда совершенно точно, как в случае с Винсентом Вегой из «Криминального чтива» и Виком Вегой из



«Бешеных псов», указывает на родственную связь между ними. Вместе с тем Павлов не пытается показать общность режиссерской вселенной через фанатские теории, например, о том, что действие всех «современных» фильмов Тарантино происходит в мире, где «бесславные ублюдки» убили Адольфа Гитлера. Такие интерпретации не интересуют Павлова, поскольку под них невозможно собрать доказательную базу. Неопровержимым доказательством связи во вселенной, по его мнению, является лишь то, что источником всех фильмов Тарантино является его воображение, в котором он изображает реальность такой, как видит и помнит сам, а не такой, какой она является на самом деле (Павлов, 2018, с. 50).

На вселенную Тарантино Павлов предлагает смотреть так же, как мы смотрим на вселенные Дэвида Линча или Дэвида Кроненберга – мы понимаем, что все их фильмы связаны стилистически, эмоционально и идейно, но не пытается на полном серьезе найти все параллели и общие элементы в них, как делаем это, например, в случае со вселенной «Звездных войн». Таким образом, вселенная Тарантино – это вселенная авторского видения вещей (Павлов, 2018, с. 51), и то, что на самом деле объединяет все его фильмы, часть из которых является условно «реалистичной» (например, «Криминальное чтиво», Бешеные псы» и «Настоящая любовь»), а часть – условно «кинематографичной» (например, «Убить Билла», «Бесславные ублюдки», «Джанго освобожденный»), что делает связь через сигареты Red Apple мало что объясняющей, так это фирменные диалоги и монологи; нелинейное и атемпоральное повествование; насилие; юмор; определенный тип морали персонажей; инфантилизм; постоянные заимствования из просмотренных самим Тарантино фильмов, за которые многие упорно продолжают обвинять режиссера в плагиате; наконец, отсутствие секса. С последним, кстати, связаны любопытнейшие наблюдения автора о том, что сцены секса в фильмах Тарантино присутствует, но играют чисто техническую роль и всегда остаются за кадром, но при этом сцену из «Криминального чтива», в которой Зед насилует Марселаса Уоллеса, Тарантино смакует с большим удовольствием, ведь в ней кроется ответ на легендарную шутку-загадку Джулза: «Похож ли Марселас Уоллес на суку?» (Павлов, 2018, с. 61). Любопытно, что в вопросе заимствований Павлов всегда выступает на стороне Тарантино, даже там, где оправдания едва ли уместны. Например, ситуацию с практически полным копированием сюжета «Бешеных псов» с гонконгского боевика «Город в огне» Павлов комментирует цитатой из Чорана: «Жить – уже плагиат». Конечно, это фанатское высказывание, но ведь



только фанат и мог написать о режиссере книгу столь впечатляющего масштаба.

Обозначив координаты киновселенной Тарантино, Павлов переходит к детальному анализу каждого из снятых самим режиссером фильмов. Его подход к анализу всегда последователен: сначала он коротко пересказывает сюжет фильма; приводит выдержки из прессы времен выхода фильма в прокат, чтобы показать, как он был принят аудиторией; приводит факты из истории создания фильма, но только в том случае, если они несут какую-то реальную пользу в его понимании; затем приводит наиболее значимые высказывания других исследователей о фильме, аргументировано критикует несостоятельные тезисы (отмечу, что критика Павлова всегда остра, иронична и не признает никаких авторитетов: если Дэвид Фостер Уоллес пишет про «Бешеных псов» откровенную ерунду, некстати сравнивая Тарантино с Линчем, Павлов уверенно говорит, что это ерунда (Павлов, 2018, с. 78-79)), дополняет существенные высказывания; и только после этого разворачивает свою авторскую интерпретацию, при необходимости опираясь на упомянутые им ранее тезисы других авторов или последовательно оспаривая их. Главы в таком стандартизированном формате легко читаются, а короткий пересказ сюжета в начале помогает сэкономить время – не нужно идти пересматривать фильм, чтобы вспомнить, как звали его главных персонажей и когда в нем произошли те или иные события. Каждая глава – законченное эссе, в которой подробно рассматривается конкретная большая тема, например, в главе о «Криминальном чтиве» – это тема связи фильма с культурой постмодерна, в главе о «Джеки Браун» – объяснение, почему это самый клевый фильм Тарантино, несмотря на то, что многим он кажется как раз-таки самым неклевым, а в главе о «Джанго освобожденном» – тема политики, а точнее ее отсутствия в авторском высказывании Тарантино и т.д. То есть каждая из глав могла бы с легкостью быть опубликована в виде отдельной статьи или войти в сборник текстов, и такое изъятие из контекста книги ей бы нисколько не повредило.

Кроме того, в каждой главе Павлов рассказывает о том, как Тарантино интерпретирует культовые жанровые фильмы, объясняет, почему он вообще обращается к тому или иному жанру, и преподносит его зрителю. Например, в случае с «Джанго освобожденным» Тарантино одновременно идет и к спагетти-вестерну и к blaxploitation, но речь не просто о следовании некоторым конвенциям этих жанров, что уже было продемонстрировано



режиссером в «Убить Билла» и «Джеки Браун» (при этом автор настаивает на том, что «Джеки Браун» нельзя однозначно причислять к жанру blaxploitation (Павлов, 2018, с. 143), а об их взломе. «Если какой-то из жанров становится первичным для конкретного фильма Тарантино, можно быть уверенным – именно его конвенции будут нарушены и / или перестроены и в конечном счете изобретены заново (Павлов, 2018, с. 318). С каждым новым фильмом Тарантино проделывает все более серьезную «подрывную», если желаете, работу с киножанрами, и пиком, как считает Павлов, стала «Омерзительная восьмерка», в которой Тарантино фактически скрещивает спагетти-вестерн с ревизионистским вестерном, blaxploitation, триллером/детективом/ужасами, получая на выходе по-настоящему уникальный фильм.

Отдельная тема, которая так или иначе упоминается в каждой части книги, — насилие. Не удивительно, ведь это один из ключей к пониманию Тарантино, одно из связующих его вселенную звеньев, поэтому Павлову важно проследить, как меняется подход режиссера к визуализации насилия от фильма к фильму, и то, какое вообще влияние насилие оказывает на содержательное высказывание режиссера. Ключевые и наиболее интересные рассуждения автора по этой теме представлены в главе, посвященной анализу «Бешеных псов». Фильм до сих пор воспринимается многими как один из самых жестоких в фильмографии Тарантино, но правда в том, что сцен насилия в фильме не больше десяти и все они очень короткие. «Большую часть экранного времени занимают диалоги и смешные истории» (Павлов, 2018, с. 88). Говорить о том, что у Тарантино насилие ради насилия, по мнению исследователя, неуместно, и неприятие его якобы большого количества в «Бешеных псах» (на мой взгляд, применимо к каждому фильму режиссера) говорит лишь о том, что «он умеет заставить насилие работать на фильм, а не делает так, чтобы фильм работал исключительно из-за сцен насилия (Павлов, 2018, с. 88). Что Павлов имеет в виду? Дело в том, что насилие у Тарантино действительно бывает некомфортным для восприятия, но связано это не с тем, насколько реалистично оно показано (спойлер: не настолько реалистично, как многие привыкли считать), а с тем, какова поведенческая установка применяющего насилие персонажа, каковы его мотивы. Если мотив персонажа — необходимость/случайность или ненависть к врагу (об этом мотиве Павлов подробнее рассказывает в главах, посвященных двум томам «Убить Билла»), то совершаемые им акты насилия обоснованы, т.е. это не насилие ради насилия. Но у Тарантино есть персонажи,



которые руководствуются третьим мотивом, – им просто «нравится убивать людей [курсив автора. – Е.Д.], и даже убивать неоправданно жестокими способами» (Павлов, 2018, с. 89). К таким персонажам относится, например, мистер Блондин, который без какой-либо необходимости изощренно режет полицейского бритвой, а потом отрезает ему ухо. Наблюдать за действиями таких персонажей действительно некомфортно, и зрителю кажется, что и сам Тарантино, как и его «гребаные психи», неоправданно жесток, но на самом деле необоснованного насилия в его фильмах гораздо меньше, чем обоснованного, что говорит о том, насколько тонко режиссер умеет работать с этой сложной темой и управлять эмоциями зрителями.

Завершая прочтение «Бесславных ублюдков, бешеных псов» испытываешь сожаление лишь об одном – вряд ли Тарантино успеет снять достаточное количество фильмов, чтобы их анализу можно было посвятить второй том такого исследования. Взглянуть на то, как Павлов вписал бы в свое видение вселенной «Однажды в Голливуде» и будущий фильм Тарантино в жанре научной-фантастики, на территорию которого режиссер еще ни разу не заходил и который, если верить самому Тарантино, станет последним в его фильмографии, было бы как минимум любопытно. Лично я буду надеяться, что эта книга выполнит свою главную, но не артикулированную автором цель – вдохновит молодых ученых, станет для них отправной точкой в исследовательской работе и в конечном счете причиной написать свою клевою книгу о Тарантино (или любого другого автора) с оригинальным анализом всех вышедших и будущих фильмов режиссера, которая так же как и книги Павлова, пожалуй, самые клевые из тех, что сегодня можно найти, займет достойное место в библиотеке каждого настоящего поклонника кино.

Список литературы

- Павлов, А. В. (2014). *Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
- Павлов, А. В. (2016). *Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
- Павлов А. В. (2018.) *Бесславные ублюдки, бешеные псы. Вселенная Квентина Тарантино*. Москва: Издательский дом «Дело» РАНХиГС.



COOL BOY

Evgeniy Degtyarev (a)

(a) Independent Researcher, Russia. E-mail: eudegt@gmail.com

Abstract

Book Review: Pavlov, A. V. (2018). *Inglorious Bastards, Reservoir Dogs. Quentin Tarantino's Universe*. M.: Publishing House «Delo» RANEPА.

Keywords

Cinema, film, Inglourious Basterds, Reservoir Dogs, Quentin Tarantino, Hollywood, Tarantino Effect



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



References

- Pavlov, A. V. (2014). *The Guilty Pleasure: Philosophical and Sociopolitical Interpretations of Mass Cinema*. Moscow: HSE Publishing House.
- Pavlov, A. V. (2016). *Tell Your Children: One Hundred and Eleven Essays on Cult Cinema*. Moscow: HSE Publishing House.
- Pavlov, A. V. (2018). *Inglorious Bastards, Reservoir Dogs. Quentin Tarantino's Universe*. M.: Publishing House «Delo» RANEPa.



GREATEST CULTS: НОВЫЕ СЛОВА О СТАРОМ ФЕНОМЕНЕ

Павлов Александр Владимирович (а)

(а) Сектор социальной философии, Институт философии РАН, 109240 Российская Федерация, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1. E-mail: ale-pavlov@yandex.ru

Аннотация

Рецензия на книгу: Olson, Ch. J. (2018). *100 Greatest Cult Films*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.

Ключевые слова

Кинематограф, кино, культовое кино, 100 величайших культовых фильмов, Олсон



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



«Культовый кинематограф» – едва ли найдется более расплывчатое, туманное и вызывающее вопросы понятие, которым часто пользуются в повседневной жизни. Слово «культовый» по отношению к фильмам используют по делу и не по делу (чаще, конечно, нет), то есть очень часто неправильно, что лишь размывает смысл словосочетания, путает зрителей, читателей и наводит еще больше тумана, обесценивая и сам феномен, и его понятие. Самым ярким примером такого неправильного употребления понятия можно считать книги Алекса Экслера «50 культовых фильмов, которые вы должны увидеть» и Евгения Новицкого «50 культовых советских фильмов. От "Александра Невского" до "Чучела"», а также книгу критика Махаила Трофименкова «Культовое кино» (Экслер, 2006; Новицкий, 2016; Трофименков, 2019). Дело не в том, что картины, разбираемые названными авторами, не являются культовыми или не могут быть описаны как таковые (хотя в большинстве случаев не являются и не могут), но в том, что критики волюнтаристски берут фильмы, которые им хочется рассмотреть, и пишут про них, не особо вдаваясь в детали, что такое «культ» на самом деле. В целом, стоит отметить, что список Трофименкова хоть как-то соотносится с явлением, но в него попали главным образом ленты, никогда не бывшими предметом культа. Большей частью речь в книге «Культовое кино» все же идет о киноклассике. И потому называться книга должна скорее «Классика кино». Но речь, разумеется, не об этих авторах.

Чтобы определить смысловые координаты и завести разговор о проблеме, дадим рабочее определение понятию. Культовые фильмы – это такие фильмы, которые вызывают особый интерес разных категорий зрителей и которые чаще всего описываются как «культовые», то есть постоянно мелькают в списках фанатов на разных специализированных ресурсах. Иными словами, культовое кино – это про аудиторию, а не про фильмы. Вместе с тем – и это заложено в наше рабочее определение – культовое кино, прежде всего, «дискурсивная категория» (Hunter, 2013; Павлов, 2017). То есть, если кино обоснованно описывается как культовое и возникает в контексте разговора о других культовых фильмах, то оно может претендовать на то, чтобы условно считаться таковым. Долгое время истинные ревнители культового кино оберегали понятие и не позволяли фильмам, не попавшим в канон «культа», называться «культом». Скажем, «Шоу ужасов Рокки Хоррор» (1978) или «Розовый фламинго» (1972) всегда были вне подозрений. Эти картины, к слову, объединяло то, что обе имеют «трансгрессивный»



характер, то есть репрезентируют то, что не относится (или не относилось до некоторых пор) к мейнстриму – альтернативная сексуальность, половые извращения и т.д.

Пока к делу осмысления феномена не подключились ученые, культовое кино было ограничено именно этим смысловым полем, собственно, один из теоретиков в начале 1990-х так и определил «идеологию» культового кино как «трансгрессию» (Grant, 1991; Grant, 2000). Однако с началом 1990-х именно ученые стали расширять (именно расширять, а не размывать) понятие, включая в него все новые и новые фильмы. Это было оправданно потому, что многие картины, которые совершенно точно были культовыми (страстное почитание конкретной зрительской аудитории) не всегда описывались как таковые. Например, сложившийся к началу 1990-х канон культовых фильмов стал дополняться, а, расширяясь, и некоторым образом размываться, потому что в него попадали все новые и новые типы/жанры (а не отдельные ленты) кинематографа (Harper, Mendik, 2000; Jancovich, Reboll, Stringer, 2003).

В итоге возникла острая потребность в закреплении канона культовых фильмов. Можно сказать, что не ученый, но критик Сорен Маккарти сделал это, опубликовав в 2003 году книгу «60 культовых фильмов мирового кинематографа» (Маккарти, 2007). В некоторой степени его список – образец канона культовых фильмов: в книгу Маккарти вошли практически все самые важные картины, получившие репутацию культа. Самый новый фильм, который присутствует в оглавлении, это «Донни Дарко» (2001). Сегодня мы знаем, что это один из самых важных культовых (и последнее по-настоящему полноценное кино) (Mathijs, Mendik, 2011, p. 67-69) фильмов, и первое его упоминание в качестве такой картины обнаруживается у Маккарти.

Тем самым мы можем сделать первое и самое важное наблюдение относительно явления: культовые фильмы никуда не пропали, но появляются с каждым годом (получают репутацию культа), а это означает, что нам постоянно требуются такие списки, в которых бы отслеживались самые новые ленты, претендующие на этот важный статус. Замечу, что после книги Маккарти свет увидело еще две важнейшие работы, в которых были даны списки «cult films». Речь идет о работах «101 культовый фильм, который вы должны увидеть перед смертью» и «100 культовых фильмов» (Schneider, 2010; Mathijs, 2011), изданных в рамках серии Британского института кинематографа (BFI). И в том, и в другом источнике, несмотря на то, что в них много совпадений, свой набор фильмов. И если в первом



называются несколько картин 2000-х типа «Помни» (2000), «Хедвиг и 101 дюйм» (2001) и «Кирпич» (2005), то во втором самая новая культовая лента – это «Залечь на дно в Брюгге» (2007). Чем новее культовый фильм, тем более неопределенным является его статус: никогда не ясно, закрепится ли за ним слава культа (долговечная любовь фанатов) или же нет. Но то, что описание кино как культового, помогает лучше понять такой нестабильный феномен, это факт.

В своей книге «Расскажите вашим детям» я предложил свою концепцию культового кино, заметив, что его можно описывать с помощью двух характеристик – текучести и инклюзивности (Павлов, 2017, стр. 24-28). Это означает, что даже проверенный временем культовый фильм может утратить статус культа, но это также подразумевает и то, что как культовые можно описывать не только новые, но и старые фильмы, ранее не считавшиеся таковыми – конечно, если аргументировать свою позицию. Примерно об этом я и моя коллега Полина Ханова писали в контексте восприятия отечественной аудиторией западного кино в 1990-х (Pavlov, Khanova, 2017, р. 49-64). Именно поэтому списки культового кино, составленные профессионалами, такие разные. Каждый исследователь или фанат очень часто руководствуется собственным вкусом, что по всем пунктам является оправданным, если учесть, что культовым фильм делают зрители (в том числе профессиональные). Впрочем, эти списки разные, но не настолько, чтобы не иметь множества пересечений. Эта ситуация лучше всего подтверждает тезис о культовом кинематографе как о «дискурсивной категории». До сих пор перечисленные мною книги, написанные западными авторами, были важным подспорьем для киноманов, желающих постичь загадочный мир культового кинематографа. Но их явно было мало, если мы будем держать в уме то, что списки культового кино периодически нужно обновлять. И вот, в 2018 году, появилась очередная книга-список «Сто величайших культовых фильмов», написанная Кристофером Джей Олсоном, к счастью, истинным культовым зрителем, то есть таким, который знает и любит то, о чем пишет.

Почему она так важна для нас, помимо причин, уже озвученных выше? Во-первых, автор включает в книгу несколько фильмов, вышедших в этом десятилетии, то есть предлагает считать культовыми фильмами те, что выпали из внимания иных авторов. Во-вторых, он упоминает в своей книге картины, которые ранее не попадали в дискурсивное поле культового кино, тем самым



подтачивая канон культовых фильмов (на мой взгляд, это позитивная тенденция). В-третьих, и это самое важное, Олсон работает с материалом эмпирически. Этот момент требуется пояснить. Скажем, блестящая книга Эрнеста Матиса и Хавье Мендика (Mathijs, Mendik, 2011) носит скорее академический характер. Авторы часто концептуализируют то, о чем пишут, то есть пытаются описывать культовое кино через различные культурные и социальные теории и понятия типа трансгрессии, колониализма, кэмп и т.д. И хотя они заявляют, что в отличие от других книг, в их работе про каждый фильм говорится отдельно, почему он является культовым, на самом деле они не всегда выполняют свое обещание. Подход Кристофера Джей Олсона иной. Его книга не академическая в смысле, описанном выше, но она соответствует всем стандартам академической работы. Единственное научное исследование, на которое он ссылается, это текст Эрнеста Матиса и Джейми Секстона «Культовый кинематограф: введение» (Mathijs, Sexton, 2011), но это не означает, что в книге нет ссылок. Напротив, их очень много. Олсон ссылается на сетевые статьи, журнальные публикации, дополнительные материалы, аудиокомментарии на DVD и Blu-Ray, данные бокс-офисов, а также на всевозможные ресурсы, каждый раз показывая, где именно он взял информацию. Ему не нужно привлекать теории Эмиля Дюркгейма, Пьера Бурдьё или Ханны Арендт. Все, с чем он работает, это обилие почти что всегда доступной нам информации. Кроме того, он, в самом деле, каждый раз хоть одной строчкой, но упоминает, почему именно данное кино – культ.

Иными словами, книга Олсона – то, чего все мы так долго ждали. Это не просто список, за которым не стоит ничего, кроме желания автора рассказать о каких-то фильмах, но настоящее, очень тщательное исследование культового кино, представленное в ста наименованиях. И тем важнее для нас найти в книге совершенно неожиданные фильмы для дискурса культового кино. Но прежде, чем сказать о конкретных картинах, названных Олсоном «величайшими» в смысле культа, отметим, как он понимает феномен. Автор отмечает, что дать определение феномену крайне сложно, потому что под категорию культа попадает слишком много разных типов фильмов, имеющих репутацию культа (Olson, 2018, p. xiii). То есть разные зрители страстно любят разное кино, будь то фильмы смешанных жанров типа «С наступлением тьмы» (1986), картины с шокирующими сценами и забавными диалогами типа «Монти Пайтон и священный Грааль» (1975) или иронически воспринимаемые ленты типа «Полицейского-самурая» (1991) в соответствии со своим вкусом.



Олсон отмечает, что в соответствии с его представлениями о культе, в список вошли ленты, подходящие хотя бы под один из названных критериев:

- 1) это фильм, который любим зрителями, считающими себя аутсайдерами или отвергающими сложившиеся культурные нормы;
- 2) культовое кино бросает вызов мейнстримной чувственности и преодолевает сложившиеся представления о хорошем и плохом вкусе;
- 3) культовые картины игнорируют конвенции в отношении сторителлинга, героев, диалогов и т.д. (Olson, 2018, p. xiv).

Список Олсона подчеркнуто субъективный, но он, перефразируя Джеффри «Чувака» Лебовски отмечает, что «это типа только мое мнение, мужик» (Olson, 2018, p. xiv). И вот как Олсон ограничил свой лист. В него вошли преимущественно американские ленты, в него не попали короткометражные культовые вещи, а, главное, автор не включил в сто величайших культовых фильмов картины типа «Невеста Франкенштейна», «Эта замечательная жизнь» и «Касабланка». По мнению Олсона, они уже давно стали восприниматься как канонизированная классика: вместо этого автор предпочел сделать акцент на менее известных культовых фильмах, надеясь привлечь к ним внимание фанатов (Olson, 2018, p. xv). Каждую статью про конкретный фильм Олсон разделяет на несколько пунктов: очень короткое описание (часто буквально две строки), что можно отнести к однозначным плюсам, затем следует история создания кино и его становление в качестве культа, а затем дается авторский комментарий кейсу. Кроме того, в книге есть краткие экскурсы о режиссерах, актерах или компаниях (производителях и дистрибьюторах), возникающие в контексте конкретных описаний. Так, Олсон отмечает, что культ такой картины, как «Связь через Майями» сложился благодаря ее релизу компанией Drafthouse – сегодня имеющей особое значение для культовых зрителей. В конце книги Олсон предлагает пять дополнительных списков культового кино:

- 1) иностранные ленты, ставшие культовыми;
- 2) важнейшие эксплуатационные картины;
- 3) великие полночные фильмы;
- 4) лист настолько плохих, что даже хороших лент, то есть *camp classics*;
- 5) настолько плохие, что все равно плохие картины, то есть «худшие культовые фильмы».

Среди этих дополнительных списков можно встретить очень любопытные вещи (Olson, 2018, p. 265-274).



Итак, что революционного в списке Олсона. Надо заметить, что автор описывает много фильмов, чей статус не подлежит сомнению – «Уродцы» (1932), «Бегущий по лезвию» (1982) и т. д. Неоожиданности начинаются где-то с конца 1980-х годов, когда уже известный канон начинается расширяться важнейшими фильмами, которые ученые или же авторитетные критики редко включали в свои списки. Например, это «Земные девушки легко доступны» (1988), «Клоуны-убийцы из открытого космоса» (1988), «Ракетчик» (1991), «Баффи – истребительница вампиров» (1991), «Кабельщик» (1996), «Роми и Мишель на встрече выпускников» (1997), «Джози и кошечки» (2001), «Потерянный скелет Кадавры» (2001), «Пути Тэнг» (2001). Очень важно, что Олсон, наконец, описывает как культовые два важнейших фильма. Во-первых, это «Дом у дороги» (1989), являющийся однозначным культом (Olson, 2018, p. 192-194). К сожалению, до сих пор про него не так часто писали в книгах, но сама лента, разумеется, занимает важнейшее место в истории культового кино. Например, она стала заглавной в подборке материалов, посвященных «хорошим плохим фильмам» на сайте The Ringer (Titus, 2017). Во-вторых, Олсон описывает как культовый важнейший фильм 1980-х – «Коммандос» (1985) с Арнольдом Шварценеггером (Olson, 2018, pp. 45-47). Эта лента является однозначным культом для всех русских зрителей, чье взросление пришлось на конец 1980-х и первую половину 1990-х. Сегодня этот тезис находит подтверждение в том, что французский режиссер Бенджамин Комбс строит сюжет своего фильма-пастиша «Коммандос-ниндзя» (2018) именно на «Коммандос». Наконец-то, кто-то назвал вещи своими именами, и теперь мы можем без каких-либо оговорок включать «Коммандос» в списки величайших культовых фильмов.

Особый интерес представляют, конечно, новейшие фильмы, которые консервативные ревнители культового кино и ученые пока еще остерегаются рассматривать как культовые, но которые таковыми являются уже в силу того, что автор про них говорит. Кроме упоминаемых картин это «Псы-солдаты» (2002), «Дрянные девчонки» (2004), «Адреналин» (2006) «Лихач» (2007), «Взлеты и падения: История Дьюи Кокса» (2007), «Кошелек или жизнь» (2007), «Как трусливый Роберт Форд убил Джесси Джеймса» (2007), «Спиди гонщик» (2008), «Каратель: территория войны» (2008). Из культовых фильмов нынешнего десятилетия Олсон выбирает только три. Это «Скотт Пилигрим против всех» (2010), «Драйв» (2011) и, что особенно важно, «Судьбоносные открытия» (2013) – самый последний и самый новый фильм в книге. Чтобы подчеркнуть значение списка



Олсона, остановимся на феномене «Судьбоносных открытий» подробно.

Режиссер картины Нил Брин – важнейшая фигура для современной культуры вообще и для плохого кино в частности. Можно смело утверждать, что в дискуссиях о худших фильмах последнего времени он занял место, которое ранее принадлежало знаменитому Томми Вайсо, а «Судьбоносные открытия» по праву могут считаться «Комнатой» этого десятилетия. Впрочем, Нил Брин важнее многих других режиссеров, прославившихся «такими плохими, что даже хорошими» фильмами. Так, тот же Томми Вайсо («Комната» (2003)), Джеймс Нгуйен («Птицекалипсис: шок и трепет» (2010)) и Дерек Сзведж («Клевый Кот спасает детей» (2015) (Павлов, 2018)) фактически прославились одной-единственной работой – яркой, но тем не менее одной. Правда, что Нгуйен сделал вторую серию «Птицекалипсис» (2012), Сзведж продолжает эксплуатировать образ Клевого Кота, но все это эксплуатация одной темы. В свою очередь Томми Вайсо сыграл в новом двухтомном проекте «Т(о)варищи на века» (2018), но он не писал сценарий и не режиссировал дилогию, а всего лишь выступил «приглашенной звездой». Нил Брин создал собственную вселенную и стал настоящим «плохим автором». Мы знаем не так много «плохих авторов», вошедших в историю кино: единичные примеры типа Эдварда Вуд-младшего и Уве Болла скорее подтверждают правило, чем его опровергают. Уже в этом отношении Нил Брин уникален. Хотя над его картинами продолжают смеяться, у него есть уникальный творческий стиль и узнаваемые сюжетные ходы, а также неотъемлемые для его стиля характерные черты.

Нил Брин не заканчивал киношколу, и в свободное от творчества время работает архитектором (кроме того, у него есть лицензия агента по недвижимости, но он не занят в этой сфере) (Olson, 2018, p. 76). Брин финансирует свои фильмы самостоятельно и фактически работает как энтузиаст, так что его карьера в кино напоминает творческий путь Дона Долера, создателя культовых фильмов типа «Чужеродный фактор» (1978) (Павлов, 2017, стр. 192-194). Но если последний снимал фильмы категории «В», которые все же могут считаться *фильмами*, Брин создает настоящий «паракинематограф» в его самом чистом виде. Даже более того, (пара)кинематограф Нила Брина упраздняет то, что традиционно считалось «паракинематографом»: обычно его синонимами являются «schlock» (барахло) или «trash» (мусор). Так что, возможно, термин «паракинематограф», введенный в 1995 году киноведом Джеффри



Сконсом, куда лучше олицетворяет то, что делает Брин, нежели то, что охарактеризовал этим понятием сам Сконс (Sconce, 1995).

Очень важно, что на Брина обратили внимание критики и стали писать о нем как о «культовом авторе» раньше, чем этот автор прославился и стал относительно широко известным. Так, рецензенты реагировали на его фильмы еще в конце 2013 (Schmader, 2013) и в начале 2014 (McShane, 2014) годов. Первым фильмом Брина, который оценили критики массово, стал «Судьбоносные открытия» (2013). Как только о нем начали писать в престижных профессиональных изданиях, другие авторы бросились изучать предшествующие творческие опыты Брина, например это касается рецензии на картину Брина «Двойной провал» (Bell, 2014). Однако настоящая популярность к Брину пришла немного позже – когда ютьюберы, специализирующиеся на обзорах плохого кино, посвятили выпуски своих шоу новому «плохому автору». В конце 2015 года RedLetterMedia в своем проекте «Best of the Worst» рассказало о «Двойном провале»¹, а летом 2016 года YourMovieSucks выпустили обзор на «Судьбоносные открытия»². Заметим, что текст критика Натана Рэбина, прославлявшего «Судьбоносные открытия» в редакторской колонке на Rottentomatoes.com, вышел на несколько дней позже выпуска RedLetterMedia (Rabin, 2015). «Судьбоносные открытия» буквально стали судьбоносным фильмом для Брина: режиссера открыли благодаря этой ленте.

Кино начинается с пролога, как маленькие мальчик и девочка находят в лесу какой-то чудодейственный кристалл. Однако судьба разлучила героев. Мальчик вырос в Дилана (Нил Брин), известного писателя. Он женился. Но вместо работы над второй книгой Дилан, стуча по клавишам выключенного ноутбука, в тайне ото всех пытается раскрыть масштабный заговор государства и больших корпораций, чтобы явить миру «секреты» (что это за секреты, зрителю не поясняют). Когда-то обнаруженный кристалл дает Дилану невероятные способности – именно благодаря им он стал выдающимся хакером. После того, как Дилана сбивает машина, его навязчивые желания обостряются. Его лучшие друзья с каждым днем ссорятся все сильнее, а их малолетняя дочь сексуально помогает главного героя. В итоге жена Дилана, подсевшая на таблетки, умирает, и Дилан встречает ту самую девочку, которую он полюбил еще в детстве: он узнает свою любовь в лице лечащего врача. Теперь

¹ См: https://www.youtube.com/watch?v=2-3wkbqmgxs&list=PLPZiYo7D6Wito4CUkjQF_fkjOrLyvCrNs&index=4

² См: https://www.youtube.com/watch?v=6L4g3H_TM28



ей угрожает опасность, так как могущественным силам не хочется, чтобы мир узнал правду о «секретах».

Звучит потрясающе? Добавьте к этому отсутствие игры и деревянное выражение лица Брина и других «актеров», и картина будет еще более яркой, но не настолько яркой, каковой она является в реальности. У Брина очень большое эго, так как он не просто играет главные роли в своих фильмах, но также предстает в них уникальным человеком, гением со сверхспособностями. На всех постерах фильмов Брина изображен сам Брин. Как отмечает Олсон, кино напоминает творчество Дэвида Линча или М. Найта Шьямалана, «но у него нет даже частички их таланта» (Olson, 2018, p. 75). Поэтому его творческое кредо можно было бы описать так: «Дэвид Линч встречает Томми Вайсо». У Брина есть твиттер с 28.5 тысячами подписчиков. У него даже есть свой зритель в России. Небольшой паблик «ВКонтакте» «Ролики от Kiberkirik» залил русский перевод «Судьбоносных открытий» летом 2016 года¹. С тех пор фильм посмотрели 4400 человек. Не так уж и мало для новейшего культового кино. Летом 2018 года Брин представил трейлер нового фильма «Twisted Pair», деньги на который собирали его поклонники, а когда кино увидело свет в 2019, то это подстегнуло очередные дискуссии фанатов.

Зрители, которые любят плохое кино, всерьез спорят о том, искренен ли Брин в своем творчестве или делает плохое кино намеренно². Критик Натан Рэбин, например, считает, что Брин абсолютно искренен и даже серьезен. «Ничто не портит великое плохое кино, как избыток самосознания, необходимость сообщить аудитории о том, что вы шутите. Но “Судьбоносные открытия” это не шутка; этот фильм живет в мире, в котором шуток не существует, но существует лишь содрогающаяся и глухая искренность. Та искренность, которая делает “Судьбоносные открытия” чем-то особенным. Кино, которое все делает правильно, – абсолютное чудо, но это то кино, которое все делает неправильно, и потому теперь, когда меня познакомили с сюрреалистическим миром Брина, я не могу дождаться момента, чтобы возвращаться в него вновь и вновь» (Rabin, 2015). На самом деле все не так просто. Когда смотришь фильмы Брина, тебя как зрителя не покидает ощущение, что он делает все очень плохо специально, манерно разбрасывая книги по столу,

¹ См: https://vk.com/wall-55809942_2125

² См., например, дискуссию: So... is Neil Breen serious? Or is he making "bad movies" on purpose. https://www.reddit.com/r/RedLetterMedia/comments/4nb69k/sois_neil_breen_serious_or_is_he_making_bad/



нелепо раскидывая старые выключенные ноутбуки, или слишком уже демонстративно разговаривая по телефону, вместе с тем мы не можем поймать его на фальши – уникальный прием и еще более уникальный талант. Брин не представляет собой феномен постиронии, но выходит за пределы иронии, возвещая тем самым о метаиронии плохого кино. Этого достаточно, чтобы прослыть великим режиссером XXI столетия.

То, что картина Нила Брина появляется в списке Кристофера Олсона последней, чрезвычайно важно. Потому что он лишь фиксирует и закрепляет уже имеющееся явление, и делает это фактически первым. Уже только из-за этого книгу Олсона стоит похвалить и рекомендовать к прочтению всем тем, кому небезразлично культовое кино. К слову, тем самым Олсон подтверждает и мою концепцию об инклюзивности культового кинематографа. Конечно, список автор репрезентативен лишь с точки зрения американского кино, так как в нем не учитываются иностранные фильмы. Вместе с тем, поскольку об этом можно прочесть в других книгах, в том числе в упоминаемых мною выше, это вообще нельзя считать недостатком. Олсон, сохраняя почтение к канону, расширяет дискурс культового кино за счет включения в список ста величайших культовых фильмов очередные вещи, и это то направление, в котором следует двигаться исследователям феномена. В конце концов, фанаты культового кино узнают о фильмах, на которые раньше могли не обращать внимания. К моему приятному удивлению так было и со мной. И, посмотрев те картины, которые я раньше не замечал, я ни о чем не жалею.

Список литературы

- Bell, J. (2014). Local filmmaker Niel Breen's unique (and terrible) movies earned him a cult following. *Las Vegas Weekly*. Retrieved from: <https://lasvegasweekly.com/ae/film/2014/feb/06/local-filmmaker-neil-breens-unique-and-terrible-mo/>
- Grant, B.K. (1991). Science Fiction Double Feature: Ideology in the Cult Film. In Telotte, J.P. (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*. Austin: University of Texas Press.
- Grant, B.K. (2000). Seconds Thoughts on Double Feature: Revisiting the Cult Film. In Harper, G., Mendik, X. (eds.) *The Cult Films and its Critics*. London: FAB Press.
- Harper, G., Mendik, X. (2000). *The Cult Films and its Critics*. London: FAB Press.



- Hunter, I.Q. (2013). *British Trash Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Jancovich, M., Reboll, A.L., Stringer, J., Wilis, A. (eds.) (2003). *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*. Manchester; New York: Manchester University Press.
- Mathijs, E., Mendik, X. (2011). *100 Cult Films*. London: BFI, Palgrave Macmillan.
- Mathijs, E., Sexton, J. (2011). *Cult Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- McShane, K. (2014) Fateful Findings Is Your New Favorite Cult Film. *BuzzFeed*. Retrieved from: https://www.buzzfeed.com/kevinmcshane/fateful-findings-is-your-new-favorite-cult-film?utm_term=.cyn7AjOvk#.mebApBoxY
- Olson, Ch. J. (2018). *100 Greatest Cult Films*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Pavlov, A., Khanova, P. (2017). Cult in everything but name? Transnational experiences of (Western) cult cinema in late soviet and early post-Soviet Russia. *Transnational Cinemas*, (1), 49-64.
- Rabin, N. (2015). Why Fateful Findings deserves Cult Status. *Rotten Tomatoes*. Retrieved from: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/why-fateful-findings-deserves-cult-status/>
- Schmader, D. (2013). 'Fateful Findings'. *The Stranger*. Retrieved from: <https://www.thestranger.com/suggests/16733178/andlsquoofateful-findingsandrsquo>
- Schneider, S.J. (ed.) (2010). *101 Cult Movies You Must See Before You Die*. London.: A Quintessence Book.
- Sconce, J. (1995). "Trashing" the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style // *Screen*, (4), 371-393.
- Titus, M. (2017). An Exhaustive Breakdown of Patrick Swayze's 'Road House'. *The Ringer*. Retrieved from: <https://www.theringer.com/2017/6/22/16040720/road-house-patrick-swayze-good-bad-movies-5670135550c>
- Маккарти, С. (2007). *60 культовых фильмов мирового кинематографа*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Новицкий, Е. (2016). *50 культовых советских фильмов. От «Александра Невского» до «Чучела»*. Москва: Канон+ РООИ, Реабилитация.
- Павлов, А. В. (2017). *Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
- Павлов, А.В. (2018). 10 культовых фильмов XXI столетия – от философа и кинокритика Александра Павлова. *Афиша*. Retrieved



from: <https://www.afisha.ru/selection/10-kultovyh-filmov-xxi-stoletiya--ot-filosofa-i-kinokritika-aleksandra-pavlova/>

Трофименков, М. (2019). *Культовое кино*. Москва: Эксмо, Яуза.

Экслер, А. (2006). *50 культовых фильмов, которые вы должны увидеть*. М.: АСТ, АСТ Москва, Хранитель.



GREATEST CULTS: NEW WORDS ABOUT OLD PHENOMENON

Alexander Vladimirovich Pavlov (a)

(a) Social Philosophy Department, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, 12
Goncharnaya str., 1, Moscow, Russia, 109240. E-mail: ale-pavlov@yandex.ru

Abstract

Book Review: Olson, Ch. J. (2018). *100 Greatest Cult Films*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.

Keywords

Cinema, film, cult film, 100 of the greatest cult films, Olson



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



References

- Bell, J. (2014). Local filmmaker Niel Breen's unique (and terrible) movies earned him a cult following. *Las Vegas Weekly*. Retrieved from: <https://lasvegasweekly.com/ae/film/2014/feb/06/local-filmmaker-neil-breens-unique-and-terrible-mo/>
- Exler, A. (2006). *50 Cult Movies you must see*. Moscow: AST, AST Moscow, Khranitel'.
- Grant, B.K. (1991). Science Fiction Double Feature: Ideology in the Cult Film. In Telotte, J.P. (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*. Austin: University of Texas Press.
- Grant, B.K. (2000). Seconds Thoughts on Double Feature: Revisiting the Cult Film. In Harper, G., Mendik, X. (eds.) *The Cult Films and its Critics*. London: FAB Press.
- Harper, G., Mendik, X. (2000). *The Cult Films and its Critics*. London: FAB Press.
- Hunter, I.Q. (2013). *British Trash Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Jancovich, M., Reboll, A.L., Stringer, J., Wilis, A. (eds.) (2003). *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*. Manchester; New York: Manchester University Press.
- Makkarti, S. (2007). *60 Cult Films of World Cinema*. Ekaterinburg: U-Faktoriya.
- Mathijs, E., Mendik, X. (2011). *100 Cult Films*. London: BFI, Palgrave Macmillan.
- Mathijs, E., Sexton, J. (2011). *Cult Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- McShane, K. (2014). Fateful Findings Is Your New Favorite Cult Film. *BuzzFeed*. Retrieved from: https://www.buzzfeed.com/kevinmcshane/fateful-findings-is-your-new-favorite-cult-film?utm_term=.cyn7AjOvk#.mebApBoxY
- Novitskiy, E. (2016). *50 Cult Soviet Films. From "Alexander Nevskiy" to "Chuchelo"*. Moscow: Kanon+ROOI, Reabilitatsiya.
- Olson, Ch. J. (2018). *100 Greatest Cult Films*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Pavlov, A., Khanova, P. (2017). Cult in everything but name? Transnational experiences of (Western) cult cinema in late soviet and early post-Soviet Russia. *Transnational Cinemas*, (1), 49-64.
- Pavlov, A.V. (2017). *Tell Your Children: One Hundred and Eleven Essays on Cult Cinema*. Moscow: HSE Publishing House.
- Pavlov, A.V. (2018). 10 Cult Films of the XXIst Century – from the philosopher and cinema critic Alexander Pavlov. *Afisha*. Retrieved from: <https://www.afisha.ru/selection/10-kultovyh-filmov-xxi-stoletiya--ot-filosofa-i-kinokritika-aleksandra-pavlova/>



- Rabin, N. (2015). Why *Fateful Findings* deserves Cult Status. *Rotten Tomatoes*. Retrieved from: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/why-fateful-findings-deserves-cult-status/>
- Schmader, D. (2013). 'Fateful Findings'. *The Stranger*. Retrieved from: <https://www.thestranger.com/suggests/16733178/andlsquofateful-findingsandrsquo>
- Schneider, S.J. (ed.) (2010). *101 Cult Movies You Must See Before You Die*. London.: A Quintessence Book.
- Sconce, J. (1995). "Trashing" the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style. *Screen*, (4), 371-393.
- Titus, M. (2017). An Exhaustive Breakdown of Patrick Swayze's 'Road House'. *The Ringer*. Retrieved from: <https://www.theringer.com/2017/6/22/16040720/road-house-patrick-swayze-good-bad-movies-5670135550c>
- Trofimenkov, M. (2019). *Cult Cinema*. Moscow: Eksmo, Yauza.



ЧТО БУДЕТ ВМЕСТО ПОСТМОДЕРНА? ДИДЖИМОДЕРНИЗМ КАК КУЛЬТУРНАЯ ДОМИНАНТА

Сафронов Эдуард Евгеньевич (а)

(а) Институт философии РАН, 109240 Российская Федерация, г. Москва,
ул. Гончарная, д. 12, стр. 1, E-mail: safronoveduard@gmail.com

Аннотация

Рецензия на книгу: Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.

Ключевые слова

Рецензия, постмодерн, постмодернизм, культурная доминанта, диджимодернизм, диджимодернистское общество, культура XXI века



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



В 2015 году культурологи Дэвид Радрам и Николас Ставрис издали книгу «Вместо постмодерна. Антология работ по искусству и культуре начала XXI века». Эта книга имеет очень большое значение для социальной и гуманитарной науки, о чем говорит ее название. Некоторым образом она свидетельствует о важном сдвиге: на место постмодерну как парадигме культуры приходит что-то новое. В первом разделе антологии редакторы представили тексты, в которых такие авторы, как Линда Хатчеон, Ихаб Хассан, Стивен Коннор и др., рассуждали об окончании эпохи постмодернизма, а во втором – восемь концепций, которые претендуют на место «умершей» культурной доминанты. Если первая часть не оставляла поля для жаркой дискуссии, так как ведущие теоретики постмодернизма, например, Линда Хатчеон и Ихаб Хассан разочаровались в предмете своего исследования (Hasan, 2003) и заявили о конце посмтодерна (Hutcheon, 2002), то во втором разделе представлено несколько попыток разной степени проработанности описать и объяснить то, что следует за постмодернизмом.

Диджимодернизм, одна из теорий, представленных во второй части антологии, является для нас наиболее интересной, так как она обращается не только к культуре и эстетике (как делают метамодернизм, ремодернизм, перформатизм), но и к технологиям, влияние которых на социальную (и нашу личную) жизнь нельзя недооценивать. Собственно, диджимодерн – то, что пришло на смену постмодерну и отражает технологическую революцию. Тексты автора этой концепции – британского литературоведа и теоретика культуры Алан Кирби – даны в обеих частях антологии. В первой размещена его статья 2006 года «Смерть постмодернизма и то, что после» (Kirby, 2006), в которой Кирби впервые заговорил о новой культурной парадигме. Однако мы не будем на ней останавливаться подробно, так как в русском академическом пространстве ее уже критически анализировали (Павлов, 2018). Тексты Кирби во второй части – это отрывки из его книги «Диджимодернизм. Как новые технологии упраздняют постмодерн и переопределяют нашу культуру» (Kirby, 2009). Именно ей мы посвятим это эссе. Книга Кирби может считаться развитием его идей и интуиций, высказанных тремя годами ранее. В монографии Кирби рассуждает о современности не так, как делал ранее, предлагая провокации в виде бездоказательных утверждений, но предлагает полноценную, структурированную работу, основанную на богатом эмпирическом материале. Автор делит книгу на семь глав:

- 1) аргументы в пользу смерти постмодернизма;
- 2) диджимодернистский текст;



- 3) предыстория диджимодернизма;
- 4) диджимодернизм и Web 2.0;
- 5) эстетика диджимодернизма;
- 6) культура диджимодернизма;
- 7) на пути к диджимодернистскому обществу.

Первая глава посвящена окончанию эпохи постмодернизма. Разбираясь с вопросом «Что же такое постмодернизм?», Кирби делает большой шаг вперед относительно своей статьи 2006, в которой он обозначал постмодернизм как смешение постмодернистской литературы и философии постструктурализма. Признавая, что постмодернизм по-прежнему влиятелен, Кирби утверждает, что этот тренд в культуре все-таки перестал быть парадигмальным. Для доказательства данного тезиса он последовательно разбирает несколько кейсов массовой культуры. Во-первых, это постмодернистская мультипликация. К ней можно отнести анимационную картину «История игрушек» (1995), созданную компанией Pixar и являющуюся вполне постмодернистским по содержанию полнометражным мультфильмом. При этом Кирби обращает внимание на то, что мультфильм также диджимодернистский и по форме, так как полностью создан благодаря компьютерной графике. В этой же главе обсуждается анимационная лента «Побег из курятника» (2000), в котором можно обнаружить несколько смысловых аллюзий – на фильмы о побегах из лагерей для военнопленных, на «Скотный двор» Джорджа Оруэлла, на классические английские романы о частных женских интернатах со злобной и деспотичной хозяйкой и так далее. Разумеется, Кирби обращается и к «Шреку» (2001), в котором деконструируются основные сказочные каноны, описанные когда-то В. Я. Проппом в его труде «Морфология волшебных сказок» (Пропп, 1998). Все эти мультфильмы были по достоинству оценены публикой и встречены восторженной критикой, однако, несмотря на первоначальный кассовый успех подобных экспериментов, волна постмодернистской мультипликации быстро сошла на нет, заставив авторов уделять больше внимания наивности и искренности в пользу маленького зрителя. Обсуждая мультипликацию, Кирби делает не совсем легитимный с точки зрения аргументации, но по-своему любопытный ход. По мнению автора, когда постмодернизм становится вторичным даже в глазах детей, он точно выпадает из актуальной повестки современной культуры.



Следом Кирби рассматривает случаи отказа от постмодернизма в искусстве, среди которых манифест «Догма 95» Ларса фон Триера и Томаса Винтерберга. Последний, будучи проявлением ностальгии по модерну, призвал отказаться от современных технических средств и нарративных аллюзий при производстве кино. Сам проект провалился, и авторы манифеста постепенно отказались снимать фильмы в такой манере, однако это был важный протест представителей культуры против постмодернизма, который опосредованно привел к появлению таких знаковых для диджимодернизма вещей, как фильмы «Ведьма из Блэр: курсовая с того света» (1999), «Борат» (2006), а также расцвету локальной документалистики (vice.com) и видеоблогингу. Следом были манифесты группы писателей «Новые пуритане» и художников-стакистов. Последний, в свою очередь, вылился в одно из первых постпостмодернистских направлений в искусстве – ремодернизм (Childish & Thomson, 2015).

Пересказывая британского философа-марксиста и литературоведа Терри Иглтона, Кирби увязывает смерть постмодерна с кризисом постструктуралистских теорий. Расправившись с постмодернизмом, последнюю часть первой главы Кирби посвящает критике других постпостмодернистских теорий. Здесь он рассматривает две концепции – «перформатизм» германо-американского слависта Рауля Эшельмана (Eshelman, 2008) и «гипермодернизм» французского философа Жилия Липовецкого (Lipovetsky, 2005). Концепция Эшельмана, по мнению Кирби, строится на полярном противопоставлении постмодернизму, но при этом не является историчной, а отражает личные художественные предпочтения автора. Иными словами, перформатизм – скорее симптом увядания постмодернизма, нежели полноценная ему альтернатива. Липовецкого же Кирби критикует как социального и «исторического» автора, не уделяющего должного внимания переменам в культуре. «Самобытное» представление Кирби о постмодернизме и слабый анализ современных ему социальных теорий (так, например, в случае с Эшельманом Кирби использует уникальный исследовательский подход и честно пишет, что не читал книгу Эшельмана «Перформатизм, или конец Постмодернизма», но видел его одноименную статью 2001 года и, основываясь на ней и оглавлении и описании книги на Амазоне, делает свои выводы) превращает эту главу в одну из самых слабых в книге. Однако некоторые интуиции Кирби по поводу его собственной концепции уже появляются в этой части и кажутся достаточно интересными.



Все это нужно Кирби лишь для того, чтобы подвести читателей к главному отличию его теории от других: диджимодернизм не строится на субъективном ощущении окончания постмодернизма, а опирается на объективные изменения, произошедшие в конце XX – начале XXI веков и связанные с невероятным развитием технологий и повсеместной диджитализацией. Как пишет сам автор: «Это культурная доминанта, вызванная развитием технологий и следующая за постмодернизмом» (Kirby, 2006, p. 54). Такое прозрение во многом уравнивает слабые части его работы. Но здесь стоит заметить, что Кирби – не единственный автор, сделавший в своих размышлениях упор на техническую революцию конца 1990-х: еще одна концепция, в которой этому уделяется особое внимание – «автомодернизм» Роберта Сэмюэлса (Samuels, 2008).

Вторая глава посвящена «диджимодернистскому тексту». Новая форма текстуальности – один из ключевых признаков, свойственных диджимодернизму. Кирби расширяет понятие текста: последний становится цифровым и включает в себя телевизионные шоу, компьютерные игры, фильмы, радиопередачи, подкасты, социальные сети, блоги и другие интернет-сервисы. «Текст» характеризуется следующим образом: направленность в будущее – у него есть начало, но может не быть конца; «текст» постоянно развивается и дополняется; стихийность – направление его развития не предопределено; эфемерность – «текст» важен только в настоящем, он не представляет интереса как воспроизводимый элемент; размытие ролей – у «текста» больше нет деления на производителя и потребителя, эти роли смешиваются, а авторы и реципиенты дополняют друг друга; анонимное и множественное авторство; он электронно-дигитальный и утверждается только в этом статусе. Здесь необходимо уточнить, что «digimodernism» для Кирби означает не только «digital» в значении «цифровой», но также и «digits» в значении «пальцы». На это автор специально указывает, говоря, что диджимодернизм – не столько визуальная, сколько репрезентируемая через технологии, мануально-ориентированная культура (набор и производство текста) (Kirby, 2009, p. 53).

Разбирая некоторые понятия повседневной культуры, Кирби показывает, как они работают в диджимодернизме. Так, например, «автор», смерть которого обозначили постструктуралисты (Барт, 1994), вновь появляется в диджимодернистском «тексте», но уже не как индивидуальная фигура, а как сообщество (каждый отдельный член которого не важен), которое само придумывает, создает, потребляет и модерирует «текст». Слушатель радио или зритель



передачи превращается из потребителя контента в его производителя, голосуя он-лайн, звоня в эфир или оставляя комментарии на странице трансляции в интернете. Даже чтение теряет привычную континуальность – интерактивность и нелинейность становятся ключевыми параметрами «текста». «Написание», как нечто креативное и осмысленное, заменяется на «печатание» – простой механический процесс, лишенный индивидуальности.

Все эти метаморфозы произошли с миром не в один момент, диджимодернизм для Кирби – исторический преемник постмодернизма, который некоторое время существовал в тени последнего и смог проявиться и занять свое место как «культурной доминанты» лишь с резким ростом развития технологий в конце 1990-х годов. Поэтому третью главу Кирби посвящает «предыстории» диджимодернизма – его ранним стихийным проявлениям. Например, автор рассматривает фильм «Шоу ужасов Рокки Хоррора» (1975), который представляет собой абсолютно постмодернистское зрелище: пастиш, ирония, пародия, кэмп, альтернативная сексуальность и так далее (Павлов, 2017, стр. 173-175). При этом протодиджимодернистским его делает именно культовый статус. Коллективный просмотр фильма поклонниками часто сопровождается действием, параллельным происходящему на экране: зрители наряжаются, берут с собой реквизит, поют и танцуют в зале. Таким образом, просмотр фильма разделяется на два потока, один фиксированный – сам фильм, а второй, как то свойственно диджимодернизму, – стихийный. Также в качестве примеров Кирби рассматривает телетекст, который существует параллельно текущей телепрограмме. При этом телетекст не обладает какой-либо историей, никто никогда не обратится к архиву, он существует только здесь и сейчас. Кроме того, Кирби описывает как протодиджимодернизм электронную музыку, студийную порнографию, импровизацию (когда комики на сцене дают указания из зала) и некоторые телепередачи. Кирби утверждает, что все приведенные примеры были маргинальны или непопулярны в свое время, и связывает это с тем, что «престиж», так или иначе, детерминирован либо социальными, либо эстетическими, либо историческими ограничениями. По мнению автора, именно исторические ограничения (невозможность представить в тот момент концепцию диджимодернистского «текста» из-за слабого развития цифровой техники) и обуславливали маргинальность этих примеров.

В четвертой главе Кирби рассматривает феномен WEB 2.0 (таких сервисов, как чаты, вики-проекты, социальные сети, где пользователи



сами производят контент). Это наиболее релевантный и простой пример для концепции диджимодернизма (сам Кирби пишет, что данный феномен – лишь часть, хотя и самая важная, более широкого культурного сдвига), чистый цифровой «текст», который находится в постоянном движении: создается, удаляется, трансформируется. К слову, именно из-за этой текучести и постоянной трансформации «текста» в сети глава про интернет спустя десять лет читается как что-то совершенно устаревшее. Например, Кирби рассматривает чаты (сегодня это функция мессенджеров) как форму диджимодернизма, постепенно теряющую свою популярность. Но при этом они являются одним из наиболее чистых примеров диджимодернистского «текста». «Вы становитесь частью текста; вы становитесь персонажем, вымышленным игроком в рамках вымышленной вселенной, населенной только выдуманными людьми. Вы этот текст. Это заманчивая, захватывающая, рискованная и в конечном счете бесполезная особенность» (Kirby, 2009, p. 107). Далее Кирби рассматривает возможность комментирования под записями и публикациями в интернете, удивляясь, что люди пренебрегают конструктивной дискуссией и оставляют в основном негативные, некомпетентные, а зачастую и просто оскорбительные комментарии (Филлипс, 2016). Пожалуй, это единственная часть главы про WEB 2.0, в которой ничего не изменилось за прошедшие годы.

Далее Кирби рассматривает Википедию, утверждая, что это диджимодернистская форма с постмодернистским содержанием, и иронизируя над тем, что она позиционируется как воплощение идей Мишеля Фуко о знании, свободном от господства и угнетения, но при этом является политически ангажированной площадкой, на которой последнее слово всегда остается за модераторами. Здесь же Кирби акцентирует внимание на одном из социальных последствий диджимодернизма – некомпетентности, и в случае создания текстов на Википедии, и в случае их использования без дополнительной проверки. Его высказывания по поводу YouTube и Facebook сегодня тоже выглядят анахроничными. Так, самый большой видеохостинг прошел за эти годы путь от площадки, которая репрезентировала диджимодернистскую «стихийность», до фабрики по производству контента, на которой представлены уже не только любители, но и медиа-гиганты со всеми своими производственными мощностями. А Facebook из социальной сети для поиска и общения со старыми знакомыми, превращается в параллельный автономный интернет, где можно сделать и найти все, не уходя на другие площадки. Этот феномен был проанализирован экономистом и социальным



теоретиком Ником Срничеком в книге «Капитализм платформ». Срничек изучает стремление «платформ» (Google, Amazon, Facebook) к автономности и утверждению монополии (Срничек, 2019). Хотя Кирби и посвящает интернету целую главу своего исследования, этого явно недостаточно. Он анализирует его исключительно как медиум и, описывая форму, совершенно не занимается содержанием, которое скрывает за собой веб-страница. Это, впрочем, свойственно его методологии, в которой совершенно отсутствует какой бы то ни было экономический анализ, и как следствие – глубокий социальный анализ.

Далее следуют две наиболее интересные для сегодняшнего читателя главы. Пятая, в которой Кирби приступает к описанию диджимодернистской эстетики, и шестая, посвященная диджимодернистской культуре. Возможно, с точки зрения социальной теории, это не самое важное, но Кирби, будучи исследователем культуры, показывает себя в этих отрывках наблюдательным и скрупулёзным исследователем, чего нельзя сказать о главах про постмодернизм и социальное влияние диджимодернизма. Если начать с эстетики диджимодернизма, то для Кирби она характеризуется инфантильностью, искренностью, реалистичностью и бесконечными нарративами (Кирби замечает, что это наиболее спекулятивная характеристика из всех предложенных). Все эти свойства выводятся дедуктивно, исходя из современного (на момент написания книги) состояния популярной культуры. Например, анализируя списки самых кассовых фильмов с 2001 по 2007 годы, Кирби замечает, что количество фильмов, которые можно назвать условно «детскими», занимает от четырех (в 2001) до десяти (в 2007) лидирующих позиций. И если с мультфильмами в этом списке все понятно, то про фильмы следует сказать поподробнее.

Инфантильное кино для Кирби – не столько детские фильмы, сколько снятые по «детским» первоисточникам картины. Так, он разбирает кейсы «Пиратов Карибского моря» (2003) – фильм, сделанный по мотивам аттракциона из Диснейленда, но популярный в первую очередь среди взрослых. «Властелин колец: братство кольца» (2001), «Люди икс» (2000), «Бэтмен: Начало» (2006), «Гарри Поттер и философский камень» (2001). Все эти франшизы, снятые по «детским» источникам, представляют собой нарративно и технически сложное, аллюзивное кино, которое в полной мере раскрывается лишь для взрослых, однако при этом любимо и детьми. Инфантильность репрезентируется и в самой массовой культуре: например, это



сериалы «Друзья» или «Секс в большом городе», в которых взрослые люди показаны как подростки с подростковыми интересами.

«Реалистичность», как эстетическое свойство диджимодернизма, хорошо видна в «псевдодокументальных» кинопроектах, таких как «Ведьма из Блэр: курсовая с того света» (1999), «Борат» (2006), сериалах «Офис», «Пип Шоу», документальных сериалах на телеканале Discovery Channel, телевизионных шоу «Чудаки» и «Большой Брат». Искренность, третья характеристика нового искусства, у Кирби определяет не только диджимодернистскую эстетику, но и является оппозицией постмодернистской иронии, четко разграничивая две социальные концепции. Если теракт 9/11 в свое время привел к появлению «новой искренности», то в диджимодернистском искусстве это проявилось еще раньше, например, в виде так называемой мифополитики. В таких франшизах, как «Звездные войны», «Матрица», «Властелин колец» все политические и социальные тезисы обязательно проговариваются максимально серьезно и без доли иронии. А Гендальф, Йода или Дамблдор всегда серьезны, когда речь заходит об этических вопросах.

Последней и, возможно, самой важной характеристикой эстетики диджимодерна является «бесконечный нарратив». Кирби не подразумевает под этим формальной бесконечности того или иного продукта культуры, а обозначает данным термином бесконечный потенциал для продолжений, свойственный современным произведениям. В качестве примера Кирби рассматривает «Властелин колец», даже не представляя, что за десять лет с момента написания книги мир Средиземья разрастется за счет еще одного трехсерийного фильма, десятка компьютерных и настольных игр, игрушек, лего и так далее, превратившись во вселенную, для полного изучения которой уйдут тысячи часов. В наши дни на данное свойство уже невозможно не обратить внимание, потому что язык также реагирует на эти изменения: сегодня все понимают, что такое «киновселенная» и какие масштабы она может принимать. Дополнительными примерами здесь служат многосезонные сериалы, мыльные оперы, реалити-шоу, в которых истории, по словам автора, «могут начинаться и заканчиваться на разных уровнях и с разной скоростью» (Kirby, 2009, p. 165).

В главе «Культура диджимодернизма» Кирби подробно рассматривает индустрию компьютерных игр, кино, телевидения, радио, музыку и литературу, применяя для анализа все категории, которые смог накопить на протяжении предыдущих пяти частей книги. Компьютерные игры – флагман современной культуры, как



кино для модернизма или телевидение – для постмодернизма. Компьютерные игры – «чистое» воплощение диджимодернизма. Создание уникальных визуальных вселенных, новых форм повествования – то, к чему кино только стремится (надо признать, очень успешно) при помощи новых технологий, уже давно было опробовано в играх. Сегодня любая компьютерная игра (конечно, если она не стилизована под ретро) может похвастаться полным набором диджимодернистских свойств и качеств. Видеоигры соответствуют диджимодернистскому «тексту»: они создаются большим количеством профессионалов, каждый из которых является автором, многие из создателей используют псевдонимы, сохраняя свою анонимность. Игры могут сохранять стихийность даже при линейном сюжете, тем не менее, большинство современных игр предоставляют игроку полную свободу действий в рамках этой «вселенной», лишь направляя их сюжетной линией, которая также может быть нелинейна.

Более того, многие игры отказываются от сюжета, предоставляя игрокам полную свободу действий. Лучше всего видеоигры характеризует их супер-субъективность. Игрок выходит на первый план и перестает быть статичным наблюдателем, он уже не столько участвует в создании «текста», сколько сам становится этим «текстом». Играм свойственно деятельное участие в создании и расширении «бесконечных нарративов», они дополняют существующие (вселенная Marvel, Гарри Поттера и другие) и создают новые (такие, как франшиза GTA или S.T.A.L.K.E.R., по которой написан не один десяток книг и снято несколько фанатских короткометражек). Также очевидна и инфантильная природа генезиса видеоигр, однако, сегодня это уже не является «постыдным удовольствием» и для взрослых людей. Игры конкурируют по сборам с блокбастерами, а культурологи, пусть и запоздало, размышляют, можно ли считать их новой формой искусства.

Что же касается кинематографа, то Кирби делает акцент на технологиях компьютерной графики. Именно они позволяют современному кино преодолеть постмодернистские установки и начать создавать нечто радикально новое: другие миры, персонажей и монстров, которых невозможно представить в реальности. При помощи CGI создаются и разрушаются целые города, реконструируются эпохи и визуализируются мифы и легенды. Однако не все согласны с подобными утверждениями. Так, киновед Филипп Марион и его соавтор Андре Гадро в своей книге «Конец кинематографа? Кризис в эпоху цифровых технологий» пишут, что



современное высокотехнологичное кино не привнесло в сферу ничего нового и лишь имитирует результаты, полученные еще в эру пленочного кино, и потому новые технологии никак не обозначают радикальный разрыв с предшествующей традицией (Gaudreault & Marion, 2015, pp. 4-6). Здесь, однако, скорее прав Кирби, так как 2018 год показал нам, что кино еще способно развиваться и учиться у более молодых представителей культуры. Переняв практику, давно свойственную видеоиграм, американская компания Netflix выпустила в интерактивный эпизод сериала «Черное зеркало» «Брандашмыг» (2018), где зритель мог принимать решения за персонажей, тем самым формируя собственный нарратив, правда, и ограниченный некоторыми рамками. До этого подобную попытку предприняли НВО и режиссер Стивен Содерберг, сделав сериал «Мозаика» (2018).

Надо заметить, что в самом конце отрывка, посвященного кино, Кирби выступает в качестве визионера и предсказывает саму компанию Netflix и он-лайн кинотеатры, предполагая, что развитие интернета и усиление возможностей для взаимодействия с контентом он-лайн, скорее всего, переизобретёт кинематограф в качестве домашнего культурного режима. Телевидение как диджимодернистскую культуру Кирби рассматривает через реалити- и ток-шоу, в которых зритель принимает непосредственное участие в создании «текста» путем голосования. Так же формируется и радиоэфир, когда каждый слушатель может написать электронное письмо или позвонить ведущему в режиме реального времени и тем самым повлиять на контент и стать его частью. Кусок, посвящённый музыке, наиболее слабый в этой главе и, скорее всего, представляет собой стороннее исследование Кирби про рок-музыку как слишком концептуальную и откровенную для эпохи постмодернизма, а также обрывистые замечания о том, что эпоха диджимодернизма обозначила новый формат потребления музыки, который в большей степени направлен на синглы и индивидуальные плейлисты, чем на полноценные и концептуальные альбомы.

Последняя глава книги Алана Кирби наиболее интересна с точки зрения социальной философии. Первая ее часть посвящена «псевдоаутизму» – диджимодернистскому приемнику постмодернистской шизофрении и модернистского невроза. Надо заметить, что для подробного описания этого феномена (в большей мере даже для критики современного общества) Кирби создает очень драматичную атмосферу. В начале он обращается к цифрам и пишет, что с 1976 года по 2008 год число диагнозов «аутизм» выросло в двадцать пять раз, а после этого говорит, что его «псевдоаутизм – это



неклинический аналог аутизма, но нечто, напоминающее синдром Аспергера, которому свойственны отстранённость и замкнутость. Далее Кирби называет наиболее очевидные причины роста аутизма и «псевдоаутизма» – техническую революцию (интернет, мобильные телефоны, видеоигры, плееры и так далее), позволившую людям существовать в «коконе», избегая личной коммуникации и довольствуясь текстом, и популяризацию социопатии в массовой культуре. Описав эти тенденции, Кирби сам же от них отказывается, считая их неудовлетворительными и неспособными объяснить рост диагностируемого аутизма на 2500 процентов (звучит в сто раз внушительнее, чем «в 25 раз»), и далее через модель Фуко утверждения болезни как несоответствия социальной норме переходит к критике современного общества. Аутизм противопоставляется текущей социальной гегемонии: тяга к одиночеству, тишине, свободе от вмешательства противостоит глобализации, перенаселению и урбанизации, память и осмысленность – потребительской забывчивости и инстинктивности, и так далее. Именно это противопоставление и «порождает» аутизм – как исключенность из общества. При этом нельзя рассматривать аутистов как «мучеников» или «бунтовщиков», потому что это не их осознанный выбор. Все это приводит Кирби к неутешительному выводу: «Общество, которое так успешно производит аутизм и тут же исключает его из общественной жизни – недостойно выживания; и не выживет» (Kirby, 2009, p. 233).

Следующие умозаключения Кирби не добавляют оптимизма в эту и без того печальную картину. По ходу воскрешая метанарративы, которые многие похоронили из-за неточного перевода Лиотара на английский язык, Кирби переходит к их критике. Так, по его мнению, сегодня наиболее влиятельны и актуальны «ядовитые метанарративы», к которым он относит религию и консюмеризм. Религия, представленная в общественном пространстве (к ней Кирби не относит личные религиозные убеждения), несет лишь деструктивный, токсичный посыл: прямое или опосредованное уничтожение науки, искусства, инакомыслия, ограничение прав и свобод. Даже передовые технологии используются в псевдомодернистской манере: видео и YouTube для публикации записей казней, кино и телевидение для демонстрации «Страстей Христовых» (2004) Мела Гибсона. Но все же главным «ядовитым метанарративом» является консюмеризм как система ценностей и мировоззрение, выходящее далеко за рамки простого потребления. Консюмеризм, естественно, включает в себя все плохое.



Следствием/причиной консюмеризма является потеря компетенции во всем. Это и компетенции в сфере культуры, искусства, образования, и личные, от финансов до гигиены, и, конечно, рабочие компетенции для всех профессий от «медсестры до инженера». Все это свойственно раннему диджимодернизму и является следствием влияния постмодернизма, который в свою очередь способствовал триумфу консюмеризма.

За три года в промежутке между своей статьей «Смерть постмодернизма и то, что после» и книгой, которой посвящено это эссе, Алан Кирби проделал огромную работу с эмпирическим материалом. Однако, как показало время, этого оказалось недостаточно. Основная проблема этой концепции, как и большинства других постпостмодернистских исследований – работа с формой, а не анализ содержания. Уловив цифровой тренд как важную особенность, свойственную современности, Кирби представил безусловно серьезное и последовательное исследование проявлений диджитализации в культуре. Но за бортом исследований автора остались экономика и социальное влияние (морализаторские заявления Кирби о консюмеризме нельзя считать серьезной социальной концептуализацией настоящего момента). Во многом эти проблемы обусловлены тем, что у автора нет адекватного понимания «предыдущей» эпохи. Рассмотрев и изучив постмодернизм исключительно через призму культуры, Кирби переносит этот изначально неправильный паттерн на анализ современности. Бегло ознакомившись с трудами Джеймисона, Лиотара, Хабермаса и Иглтона, он, не проведя должной критической рефлексии, в итоге получил собственную нежизнеспособную методологию для работы с современностью.

Концепция Алана Кирби не нашла широкого отклика среди гуманитарных ученых. Его книгу периодически цитируют, в основном искусствоведы и культурологи, также его статья 2010 года была опубликована в книге «Планетарный поворот. Реляционность и геоэстетика в двадцать первом веке» (Kirby, 2015) под редакцией Кристиана Морару, автора концепции космодернизма. Сам же Кирби перестал разрабатывать свою идею и забросил социальные сети. Конечно, концепция Кирби далеко не идеальна и предлагает большой простор для критики. Так, можно критиковать его понимание постмодернизма, политизированность и слабо разработанную социальную проблематику, которая никак не опирается на современную экономику, хотя влияние новых технологий в этом направлении едва ли меньше, чем в культуре. Однако, как уже



упоминалось, Кирби один из двух авторов, вместе с Робертом Сэмюэлсом и его «автомодернизмом», кто видит переломный момент для смены социальных парадигм именно в революционном техническом прогрессе. Это позволяет Кирби выгодно выделиться из группы современных социальных теоретиков и привнести что-то новое в дискуссию о смене эпохи. Наконец, у книги много достоинств: довольно тонкий анализ Кирби массовой культуры может быть интересен как широкому кругу читателей, интересующихся современными тенденциями, так и специалистам в культурологии и философии. Сам Кирби в конце книги замечает, что все описанное им относится скорее к раннему диджимодернизму, которому свойственны многие пороки, приобретенные в период продолжающегося влияния постмодернизма, и нам еще предстоит увидеть рассвет диджимодерна, а какой он будет, зависит от нас.

Список литературы

- Gaudreault, A., Marion, P. (2015). *The End of Cinema. A Medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbia University Press.
- Childish, B., Thomson, Ch. (2015). Remodernism (2000). In *Supplanting the Postmodern. An Anthology of Writings on the Arts and Culture of the Early 21st Century*. New York: Bloomsbury Academic.
- Eshelman, R. (2008). *Performatism, or the End of Postmodernism*. Aurora: Davies Group.
- Hasan, I. (2003). Beyond Postmodernism: Toward an Aesthetic of Trust. In *Beyond Postmodernism: Reassessments in Literature, Theory, and Culture*. New York: ed. by K. Stierstorfer.
- Hutcheon, L. (2002). *The Politics of Postmodernism*. New York, London: Routledge.
- Jameson, F. (2007). Postscript. In *Postmodernism: What Moment?* Manchester: Manchester University Press.
- Kirby, A. (2006). The Death of Postmodernism and Beyond. *Philosophy Now*. Retrieved from https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.
- Kirby, A. (2015). The Possibility of Cyber-Placelessness: Digimodernism on a Planetary Platform. In *The Planetary Turn. Relationality and*



Geoaesthetics in the Twenty-First Century. Evanston: Northwestern University Press.

Lipovetsky, G. (2005). *Hypermodern Times*. Cambridge: Polity Press.

Samuels, R. (2008). Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education. In *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge, MA: MIT Press.

Барт, Р. (1994). Смерть автора. В *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. Москва: Рипол Классик.

Павлов, А. В. (2018). Образы современности в XXI веке: диджимодернизм: рецензия на книгу Алана Кирби. *Философия. Журнал Высшей школы экономики*, (2), стр. 197-212.

Павлов, А. В. (2017). *Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе*. 2-е изд. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.

Пропп, В. Я. (1998). *Морфология "волшебной" сказки*. Москва: Лабиринт.

Срничек, Н. (2019). *Капитализм платформ*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.

Филлипс, У. (2016). *Трололо: Нельзя просто так взять и выпустить книгу про троллинг*. Москва: Альпина Паблишер.



WHAT WILL HAPPEN INSTEAD OF POSTMODERN? DIGIMODERNISM AS A CULTURAL DOMINANT

Eduard Evgenievich Safronov (a)

(a) Institute of Philosophy Russian Academy of Sciences, 12 Goncharnaya str., 1, Moscow, Russia,
109240. E-mail: safronoveduard@gmail.com

Abstract

Book Review: Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.

Keywords

Review, postmodern, postmodernism, cultural dominant, digimodernism, digimodernist society, culture of the XXI century



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



References

- Gaudreault, A., Marion, P. (2015). *The End of Cinema. A Medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbia University Press.
- Childish, B., Thomson, Ch. (2015). Remodernism (2000). In *Supplanting the Postmodern. An Anthology of Writings on the Arts and Culture of the Early 21st Century*. New York: Bloomsbury Academic.
- Eshelman, R. (2008). *Performatism, or the End of Postmodernism*. Aurora: Davies Group.
- Hasan, I. (2003). Beyond Postmodernism: Toward an Aesthetic of Trust. In *Beyond Postmodernism: Reassessments in Literature, Theory, and Culture*. New York: ed. by K. Stierstorfer.
- Hutcheon, L. (2002). *The Politics of Postmodernism*. New York, London: Routledge.
- Jameson, F. (2007). Postscript. In *Postmodernism: What Moment?* Manchester: Manchester University Press.
- Kirby, A. (2006). The Death of Postmodernism and Beyond. In *Philosophy Now*. Retrieved from https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York, London: Continuum.
- Kirby, A. (2015). The Possibility of Cyber-Placelessness: Digimodernism on a Planetary Platform. *The Planetary Turn. Relationality and Geoaesthetics in the Twenty-First Century*. Evanston: Northwestern University Press.
- Lipovetsky, G. (2005). *Hypermodern Times*. Cambridge: Polity Press.
- Samuels, R. (2008). Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education. In *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bart, R. (1994). Death of the author. In *Selected papers: Semiotics. Poetics*. Moscow: Ripol Classic.
- Pavlov, A.V. (2017). *Tell your children: One hundred and eleven experiments on cult cinematography. 2nd edition*. Moscow: The Higher School of Economics Publishing House.
- Pavlov, A.V. (2018). Images of modernity in the twenty-first century: Digimodernism. A review of Alan Kirby's book. *Philosophy. Journal of Higher School of Economics*, (2), pp. 197-212.
- Phillips, W. (2016). *This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture*. Moscow: Alpina Publisher.



Propp, V.J. (1998). *Morphology of the folktale*. Moscow: Labirint.
Srnichek, N. (2019). *Platform capitalism*. Moscow: The Higher School of
Economics Publishing House.

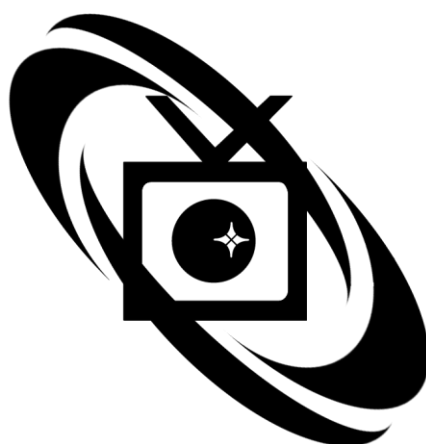
GALACTICA MEDIA

Journal of Media studies

Scientific E-Journal

www.galacticamedia.com

No 1



2019

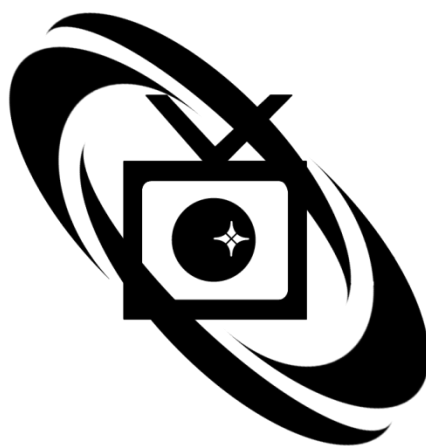
ГАЛАКТИКА МЕДИА

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

No 1



2019