

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

На правах рукописи

Демина Анастасия Владимировна

**ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ:
ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

**Диссертация на соискание ученой степени
кандидата философских наук**

по специальности 24.00.01 – «Теория и история культуры»

Научный руководитель –
доктор философских наук, доцент
Хлыщева Е.В.

Астрахань 2015

Оглавление

Введение	3
Глава I. Симуляция как тенденция развития современной культуры...	15
1.1. Методологические особенности теории симулякра Ж. Бодрийяра.....	15
1.2. Основные научные подходы к изучению фэнтези	31
Глава II. Генезис фэнтези в культуре	59
2.1. Происхождение и особенности развития фэнтези.....	59
2.2. Полиморфизм фэнтези в современном социокультурном простран- стве.....	82
Глава III. Фэнтези как симулякр	102
3.1. Реализация природы симулякра в фэнтези.....	102
3.2 Фэнтези и проблема виртуальной реальности.....	115
Заключение	132
Библиографический список.....	139

Введение

Актуальность темы исследования. Актуальность философского анализа и осмысления фэнтези как феномена современной культуры обусловлена в первую очередь относительной «молодостью» данного явления (в своем развитии фэнтези имеет вековую историю). Получив широкую популярность в рамках фантастической литературы, фэнтези к концу XX века превращается в целостный и динамично развивающийся культурный феномен. В силу массового характера распространения разнообразных фэнтези-продуктов, фэнтези представляет собой явление, абсорбирующееся в большинство сфер деятельности человека и создающее уникальное культуuroобразующее поле для индивидуума. Воспроизводя многочисленные фантастические идеи, а также культурные символы и архетипы, фэнтези выступает не просто в качестве индикатора, отражающего особенности и общую картину современной культуры, но также как активный процесс, целенаправленно влияющий на развитие современного общества. Как феномен культуры фэнтези продвигает в массовое сознание потребительского общества фантастические идеалы и нормы (магия как реальная сила, дихотомия добра и зла) и при этом несет не только «привлекательный посыл», но и транслирует особый мировоззренческий контент посредством распространяемых символов и знаков.

Активное и практически непрерывное воздействие, рассчитанное на широкий охват целевых аудиторий, позволяет фэнтезийной индустрии выступать в качестве механизма, осуществляющего направленную трансляцию значений и символов, организующих социальную реальность цивилизованного человека. В определенном смысле фэнтези симулирует настоящую реальность. Фэнтезийный продукт сам по себе становится одним из символов современности, транслируя установку «представить невозможное возможным» и приближаясь к идее конструирования виртуальной реальности, онто-

логически не связанной с настоящей действительностью. Развиваясь в русле постмодернистской эпохи и компьютеризации образа жизни, фэнтези приобрело глобальный характер, что ставит перед современными исследователями необходимость расширения методологического поля исследования фэнтези.

Другими словами, фэнтези сегодня представляет академический интерес. Осмысление данного явления в философско-культурологическом ключе обусловлено структурной сложностью фэнтези, с одной стороны, а также процессом формирования феномена фэнтези в условиях культуры постмодерна. В связи с этим, полагаем, что фэнтези целесообразно изучать сквозь призму современных философских концепций.

Во второй половине XX в. французский философ-постмодернист Ж. Бодрийяр разработал теорию симуляции, постулируя тезис о том, что современный мир представляет собой сплошную сумму подделок и копий (симулякров), так называемую «эру тотальной симуляции»¹. Данная философская концепция, являясь одной из эвристических моделей выявления знака как индикатора определенного временного отрезка человеческой цивилизации, оказалась востребована специалистами различных областей знания (философия, история, социология, культурология), так как позволяет выйти за рамки традиционных научных подходов при анализе различных культурных явлений, форм и предметов. Одним из таких явлений является фэнтези. Философский анализ данного феномена посредством концепции симуляции позволяет расширить область изучения фэнтези, открывая новые аспекты исследований (к примеру, соотношение фэнтези и виртуальной реальности).

Таким образом, актуальность исследования определяется необходимостью философского осмысления феномена фэнтези в виду недостаточной на текущий момент степени изученности сути данного явления в философско-культурологическом ключе. Анализ фэнтези в русле постмодернистской философии культуры может помочь в вопросе выявления специфики функционирования фэнтези-продуктов в условиях современной культуры.

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Пер. О.А. Печенкиной. Тула, 2013. С. 4.

Степень разработки проблемы в значительной мере определяется спецификой ракурса диссертационного исследования. Концепция симуляции, составляющая каркас данной работы, изложена в трудах французского философа-постмодерниста Ж. Бодрийяра¹. Сама теория симулякра как модели нашего мира имеет древнюю историю и восходит к размышлениям древнегреческого философа Платона². Вопросам происхождения и природы симулякров также уделяли внимание такие философы-постмодернисты, как Ж. Батай, Ж. Делез, Ж. Деррида, П. Клоссовски³.

Проблема виртуальной реальности как смежной с концепцией симуляции области академических исследований широко освещается как в зарубежном философском дискурсе (Э. Кассирер, М. Кастельс, С. Лангер, М. Хайм)⁴, так и в отечественной философии (Н.А. Носов, Л.В. Баева, Т.А. Кирик, М.А. Пронин, Н.Б. Маньковская)⁵.

В рамках изучения фантастики и фантастического как категории культуры следует отметить теоретические разработки Р. Кайуа, Ц. Тодорова, К. Г. Фрумкина, Т.А. Чернышовой, В.Ю. Кузнецова, посвященные проблеме классификации фантастики. Философскому анализу фантастики как культурному явлению посвящены диссертационные работы А.Б. Косаревой А.Н., Фетисовой, Тимошенко Т.В. и пр.⁶.

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013; Прозрачность зла. М.: Добросвет, 2000; Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.

² Платон. Софист // Собрание сочинений в 4-х томах. Т. 2. М., 1970.

³ Батай Ж. Внутренний опыт / Пер. с фр., послесл. и коммент. С.Л. Фокина. СПб, 1997; Делез Ж. Логика смысла / Платон и симулякр. М.: Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 1998; Деррида Ж. Философия и литература: Беседа с франц. философом Ж. Деррида // Жак Деррида в Москве. М.: РИК «Культура». Ad marginem. 1993; Клоссовски П. О симулякре в сообщении Жоржа Батая // Комментарии. 1994. №3.

⁴ Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарики, 1998; Кастельс М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура. М.: Изд-во ГУ ВШЭ, 2000; Langer S. Feeling and Form. A Theory of Art. N. Y., 1953; Хайм М. Метафизика виртуальной реальности // Возможные миры и виртуальные реальности. М., 1995. Выпуск 1.

⁵ Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. №10; Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей: монография. Астрахань : Издательский дом «Астраханский университет», 2008; Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типологии: автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.01. Курган, 2004; Пронин М.А. Виртуалистика сегодня: история, пространство, иллюстрации, перспективы // Философские науки. М., 2007; Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Издательство «Алетейя», 2000.

⁶ Кайуа Р. Вглубь фантастического. Отраженные камни. СПб., 2006; Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999; Фрумкин К.Г. Философия и психология фантастики. М.: Едиториал УРСС, 2004; Косарева А.Б. Фантастическое как категория культуры XX века: дисс. ... канд. филос. наук. 24.00.01. СПб., 2002; Чернышова Т.А. Природа фантастики. Иркутск: Изд-во Иркут.

Относительно фэнтези необходимо отметить, что предметом научного изучения данное явление становится в конце прошлого столетия, когда наблюдается массовое распространение и широкая популярность фэнтезийной литературы, а также полиморфизм фэнтези в культуре. С позиций литературоведения фэнтези анализируется в трудах многих отечественных ученых. К примеру, диссертационные исследования А.Д. Гусаровой, А.М. Приходько, К.М. Королева, И.Д. Винтерле посвящены изучению жанровых особенностей отечественного и зарубежного фэнтези; работа О.К. Кулаковой ориентирована на анализ литературы фэнтези с позиций интертекстуальности; в монографиях Е.М. Неелова и Е.Н. Ковтун фэнтези рассматривается в русле изучения феномена фантастики¹.

Среди философских исследований, авторы которых занимаются изучением фэнтези, необходимо отметить диссертационную работу Д.А. Толстикова, посвященную анализу специфики фэнтезийного образа в массовой культуре. Диссертационное исследование Н.В. Помогаловой направлено на рассмотрение фэнтези как явления современной культуры в рамках процесса социализации. М. А. Марков косвенно затрагивает проблему фэнтези, ориентируясь в своей диссертации на изучение феномена магии². Среди работ междисциплинарного и культурологического характера необходимо отме-

университета, 1984; Кузнецов В.А. Философия фантастики. К постановке проблемы // Философия и общество. 2010. № 1; Фетисова А.Н. Научная фантастика в условиях модерна и постмодерна: культурно-исторические аспекты: автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01. Ростов-на-Дону, 2008; Тимошенко Т.В. Научная фантастика как социокультурный феномен: автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.13. Ростов-на-Дону, 2003.

¹ Королев К.М. Фэнтези в современной русской литературе: актуализация условно-древнеславянской топики в контексте русского культурного национализма: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.01. СПб, 2013; Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления: дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.03. Москва, 2001; Кулакова О.К. Интертекстуальность в аспекте жанрообразования: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Иркутск, 2011; Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999; Неелов Е.М. Сказка, фантастика, современность. Петрозаводск: Карелия, 1987; Гусарова А.Д. Жанр фэнтези в русской литературе 90-х гг. двадцатого века: проблемы поэтики: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.01. Петрозаводск, 2009; Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж. Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.13. Новгород, 2013.

² Помогалова Н.В. Фэнтези и социализация личности (социально-философский анализ): дисс. ... канд. филос. наук 09.00.11. Омск, 2006; Толстиков Д.А. Когнитивная специфика фэнтезийного образа в массовой культуре: автореф. дисс. ... канд. филос. наук 09.00.13. Омск, 2009; Марков М.А. Магия как бинарная система и ее влияние на процесс формирования мировоззрения современного человека: дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.11. Ростов-на-Дону, 2004.

тить исследовательские работы А.В. Мартыненко, где фэнтези рассматривается с позиции логики фантастического, А.Н. Михайлова, анализирующего фэнтези в русле изучения феномена фантастического, работу А. В. Ломаковой, посвященную рассмотрению культурного мифа на примере творчества классика фэнтези У. ле Гуин. С позиций философии постмодернизма рассматривает фэнтези как культурный феномен В. О. Пигулевский в монографии «Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму», а также авторы многочисленных научных статей (Т.А. Савицкая, Г.А. Могилевская, Р.Г. Костина и пр.)¹.

Нередко теоретическими разработками в рамках изучения сущности фэнтези занимаются сами авторы фэнтезийных и научно-фантастических произведений. Среди ключевых фигур в этой сфере отметим фундаментальные труды С. Лема (польский писатель, философ, фантаст и футуролог), научные статьи Дж. Р. Р. Толкиена (английский писатель, поэт, профессор Оксфордского университета), публицистические очерки Р. Желязны (американский писатель-фантаст), А. Сапковского (польский писатель-фантаст и публицист), теоретические наблюдения М. Муркока (английский писатель-фантаст), критические эссе У. Ле Гуин (представительница американской «мягкой» (гуманитарной) научной фантастики)² и т.п.

В зарубежном дискурсе наиболее заметными теоретиками в области изучения фантастики и фэнтези являются Дж. Клют, К. Кребер³, занимающиеся вопросами классификации фантастики. Осмыслению природы фанта-

¹Мартыненко А.В. Логика фантастического: автореф. дисс. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2009; Ломакова А.В. Культурный миф в художественном творчестве Урсулы К. Ле Гуин: автореф. дисс. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2005; Могилевская Г.А. Человек в мире фантастики: культурологический аспект // Молодой ученый. 2014. № 5; Пигулевский В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму: Научное издание. Ростов-на-Дону: Изд-во «Фолиант», 2002; Костина Р.Г. Фэнтези как элемент субкультуры современной молодежи // Интеграция образования. 2010. Т. 58. № 2; Савицкая Т.А. Фэнтези: становление глобального жанра // Культура в современном мире. 2012. № 2. URL: <http://www.infoculture.rsl.ru>.

² Лем С. Фантастика и футурология: В 2 кн.. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008; Толкин Дж. Р.Р. Чудовища и критики. М.: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2008; Желязны Р. Фэнтези и научная фантастика: взгляд писателя / Миры Роджера Желязны. Рига: Полярис, 1995. Т. 14; Сапковский А. Вареник, или Нет золота в Серых горах: Мир короля Артура / Критические статьи. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002; Moorcock M. Wizardry and wild romance: A Study of epic fantasy. Lnd, 1987; Le Guin Ursula K. The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction. N.Y.: Harper Collins Publishers, 1992.

³ Clute John. The Encyclopedia of Science Fiction. London: Orbit Books, 1993; The Encyclopedia of Fantasy. London: Orbit Books, 1997; Kroeber K. Romantic fantasy and science fiction. New Haven, Lnd, 1988

стики посвящены работы Д. Уоллхейма, В. Ирвина¹. Ф. Уэртхэм, врач по образованию, обращает свое внимание на степени влияния фэнзинов на сознание человека; К. Бриггс и Л. Линаск известны изучением влияния европейских мифологических систем на творчество Дж. Р. Р. Толкиена; К.П. Смит в конце прошлого столетия разработал литературно-исторический подход к анализу британской фэнтези-литературы, С. Мэнлав² рассуждал о фэнтези в русле фантастической литературы.

Однако необходимо отметить, что в рамках отечественного дискурса на современном этапе все еще малоизученным остается аспект философско-культурологического анализа феномена фэнтези в условиях современных культурных процессов.

Теоретико-методологические подходы к исследованию в существенной мере определяются его целью. Диссертационное исследование основывается на методологических принципах системного, сравнительно-типологического, философского, культурологического, интерпретативного и компетентностного подходов, позволяющих осуществить анализ особенностей функционирования и развития фэнтези в различных сферах культурного пространства (литература, кинематограф, досуг (игровая деятельность), музыка и пр.).

В основе подхода к осмыслению проблематики диссертационного исследования лежат элементы методологии постмодернистской философии, прежде всего концепции симуляции, разработанной Ж. Бодрийяром. Французский философ на основе идеи эволюции знака и последующей его трансформации в симулякр предлагает методологию изучения явлений культуры, с

¹ Wollheim D. The Universe makers: Science fiction today. N.Y. , 1971; Irwin W. R. The Game of the impossible: A Rhetoric of fantasy. Urbana etc, 1976.

² Wertham F. The World of Fanzines: A Special Form of Communication.- Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1973; Briggs K. M. Abbey Lubbers Banshees and Boggarts: Who is who in Faries. New York: Pantheon Books, 1979; Linask L. Influence of the germanic and scandinavian mythology in the works of J. Tolkien R.R. Tartu State University. URL: <http://kulichki.com/tolkien/arhiv/manuser/linask83.shtm> (дата обращения 02.01.2015); Smith K.P. The fabulous Realm. A literary-historical approach to British Fantasy 1798 -1990. Metuchen, New York: Scarecrow Press, 1993; Manlove C.H. Modern fantasy: Five studies. Cambridge, 1975.

которой согласуется наше представление о фэнтези как о симулякре третьего порядка.

Важнейшими ориентирами методологической плоскости анализа фэнтези являются полипарадигмальность и интердисциплинарность, которые представляют возможность рассмотреть объект во всей его многосторонней целостности. Принцип междисциплинарного подхода также представляется весьма важным в силу того, что рассмотрение феномена фэнтези в рамках только лишь одной сферы научного знания исключает целостное понимание рассматриваемого явления, поэтому считаем, что феномен фэнтези целесообразно изучать в соответствующем многообразии его аспектов, анализирующих в различных отраслях науки, прежде всего в сфере философских и культурологических исследований.

Герменевтический подход предоставил возможность объяснения характерных черт непрерывно развивающихся и меняющихся со временем форм фэнтезийного дискурса.

Выявление и описание динамики функционирования фэнтези в современном культурном пространстве осуществляется на основании структурно-функционального подхода. Главной задачей этого метода в данном исследовании является философский анализ специфических базовых характеристик фэнтези-продуктов, реализуемых в различных областях современной культуры.

Многомерность объекта изучения определила необходимость обращения к принципам системно-структурной и сравнительной характеристики фэнтези и научной фантастики как форм проявления фантастического.

Выявление и сравнение содержания основных понятий, связанных с феноменом фэнтези, осуществляется с использованием метода анализа научных текстов в рамках структурно-функционального подхода.

Описание и обобщение основных параметров и механизмов становления и развития фэнтези реализуется с помощью типологического и сравнительно-культурного подхода.

Объектом исследования является фэнтези как феномен современной культуры.

Предмет исследования составляет специфика проявления фэнтези в современном культурном пространстве.

Целью исследования является философское осмысление особенностей функционирования фэнтези в условиях современного культурного дискурса.

Достижение данной цели предполагает решение следующих **задач**:

- обосновать применение методологии постмодернистской философской теории симулякра Ж. Бодрийяра при анализе фэнтези как явления современной культуры;
- охарактеризовать основные научные подходы к определению фэнтези в современном научном знании;
- проследить истоки и особенности развития фэнтези;
- рассмотреть особенности полиморфизма фэнтези в культуре XX – начала XXI вв.;
- выявить в фэнтези-продуктах характерные черты симулякра;
- определить специфику виртуального в фэнтези как современного симулякра.

Эмпирическую базу исследования составляют современный художественный дискурс (художественная литература, кинематограф, музыка, сфера изобразительного искусства), материалы фэнтезийной социокультурной практики (ролевые и компьютерные игры, конвенты, интернет-порталы и форумы, фэнзины, периодические издания), а также интервью с авторами фэнтезийных продуктов, аналитические статьи искусствоведов и критиков современной культурной среды.

Научная новизна диссертационного исследования состоит в следующем:

- обоснована перспективность использования методологии постмодернистской философской теории симулякра Ж. Бодрийяра в процессе изучения фэнтези как феномена современной культуры;
- В результате анализа основных научных подходов к пониманию фэнтези в системе современной культуры сделан вывод о необходимости расширения философского понятия фэнтези как целостного культурного явления, в связи с чем в рамках исследования уточнено понимание термина «фэнтези»;
- В ходе рассмотрения истории развития фэнтези доказан тезис о его вторичной (симуляционной) природе по отношению к отображаемой реальности, выстроена авторская типология фэнтези;
- проанализирована специфика полиморфизма фэнтези в культуре XX – начала XXI вв., предложена классификация фэнтези-продуктов;
- обоснована идея функционирования феномена фэнтези в современном социокультурном пространстве как симулякра третьего порядка;
- В русле философского анализа фэнтези через призму понимания виртуальной реальности определена смысловая и ценностная нагрузка фэнтезийных симулякров.

Положения, выносимые на защиту:

1. В современной культуре постмодерна философское осмысление феномена фэнтези нуждается в неклассических методологических установках, заложенных в постмодернистских философских концепциях, среди которых одной из ведущих признана теория симулякра французского философа Ж. Бодрийяра. Анализ фэнтези через призму этой концепции позволил сформулировать гипотезу о функционировании фэнтези в социокультурном пространстве современности в качестве симулякра реальности и определить степень симуляционной фэнтезийной природы – с целью выяснения, является ли фэнтези символическим конструктом или несёт в себе важное смысловое, ценностное содержание.

2. В ходе анализа основных научных подходов к пониманию фэнтези установлена недостаточная философско-культурологическая изученность указанной проблемы. Традиционное восприятие фэнтези как направления фантастической литературы, сформированное в русле филологического подхода, позволяет проследить истоки возникновения и функционирования этого жанра. Однако факт развития фэнтези за пределами беллетристики обуславливает необходимость философско-культурологического переосмысления феномена, потребность в рассмотрении ещё не изученных его аспектов. В частности, целесообразны дальнейшая дефиниция фэнтези и постижение его мифологической природы. В связи с этим, фэнтези определяется нами как сложное, полиморфное культурное явление, мысленный конструкт, основанный на фантастическом допущении и представляющий собой продукт создания авторской магической псевдовселенной, направленный на виртуализацию сознания человека.

3. Анализ истоков фэнтези и специфики его развития в рамках постмодернистской философии культуры определил мифологическую природу фэнтези, о чём свидетельствует репрезентация образов коллективного бессознательного, коррелирующая с одной из базовых характеристик постмодернизма – тенденцией к архаизации и мифологизации сознания. Ризомное направление развития культуры в эпоху постмодерна вызывает внутреннюю потребность человека ощущать себя сопричастным общему бытию человечества. Такого рода сопричастность может быть достигнута при обращении к родовой и культурной памяти, которая заложена в архетипах, ретранслируемых в фэнтезийных произведениях.

4. Широкая диффузия фэнтезийных образов и сюжетов во многие области культуры обусловила полиморфизм фэнтези, что привело, в свою очередь, к появлению большого разнообразия фэнтези-продуктов. Проявление фэнтезийной образности и стилистики в кино, сфере компьютерных игр, музыке, изобразительном искусстве усилило в последнее время тенденцию фэн-

тези к тотальному охвату социокультурной среды, в результате чего возникает необходимость классификации фэнтезийных продуктов.

5. Наличие фантастического допущения в одинаковой степени свойственно как для произведений научной фантастики, так и для фэнтези. Однако научная фантастика, предполагая присутствие элемента необычного, является прямым отражением настоящей материальной действительности (симулякр реального мира), а фэнтези конструирует вымышленный магический мир, отсылающий к легендарному, мифологическому и сказочному наследию человечества, ирреальному по своей природе. Другими словами, фэнтези отображает не настоящую действительность, а фантастические представления людей, являясь, таким образом, репрезентацией фантастики. В связи с этим, согласно концепции Ж. Бодрийера, при философском анализе фэнтезийных продуктов мы имеем дело с симулякрами третьего порядка, связанными с релаксационной функцией культуры.

6. Симуляционный характер фэнтези соотносится с философским пониманием гиперреального (виртуальной реальности). Такая особенность в определённой мере способствует процессу виртуализации сознания человека с уклоном в сторону неомифологизации и архетипизации, что характеризует двойственную природу фэнтези: с одной стороны, грозящего опасностью ухода в виртуальный мир (эскапизм), с другой – предоставляющего возможность развития личности путём обращения к культурной памяти. Следовательно, фэнтези – это не пустой символический конструкт, а некая важная в ценностном отношении виртуальная матрица, сохраняющая в себе мифологический багаж человечества.

Рабочая гипотеза исследования. Процесс изучения, осмысления современных культурных форм и явлений часто требует новых, неклассических научных подходов. Постмодернистская философия культуры предлагает инновационные в исследовательском плане концепции понимания действительности и развития культуры. Одной из таких концепций является теория симулякра французского философа Ж. Бодрийера, характеризующаяся ори-

гинальной спецификой восприятия культурных процессов и явлений, к числу которых относится феномен фэнтези. Главная идея данного диссертационного исследования заключается в обосновании философского понимания функционирования в современном социокультурном пространстве разнообразных фэнтези-продуктов как симулякров третьего порядка. В ходе доказательства симуляционной природы фэнтези возникает необходимость выяснения, является ли фэнтези, согласно выбранной методологии исследования, пустой копией или же конструктом, наполненным определённым смысловым, идейным и ценностным содержанием.

Научно-теоретическая и практическая значимость. Данное диссертационное исследование расширяет и углубляет представление о фэнтези как феномене культуры, демонстрируя значимость комплексного изучения культурологического и философского аспектов фэнтези-индустрии. Результаты диссертационного исследования могут быть использованы в процессе углубленного изучения современного этапа развития культуры. Материалы и выводы данной работы могут быть применены в учебном процессе в рамках преподавания в вузах дисциплин «Культурология», «Философия культуры», а также при подготовке спецкурсов «Постмодернизм как культурная парадигма современности», «Современное искусство: художественные практики второй половины XX – начала XXI вв.».

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трех глав, шести параграфов, заключения и библиографического списка. Объем диссертации составляет 156 страниц.

Глава I. Симуляция как тенденция развития современной культуры

1.1. Методологические особенности теории симулякра Ж. Бодрийяра

Эпоха постмодерна своим появлением и последующим развитием не просто возвестила миру о новой тенденции в художественной культуре Запада и России. Появившись как результат относительности мысли и истины, а также некоего умственного каламбура, постмодернизм развивался от теоретической идеи¹ до серьезной философской концепции (теория деконструкции Дж. Деррида, теория симулякра Ж. Бодрийяра, теория ризомы Ж. Делеза и Ф. Гваттари и пр.). Более того, в настоящее время мы с уверенностью можем сказать о наличии в современной культуре твердой постмодернистской парадигмы, где постмодерн предстает как этап развития культуры².

В культуре постмодернизма в настоящее время существует ряд малоизученных и интересных в исследовательском плане процессов и явлений, одним из которых является феномен фэнтези. Полагаем, что фэнтези, функционируя в русле современной культуры, нуждается в осмыслении с позиций постмодернистской философии культуры, где одной из ведущих теорий признана концепция симуляции, детально разработанная французским философом Ж. Бодрийяром во второй половине XX века.

Согласно Ж. Бодрийяру, современная история – это «процессия симулякров»³, понимаемая как результат замещения реального плана виртуальным. Мир предстает как совокупность моделей. Симуляция наступает тогда,

¹ Считается, что первым, кто употребил в своих исследованиях термин «постмодернизм» был немецкий историк Р. Паннвиц («Кризис европейской культуры» (1917 г.), предложивший идею «постмодерного человека», способного преодолеть упадок эпохи модерна. Цит. по: Постмодернизм. Энциклопедия / Под ред. А.А. Грицанова, М.А. Можейко. Минск: Интерпрессервис; Книжный дом, 2001. С. 601.

² См.: Lodge D. Modernism, antimodernism and postmodernism // Working with structuralism. Essays and reviews on nineteenth and twentieth-century literature. Boston; London; Henley: Routledge and Kegan Paul, 1981; Эко У. Заметки на полях «Имени розы». СПб.: Симпозиум, 2005; Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Издательство «Алетейя», 2000; Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа М.: Интрада, 1998.

³ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Пер. О.А. Печенкиной. Тула, 2013. С.16.

когда возникает ситуация неспособности, невозможности отражать один предмет посредством другого. По мнению французского философа, симуляция тесно связана со «знаковостью» как культурной составляющей.

Согласно философии Ж. Бодрийяра, в процессе эволюционного развития знак постепенно утрачивает связь с реальным объектом или предметом и превращается в симулякр - «ложное подобие, условный знак чего-либо, функционирующий в обществе как его заменитель»¹. Симулякр (от лат. *simulacrum*; франц. *simulacres* – «образ, подобие») – это «псевдовещь, пустая форма»². В современной философской мысли понятие *симулякр* тесно связано с именем Ж. Бодрийяра, хотя само представление о симулякрах имеет более длительную историю. Обратимся к анализу данного философского термина.

Проблематика симулякра восходит к философии античности, а именно к теоретическим представлениям Платона о двойственности нашего мира (мир идей и мир вещей)³. Согласно Платону, все, что мы воспринимаем в реальном мире – это копии (*эиконы*), отбрасываемые идеальными моделями-оригиналами (*эйдосы*). Изображения реальных вещей предстают, таким образом, как копии копий, призрачные образы, фантазмы (*phantasma*)⁴. В латинских переводах сочинений Платона термин *phantasma* транслируется как *simulacrum* (симулякр). Отсюда дальнейшее распространение слова «симулякр» в европейские языки.

Общим для симулякра и верной копии (*эйкон*) в платонизме является их соотнесенность с идеальной моделью. Однако природа симулякров и копий различна, в силу того, что настоящая копия сопричастна оригинальной идеальной модели, а симулякр (образ) лишен такого рода сопричастности, поскольку соотносится напрямую лишь с копией.

¹ Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Издательство «РУДОМИНО», 2001. С. 5.

² Симулякр / Культурология XX век. Энциклопедия // Под. ред. С.Я. Левит. Т. 1. СПб.: Университетская книга; ООО «Алетейя», 1998. С. 210.

³ Платон. Кратил // Собрание сочинений в 4-х томах. Т. 1. М.: Мысль, 1990. С. 632 – 681.

⁴ Платон. Софист // Собрание сочинений в 4-х томах. Т. 2. М.: Мысль, 1993. С. 275 – 345.

Платон рассуждает о копиях и образах с точки зрения искусства, определяемого в античности как мимесис (копирование, подражание). Античный философ разграничивает искусство сотворения копий, соответствующих эйдосам, и создание «призрачных подобий»¹, которые не отображают предмет таким, каков он есть, а таким, каким он *кажется*. Таким образом, симулякр в платоновском восприятии - это ложная копия, обладающая, по мысли Платона, способностью являться реальным и вместе с тем не быть таковым². «Что мы называем образом, не существует действительно, все же действительно есть образ»³.

Понятие о симулякрах в значительной степени перерабатывается в XX веке, что может быть отчасти связано с отходом от концепции мимесиса и наделением искусства и художественной области культуры функцией не просто отображать действительность напрямую, а подражать ей, создавая новые конструкты и обосновывая, таким образом, возможность мультивариантного восприятия мира.

Считается, что «реанимировал» термин «симулякр» в научном дискурсе XX века французский философ и писатель Жорж Батай в рамках своей теории «внутреннего опыта»⁴. Рассуждая о функциях и возможностях языка, а также о роли речевого процесса как акта коммуникации, Ж. Батай приходит к выводу, что суть сообщения не всегда можно передать словами. Более того, философ разочаровывается в словесном, понятийном языке, объясняя свою позицию тем, что иногда, испытывая радость или тоску, человек не способен выразить ее в терминах, адекватных своему внутреннему состоянию. Соответственно, необходимо нечто, что поможет понять смысл, передаваемый человеком участникам коммуникационного процесса. Для обозначения такого рода инструмента Ж. Батай вводит понятие симулякр как инструмент реализации в слове, литературном тексте невыразимого словами,

¹ Платон. Софист // Сочинения в 4-х томах. Т.2. М.: Мысль, 1993. С. 276.

² Там же. С. 280.

³ Там же. С. 282.

⁴ Батай Ж. Внутренний опыт/ Пер. с фр., послесл. и коммент. С.Л. Фокина. СПб, 1997

иррационального «внутреннего опыта» посредством таких категорий, как смех, эрос, жертва и пр.¹.

Продолжает развивать интерпретацию термина «симулякр» в коммуникативном плане другой французский философ П. Клоссовски, полагающий, что Ж. Батай в своей концепции использует так называемые «симулякры понятий»². Комментируя теорию коммуникации Ж. Батая, П. Клоссовски утверждает, что симулякр возникает мгновенно и «не может ни установить обмена между умами, ни позволить перехода одной мысли в другую»³. Другими словами, симулякр не способен, в отличие от слова, создавать поле понимания, так как «там, где язык уступает безмолвию, — там же понятие уступает симулякру»⁴. П. Клоссовски приходит к выводу, что симулякры асемантичны, а общение, протекающее на их основе, ведет не к устойчивому пониманию, но интуитивному восприятию семантических ассоциаций, возникающих в сознании коммуникативных партнеров.

Термин «симулякр» оказался широко эксплуатируемой дефиницией в постмодернистских философских теориях в силу своей виртуальной природы и корреляции с основополагающим тезисом постмодернизма о плюрализме истины.

Дальнейшая разработка концепта «симулякр», по мнению Н.Б. Маньковской, продолжилась в 80-е гг. прошлого столетия⁵. К примеру, в русле обоснования своего метода деконструкции размышляет о назначении симулякра философ-постмодернист Ж. Деррида⁶. Осмысливая мир как текст, Ж. Деррида утверждает, что понять реальность можно лишь с помощью удвоения, повторения предмета или явления реальности. В ходе такого рода дублирования возникает смещение оппозиционного ряда оригинал-копия, в ре-

¹ Батай Ж. Внутренний опыт/ Пер. с фр., послесл. и коммент. С.Л. Фокина. СПб, 1997

² См.: Клоссовски П. О Симулякре в сообщении Жоржа Батая // Комментарии. 1994. №3.

³ Там же. С 170.

⁴ Там же.

⁵ Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. С. 57.

⁶ Деррида Ж. Голос и феномен и другие работы по теории знака Э. Гуссерля. СПб, 1999.

зультате которого появляется деконструированный знак – симулякр (след)¹, что присутствует и отсутствует одновременно, «выступая как бы отсроченным присутствием»². Таким образом, «след» не репрезентует модель, а указывает на *возможность* существования модели, что является, по мысли Ж. Деррида, «репрезентацией репрезентации»³. Назначение симулякров философ видит в расширении границ познания, поскольку симулякр представляет собой «то, благодаря чему и как открывается путь, путь есть *via rupta*, способ раскрытия пространства»⁴.

Много внимания симулякру уделяется в философской системе другого постмодернистского мыслителя Ж. Делеза, который в корне не согласен с платоновским представлением о симулякрах. Отрицая основополагающий тезис Платона о существовании «мира идей», Ж. Делез фокусируется на рассмотрении онтологической сущности симулякра. По его мнению, симулякр не отражает в себе предметы реальности, а присутствует изначально в структуре бытия (имманентен бытию). Постулируя мысль о том, что понимание мира зависит от нашего восприятия, философ оправдывает, таким образом, существование и назначение симулякра, представляя его объектом мысли. Симулякр при этом, перестает основываться на принципе подобия и взаимосвязи между оригиналом и копией, поскольку под симулякром Ж. Делез понимает не имитацию, а «скорее - действие, в силу которого сама идея образца или особой позиции опровергается»⁵.

В интерпретации Ж. Делеза симулякр предстает как некая инстанция, включающая в себя, как минимум, два ряда различий (различается только то, что подобно и только различное может быть подобно друг другу). В результате пересечения этих рядов устраняется «любое подобие, чтобы с этого мо-

¹ Деррида Ж. О грамматологии / Пер. с франц. и вступ. статья Н.М. Автомоновой М.: Издательство “Ad Marginem”, 2000.

² Деррида Ж. Голос и феномен и другие работы по теории знака Э. Гуссерля. СПб, 1999. С. 178.

³ Там же. С. 136.

⁴ Философия и литература: беседа с франц. философом Ж. Деррида // Жак Деррида в Москве. М.: РИК «Культура». Ad Marginem, 1993. С. 181.

⁵ Делез Ж. Различие и повторение. СПб.; Петрополис. 1998. С. 103.

мента нельзя было указать на существование оригинала или копии»¹. Такая трактовка сущности симулякра отсылает нас к проблематике виртуальности и сущности виртуальной реальности.

Ж. Делез настаивает на том, что симулякр в силу имманентного отношения к реальности (отрицает и оригинал, и копию) не способен эволюционировать во времени и пространстве настоящей действительности. Согласно теории Ж. Делеза, симулякр, являя собой весь мир, функционирует циклично, «ради воцарения созидającego хаоса»², что предполагает идею вечного возвращения бытия. «Вечное возвращение – это уникальный фантазм всех симулякров (Бытие всех сущих)»³.

Современное состояние цивилизации, с точки зрения Ж. Делеза, находится под властью симулякров. При этом мыслитель проводит границу между симулякром и простой подделкой, объясняя свою позицию тем, что подделка еще не достигла той точки, «в которой она меняет свою природу и обращается в симулякр (момент поп-арта)»⁴. Ж. Делез позитивен в отношении понимания и интерпретации симулякра, поскольку считает, что ирреальность, иллюзию порождает подделка, тогда как симулякр ведет к постижению виртуального, раздвигая таким образом границы искусства и философии. Другими словами, делезовское понимание симулякра оказалось частью концепции различия и повторения, в рамках которой философ исследовал проблематику виртуальной реальности.

С конца прошлого столетия начинает оперировать в своих работах понятием *симулякр* французский философ-постмодернист Ж. Бодрийяр, отводя данному термину центральное место в своей концепции, ставшей классической теорией симулякра в рамках постмодернистской философии культуры. Подход французского философа сводится к попытке представить симулякры в качестве итога процесса симуляции, так называемой «гиперреальной

¹ Там же. С. 103.

² Делез Ж. Логика смысла / Пер. с фр. Я.Я. Свирского. М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. С. 346.

³ Там же. С. 345.

⁴ Там же.

цивилизации»¹, конструируемой посредством моделей, не основывающихся на реальности.

Симулякр в восприятии французского философа – это символический объект, привлекательный по форме и ориентированный в соответствии с потребительским запросом². Симулякр Ж. Бодрийяра перестает соотноситься с реальностью и мыслится теперь сквозь призму других симулякров: не отражает вещь, предмет, но служит отражением идеи вещи.

Согласно философской теории Ж. Бодрийяра, существует различие между обычным образом и симулякром, отчетливо заметное на примерах повседневной жизни. Так, сильна разница между актером, играющим болезнь на сцене, и человеком, симулирующим заболевание. В первом случае мы наблюдаем всего лишь игру, не выходящую за рамки установленных правил, тогда как во втором случае симулянт заставляет окружающих поверить в то, что он на самом деле болен, изменяя, точнее подменяя, таким образом, действительность, когда о нем начинает заботиться окружение как о больном. Мнимая болезнь (симулякр болезни) оказывается оторвана от ткани реальности, так как изначально формируется в нематериальном пространстве мысли и воображении симулянта.

Однако, несмотря на разрыв с реальным миром, симулякр способен развиваться и эволюционировать, считает Ж. Бодрийяр. Отметим, что в этом кроется принципиальное отличие бодрийяровской теории симулякра от понимания природы симулякра у Ж. Делеза. В книге «Символический обмен или смерть» (1976 г.) французский философ выделяет три порядка симулякров, соотнесенных с определенными эпохами европейской цивилизации, представляя, таким образом, историю как эволюцию знака или образа по схеме «подделка - производство – симуляция»:

- подделка составляет господствующий тип «классической» эпохи: от Возрождения до промышленной революции;

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 32.

² Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Издательство «РУДОМИНО», 2001.

- производство составляет господствующий тип промышленной эпохи;
- симуляция составляет господствующий тип нынешней фазы, регулируемой кодом ¹.

Проиллюстрируем данную схему следующей авторской таблицей:

№	Порядок симулякра	Историческая эпоха	Закон функционирования	Характерная черта	Пример
1	Подделка	Период от Ренессанса до промышленной революции	Естественный закон ценности	Имитация по аналогии	Копия картины
2	Производство	Промышленная эпоха	Рыночный закон стоимости	Серийный шаблон	Репродукция
3	Симуляция	Современность	Структурный закон ценности	Модуляция отличий	Электронное изображение

Таблица 1.

Три порядка симулякров существуют в прямой взаимосвязи друг с другом, переходя один в другой, действуя, однако, в силу разных причин и условий своего существования: простая подделка развивается на основе «естественного закона ценности»², производственный тип симулякров существует в результате господства «рыночного закона стоимости»³, в то время как симуляция, выступая в качестве процесса современности, порождает симулякры третьего уровня, функционирование которых базируется на «структурном законе ценности»⁴. Другими словами, как только подделку сменило серийное производство, автоматическое по характеру работы, наметился сдвиг в эволюции знака в сторону виртуализации, к отрыву от реальной действительности, что является базовой характеристикой симуляции как таковой.

¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 109.

² Там же.

³ Там же.

⁴ Там же.

Симулякры первого порядка (подделки-копии) появляются в эпоху Ренессанса, так как именно в это время, по мнению Ж. Бодрийяра, уходит в прошлое знак как прямое отражение реальных вещей, а на его месте возникает аморфный образ социальной успешности, престижа. Философ отмечает, что в период Возрождения в европейской цивилизации появляется мода на хороший образ жизни, обусловленная буржуазным строем. Престиж становится достижимым понятием для всех слоев общества в силу зарождающейся демократизации общественно-экономических отношений. Таким образом, в европейском обществе начинается своеобразное состязание в знаках отличия. В качестве примеров симулякров первого порядка Ж. Бодрийяр приводит такие предметы обихода ренессансной Европы, как ложный жилет (только спереди), лепные интерьеры, театральные машины¹.

В ходе рассмотрения сущности и назначения симулякров первого порядка, становится ясно, что их важной характеристикой является прямая взаимосвязь между реальным и подделкой. Симулякры первого уровня напрямую отражают реальную модель, функционируя по принципу подобия с ней. Несколько иначе воспринимаются симулякры второго порядка, появляющиеся в период промышленной революции: в это время уходит необходимость вручную подделывать предметы реальности, так как их вещи-имитации начинают производить в промышленных масштабах. Единичность и уникальность первых симулякров уступает место производственному, серийному, шаблонному характеру вторых, что провоцирует постепенное стирание границ между реальным и симуляционным. Отношения между симулякрами второго уровня строятся уже не на основе онтологической связи оригинальной модели и подделки, соотнесенности по аналогии (что характерно для первого порядка), а в силу неотличимости симулякров друг от друга, их стандартной природы².

¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 115.

² Там же. С. 122.

Промышленное производство симулякров находится в тесной связи с эволюцией техники, стимулирующей развитие рынка: можно произвести больше за счет сокращения временных затрат. Техника, обуславливая серийность, приводит человечество к тому, что симулякры начинают брать верх над историей¹.

Вторая стадия симуляции, по утверждению Ж. Бодрийяра, длится недолго, так как обезличивание труда (машинное производство) приводит к смещению логической прямой: производство симулякра и его назначение. Симулякры уже не воспроизводят механически, а изначально проектируют по принципу их воспроизводимости, из так называемой «дифракции порождающего ядра-модели»². На этой стадии происходит постепенный переход к симулякрам третьего порядка, когда серийность как основа симуляции заменяется принципом отличия. Другими словами, логика тождеств подменяется логикой отличий.

Симулякры третьего порядка соотносятся друг с другом в силу отличительных особенностей между моделью (симуляционной по природе) и производимых по ее принципу симулякров. Если на промышленном этапе производства между симулякрами и реальностью все-таки сохраняется связь, пусть на условном уровне, то симуляция третьего порядка – это потеря связей с реальными моделями. Данный процесс характерен, с точки зрения Ж. Бодрийяра, для современности, времени, когда индустриализация уступает место информационно - компьютерному вектору развития общества.

Функционально и онтологически не связанная с действительностью, информация в современном мире приобретает тотальный виртуальный характер, так как функция информации сегодня, по Ж. Бодрийяру, - не отражать действительность, а интерпретировать ход ее событий при помощи языка и технических средств связи.

¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 124.

² Там же.

Современные симулякры производятся теперь не в силу количественных эквивалентов (что характерно для второго порядка), их существование обусловлено оппозицией различий или, по выражению, Ж. Бодрийяра, «структурным законом ценности»¹. Поясним данный тезис на примерах.

В качестве модели-оригинала для производства симулякров третьего порядка возьмем фэнтезийную серию романов А. Сапковского «Ведьмак». Широкая популярность этих книг в конце XX – начале XXI вв. в зарубежной и отечественной культурах привела к созданию серии компьютерных игр «The Wither», выступающих в качестве симулякров по отношению к литературному источнику: не копирующих в игровом режиме сюжет книг, но предлагающих игроку несколько отличный от книжного «Ведьмака» виртуальный мир.

Сюжетная линия игр «по «Ведьмаку» с большой долей условности согласуется с литературной канвой повествования. Данное обстоятельство объяснимо тем, что компьютерные игры «The Wither» изначально создавались по мотивам романов, на основе отличий с моделью-книгой, начиная с оппозиции «фабула книги – фабула игры» и заканчивая функциональной оппозицией «читать – играть». Более того, книги и игры в данном случае можно оценивать с точки зрения различий в их структурах (с позиции структурного закона ценности).

Современная культура, согласно французскому мыслителю, - это время тотальной симуляции, характерной для всех современных социальных и культурных феноменов. К примеру, власть, деньги, СМИ являются современными симулякрами. Власть имитационна по своей природе, СМИ не производят информацию и смысл, а лишь разыгрывают их, симулируя процесс коммуникации, деньги стали эфемерным понятием (особенно заметен процесс виртуализации денег в связи с развитием системы безналичного расчета).

¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 109.

Симулякр, согласно концепции Ж. Бодрийяра, - это не собственно знак, так как последний находится в рамках реального пространственно-временного континуума, тогда как природа *настоящего* симулякра виртуальна. Другими словами, симулякр реален, как и любой предмет материального мира, являющийся референтом, однако реален виртуально»¹.

Чтобы стать законченным, или, так называемым, «чистым симулякром»², образу или знаку, по бодрийяровской теории, необходимо пройти ряд последовательно сменяющих друг друга этапов или стадий:

- на первой стадии образ отражает реальность напрямую (единичная подделка);
- на второй стадии образ маскирует и, во многом, искажает реальность (массовое, промышленное производство);
- на третьей стадии образ маскирует не реальность, а ее отсутствие (симуляция)³.

Несколько позже Ж. Бодрийяр добавляет четвертую стадию эволюции симулякра – фрактальную. На этом этапе образ полностью утрачивает связь с какой-либо реальностью, превращаясь в «чистый симулякр»⁴. Здесь больше не существует соответствия как такового, есть только эпидемиальное распространение эфемерной ценности, характеризующее отсутствием какой-либо логики⁵. Более того, на четвертой стадии эволюции симулякра исчезает, согласно Ж. Бодрийяру, сам закон ценности, на смену которому приходит пандемия ценности, характер распространения которой философ сравнивает с метастазами⁶.

Четвертая стадия эволюции симулякра разработана Ж. Бодрийяром не столь детально, в отличие от трех предшествующих ей этапов. В общих чертах она охарактеризована в книге «Прозрачность зла» (1990 г.) как самая со-

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 32.

² Там же. С. 23.

³ Там же.

⁴ Там же.

⁵ Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М.: «Добросвет», 2000. С. 10.

⁶ Там же. С.11.

временная, без указания на начальную точку отсчета данной стадии. Таким образом, современность, в русле концепции Ж. Бодрийяра – это третья стадия развития знака в симулякр с плавным переходом в четвертую.

В книге «Прозрачность зла» (1990 г.) философ анализирует фрактальную стадию развития знака на примере фотографии. Ж. Бодрийяр утверждает, что изображение-фотография «есть изображение фрактального мира, для которого не существует ни уравнивания, ни суммирования»¹. Как мы полагаем, Ж. Бодрийяр понимает под фотографией явление *четвертого порядка симулякров*. По сравнению с искусством живописи и кино, которое стремится сделать целостный набросок реальности, фотографирование создает фрагментарное восприятие мира, так как фотография по своей природе не отражает мир напрямую, косвенно или вторично, а предстает в качестве детали наблюдаемого мира. Модель на фотографии теряет свое бытие в результате разрыва с реальностью (фотограф видит мир не полностью, а в деталях). В этом Ж. Бодрийяр усматривает воссоздание скрытой формы Другого, исходя из его разрозненных и перемешанных между собой фрагментов. Такого рода процесс, как считает Ж. Бодрийяр, может помочь избежать иллюзорности восприятия мира в силу ясного созерцания его деталей.

В своей концепции Ж. Бодрийяр делает акцент на анализе третьей и четвертой стадий эволюции знака в истории культуры и постепенной трансформации знака в симулякр, поскольку, как поясняет философ, именно на третьей и четвертой стадиях начинается производство полностью нереальных (гиперреальных) симулякров.

В результате предложенной Ж. Бодрийяром схемы развития образа на современном этапе (третья и четвертая стадии) возникает специфический мир моделей, абсолютно не связанный с реальностью и воспринимаемый гораздо более реально, чем настоящий, вещественный мир. Подобную реальность симулякров Ж. Бодрийяр называет гиперреальностью, которая, как это

¹ Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М.: «Добросвет», 2000. С. 229.

ни парадоксально, воспринимается на сегодняшний день реальнее, чем настоящая, окружающая нас предметная действительность.

В силу господства симулякров современный мир переходит в гиперреальное состояние, характеризующееся постепенным исчезновением границы между реальным объектом и его воображаемым образом, заменой настоящего знаками настоящего, симулякрами третьего порядка, лишенными своих референтов (исходников, оригиналов). Другими словами, симулякры в гиперреальном пространстве больше не отражают предметы и объекты действительности, так как сама реальность становится вторичной по отношению к процессии симулякров. Следы реального, по мнению Ж. Бодрийяра, еще можно обнаружить в мире, который становится «пустыней самого реального»¹.

С точки зрения эволюции знака, сегодня в обществе наблюдается переход от знаков, которые маскируют реальность, к знакам, которые скрывают отсутствие самой реальности. Таким образом, происходит глобальный процесс копирования без наличия оригинала. В результате, человечество постепенно переходит в гиперреальное пространство, которое, во многом, конструирует настоящий, реальный мир на условии его вторичности по отношению к порождаемым гиперреальностью симулякрам.

Такой вывод обуславливает пристальное внимание философа к современным культурным тенденциям, а также критичное отношение к процессам, протекающим в социокультурном пространстве. Ж. Бодрийяр отмечает, что правящий сегодня принцип тотальной симуляции отменяет реальность как основу нашего бытия, привычные целевые установки и пр. «Больше нет идеологии, - восклицает философ, - остались одни симулякры»².

Ж. Бодрийяр был убежден, что с наступлением времени тотального господства симулякров возникает сильное чувство ностальгии по прошлому, повышающее ценность архаичных мифов и знаков, образов реального и ис-

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 17.

² Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 112.

тины как таковой. Такая тенденция стимулирует современный мир производить в колоссальных масштабах реальные предметы, ирреальные по сути (третий порядок симуляции), что характерно для массовой культуры и общества потребления. В качестве яркого иллюстративного примера Ж. Бодрийяр приводит Диснейленд как символ американской цивилизации, по отношению к которой мир Диснея стал первичным¹. «Диснейленд считается воображаемым для того, чтобы заставить поверить, что все остальное реально, в то время как весь Лос-Анджелес и окружающая его Америка больше не реальны, а принадлежат порядку гиперреального и симуляции»².

Важную роль в производстве современных симулякров, играет, с точки зрения Ж. Бодрийяра, медиум, под которым философ понимает весь спектр средств массовой информации, симуляционных по своей сути. Со СМИ Ж. Бодрийяр увязывает природу постмодернистской морали на том основании, что СМИ, влияя напрямую на сознание человека, изменяют все сферы человеческого существования (биологическая, политическая и пр.), перемещая человечество в мир «псевдособытия, псевдоистории, псевдокультуры»³, характеризующийся деструкцией сознания современного человека и потери ценности реального.

Процесс симуляции Ж. Бодрийяр воспринимает критически как неизбежное зло современного мира, где «остались одни симулякры»⁴. Французский философ считал, что симуляция как процесс ведет, в конечном итоге, к обесцениванию смысла реального и природы правды, так как симулякры постоянно играют на эфемерной на сегодняшний день разнице между реальным и нереальным. Точно так же, как невозможно разделить внешнюю и внутреннюю поверхность ленты Мебиуса, истина и ложь в современном мире

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 31.

² Там же.

³ Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная революция, 2006. С. 164.

⁴ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000. С. 112.

становятся, по мысли французского философа, неотличимы друг от друга, растворяясь в пространстве гиперреального¹.

Симулякры как объекты виртуального всегда присутствовали в социокультурном пространстве, но только сегодня, как считает Ж. Бодрийяр, они стали структурообразующими константами нового типа реальности, вектором постмодернистского развития цивилизации. Популярность и тотальное распространение симулякров философ связывает с дефицитом природы и культуры в современном обществе потребления, когда форма становится ценнее содержания, а своеобразными имиджмейкерами формы выступают средства массовой информации и реклама.

Теория Ж. Бодрийяра о симулякрах и симуляции логически не завершена в силу невозможного действия законов логики в мире сплошной симуляции. Единственный выход, который предлагает философ для частичного преодоления симуляции - это поддаться ее соблазну с целью построить из современных симулякров свои собственные, чтобы использовать их как ориентир в мире гиперреального.

Несмотря на критичность французского философа, мы, основываясь на репрезентативной теории симулякра Ж. Бодрийяра и наших собственных наблюдениях, приходим к выводу, что на современном этапе развития общества и культуры действительными «законодателями мод» становятся симулякры третьего порядка, к разнообразию которых можно отнести, по нашему мнению, различные фэнтезийные литературные произведения, а также успешные в коммерческом отношении фэнтези - продукты (компьютерные игры, кинокартины и пр.).

Мифологическая природа фэнтези и установка на репрезентацию вторичной реальности по отношению к отражению настоящей действительности коррелирует с мыслью Ж. Бодрийяра о возросшей на сегодняшний день тоске по архаическому, изначальным мифам, образному восприятию мира².

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 36.

² Там же. С. 25.

Фэнтези-продукты отвечают требованиям тоскующего по архаике общества потребления: фэнтезийные модели мира отсылают воображение человека к легендарным, мифологическим эпохам прошлого, но не отражают реальное существование этих времен, так как миры фэнтези функционируют на основе магии и волшебства, существование которых объективно невозможно в настоящей действительности.

Полагаем, что подобная особенность фэнтези подтверждает нашу гипотезу о том, что фэнтези можно воспринимать в качестве симулякра третьего порядка.

Таким образом, представляется интересным рассмотреть в философском плане, при помощи методологических характеристик концепции Ж. Бодрийяра, симуляционную природу фэнтези и попытаться ответить на вопрос, действительно ли фэнтези как симулякр выражает деструктивную тенденцию развития современной культуры и общества или же несет в себе смысловую, идейную и ценностную нагрузку, необходимую для понимания настоящего мира, в целом, и современного человека, в частности.

1.2. Основные научные подходы к изучению фэнтези

Несмотря на широкую популярность фэнтези в сфере массовой культуры, а также интерес к фэнтези в области академических исследований (особенно в последние десятилетия), изучение данного явления еще далеко от всестороннего освещения и разработки общепринятой методологии его исследования.

На основе общего анализа теоретических работ на тему фэнтези мы пришли к выводу, что на сегодняшний день практически все исследования, напрямую касающиеся изучения фэнтези или косвенно затрагивающие данный феномен, можно разделить на две условные группы в зависимости от выбора научного подхода к пониманию фэнтези. Авторы первой группы ис-

следований (А.И. Осипов, О.В. Виноградова, Е.Н. Ковтун, К.М. Королев Дж. Клют, К. Кребер) придерживаются традиционного для изучения фэнтези литературоведческого подхода, согласно которому фэнтези представлено как направление фантастической литературы; тогда как авторы второй, мало-численной на сегодня группы теоретических работ на тему фэнтези (А. Б. Косарева, Н.В. Помогалова, А.В. Мартыненко, Т.А. Савицкая) основываются в своих исследованиях на философско-культурологическом подходе, позволяющем теоретически осмыслить фэнтези как культурное явление, феномен современного мира.

Изначальный литературоведческий подход к пониманию фэнтези сформировал традиционное восприятие фэнтези как отрасли фантастической литературы, что обусловило в научной среде постановку ряда проблем: определения фэнтези как литературного жанра, соотношения научной фантастики (science fiction) и фэнтези (fantasy) как разновидностей фантастического, поиск литературных истоков фэнтези и пр.

Тем не менее, для исследователей обеих групп до сих пор актуальной остается проблема определения фэнтези. В исследовательской среде мы сталкиваемся сегодня с отсутствием универсальной и непротиворечивой дефиниции фэнтези не только как культурного явления, но даже как литературного жанра. Полагаем, что затянувшийся процесс характеристики фэнтези в терминологическом плане частично обусловлен скоростью распространения и трансформации фэнтези как в литературной среде, так и за ее пределами.

По мнению К.М. Королева, исследовательский интерес к фэнтези начинается в западном литературоведении во второй половине 1970-х – начале 1980-х гг., с развитием междисциплинарного подхода к изучению данного феномена¹. Одним из первых проблематики фэнтези касается французский структуралист Ц. Тодоров. В своей фундаментальной работе «Введение в фантастическую литературу» (1965 г.), исследователь предлагает теорию фантастического как эстетической категории культуры. С точки зрения Ц.

¹ Королев К.М. Жанр фэнтези в России: предыстория и метасюжет // Русская литература. 2013. № 2. С. 3.

Тодорова, фэнтези близко категории фантастического (традиционной фантастики) на том основании, что «как только мы выбираем тот или иной ответ, мы покидаем сферу фантастического и вступаем в пределы соседнего жанра – жанра необычного и чудесного»¹.

Особенностью американских и европейских трактовок фэнтези в русле литературы является общий описательный характер, не позволяющий говорить о наличии какой-либо проработанной концепции. Американский литературовед К. Мэнлав интерпретирует фэнтези как разновидность аллегории². Г. Вулф, один из известных исследователей фэнтези за рубежом, размышляет о фэнтезийной природе как нарушении норм реальности: «Фэнтези – это сказка, основанная и контролируемая нарушением того, что мы называем реально возможным, существующим»³. В западной справочной литературе наиболее распространенным толкованием фэнтези является следующее определение: «...фэнтези – особый вид литературной сказки, использующей мотивы волшебства, магии, рыцарского эпоса в сочетании с приемами реалистического рассказа»⁴.

Описательная тенденция западного литературоведческого изучения фэнтези характерна также для отечественного дискурса. Несмотря на широкую популярность фэнтези в российском литературоведении, проблема дефиниции фэнтези сегодня остается открытой.

Рассмотрим наиболее общие определения фэнтези в русле литературоведческого подхода. В известном энциклопедическом справочнике А. И. Осипова «Фантастика от «А» до «Я» (1999 г.) автором подробно анализируются направления современной фантастики. В свете такого анализа фэнтези получает трактовку как «особого литературного жанра, разновидности фан-

¹ Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М., 1997. С. 12.

² Manlove C. The Impulse of Fantasy Literature. London; Basigstoke, 1983.

³ Wolfe Gary K. The Encounter with Fantasy. The Aesthetics of Fantasy Literature and Art /Ed. Roger C. Schlobin. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 1982. P. 15.

⁴ Literature & Language / Британская Краткая энциклопедия. URL:<http://www.answers.com/fantasy> (дата обращения 02.08.2014).

тастической сказки, характеризующейся рядом определенных признаков»¹. Среди важнейших характеристик фэнтези А.И. Осипов отмечает присутствие и активное влияние в фэнтезийных вселенных надмировых, божественных сил (элемента ирреального), магию как обязательную составляющую произведений фэнтези, а также наличие различных сказочных персонажей всех времен и народов². Данный подход представляется нам достаточно общим и широким в том плане, что при применении признаков фэнтези, выделяемых А.И. Осиповым к анализу литературных произведений, под маркер *фэнтези* попадают многие волшебные сказки, где главный персонаж при помощи магических артефактов контактирует с миром богов, сил природы и сказочными существами.

В рамках тенденции определения фэнтези с литературоведческих позиций другой отечественный исследователь И.Г. Минералова отмечает, что «в современном литературоведческом лексиконе все чаще встречается определение фэнтези (от «фантазия»), представляющее собой целую литературу, где границы реального, фантастического и ирреального, мистического размыты»³.

Наиболее универсальную трактовку фэнтези в рамках литературы предлагает справочник «Русская фантастика XX века в именах и лицах» (1998 г.), авторы которого понимают фэнтези как «своеобразное сращение сказки, фантастики и приключенческого романа в единую («параллельную», «вторичную») художественную реальность с тенденцией к воссозданию, переосмыслению мифического архетипа и формированию нового мира в ее границах»⁴.

¹ Осипов А.И. Фантастика от «А» до «Я» (основные понятия и термины): краткий энциклопедический словарь. М.: Дограф, 1999. С. 320.

² Осипов А.И. Фантастика от «А» до «Я» (основные понятия и термины): краткий энциклопедический словарь. М.: Дограф, 1999. С. 320.

³ Минералова И.Г. Детская литература. М.: ВЛАДОС, 2002. С. 156-157.

⁴ Мещерякова М.И. Русская фантастика XX века в именах и лицах: Справочник / Под. ред. М.И. Мещеряковой. М.: Мегатрон, 1998. С. 12.

Существенным недостатком всех вышеперечисленных определений фэнтези является, на наш взгляд, слишком широкая характеристика фэнтези как направления литературы.

При изучении фэнтези с литературоведческих позиций серьезной проблемой представляется не только сложность литературной трактовки термина «фэнтези», но также его обозначение в жанрово-видовом отношении. Исследователи М.С. Галина и Е.Н. Ковтун называют фэнтези жанром¹, А. Карелин «поджанром» фантастики², В.Л. Гопман – видом фантастической литературы³.

Чаще всего фэнтези в литературоведении интерпретируется путем его сравнения с научной фантастикой, классическим направлением фантастической литературы, в результате чего фэнтези предстает как «произведение, где фантастический элемент несовместим с научной картиной мира»⁴.

Вопрос отношений между научной фантастикой и фэнтези на сегодняшний день не решен однозначно как в отечественном, так и зарубежном литературоведении, однако, чаще всего, несмотря на включение фэнтези в общее поле фантастики, исследователи-литературоведы сознательно разводят эти два направления, аргументируя свою позицию главным тезисом о том, что научная фантастика представляет воображению логически возможный мир, а фэнтези – заведомо невозможную, магическую действительность (Т. А.Чернышова, С. Лем, Х. Гернсбек⁵).

Возникновение и начальное формирование фэнтези в рамках беллетристики служит для литературоведов одной из причин поиска литературных истоков жанра фэнтези. Ряд исследователей усматривает корни фэнтези в

¹ Галина М.С. Авторская интерпретация универсального мифа (Жанр «фэнтези» и женщины-писательницы) // *Общественные науки и современность*. 1998. № 6; Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, сказки, утопии, притчи и мифа (на материале европейской литературы первой половины XX века). М., 1999.

² Карелин А. Классики. Предтечи фэнтези. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art285.htm> (дата обращения: 20.04.2012).

³ Гопман В.Л. Фэнтези // *Литературная энциклопедия терминов и понятий* / Под ред. А.Н. Николюкина. М., 2001.

⁴ Каплан В. Заглянем за стенку // *Новый мир*. 2001. № 9. С.158.

⁵ Чернышова Т.А. Природа фантастики. Иркутск, 1984; Лем С. Фантастика и футурология. Т. 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008; H. Gernsbeek. Fiction Versus Facts, Amazing Stories. Vol.1. № 4 (July 1926).

волшебной сказке (С.Л. Кошелев, Э. Геворкян¹), другая группа литературоведов в качестве фэнтезийного базиса рассматривает миф (И.В. Эйдемиллер, А.В. Лебедев)².

Действительно, при первом взгляде ближайшим «родственником» фэнтези кажется волшебная сказка. Подобный подход убедительно изложил С.Л. Кошелев в статье «Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина» (1981 г.). Исследователь, используя методику В. Проппа, обнаружил в знаменитой трилогии английского профессора 25 функций сказки из 31³.

Ученый из сферы педагогики Г.В. Попова, рассуждая о взаимосвязи и дифференциации фэнтези и сказки, приходит к выводу, что «фэнтези, впитывая традиции многих литературных жанров, все же остается сказочной фантастикой, поскольку «это как нельзя лучше указывает на преемственность фэнтези по отношению к сказке»⁴. В своем утверждении Г. В. Попова ссылается на незыблемый авторитет Дж. Р. Р. Толкиена, называвшего фантазию (fantasy) волшебной сказкой или волшебной историей⁵. Безусловно, английский исследователь говорил о тесной взаимосвязи волшебной сказки (fairy tale) и фантазии (fantasy), однако, концепция Дж. Р.Р. Толкиена может оказаться не столь однозначной при ближайшем рассмотрении. Обратимся к первоисточнику на родном языке писателя.

В своём эссе «О волшебных сказках» (1947 г.) Дж. Р. Р. Толкиен, повествуя о роли и природе сказок, акцентирует внимание на сущности Фантазии (Fantasy), субстрате, который лежит в основе всего творчества писателя-лингвиста. Интересно отметить, что Дж. Р. Р. Толкиен считает фантазию не

¹ Кошелев С.Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина // Проблемы метода и жанра в зарубежной литературе: сборник научных трудов. М.: МГПИ. 1981. Выпуск 6; Геворкян Э. Чем вымощена дорога в рай // Антиутопии XX века. М., 1989.

² Эйдемиллер И. В., Лебедев А.Ю. Мир фэнтези // Звезда. 1993. № 10.

³ Кошелев С.Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина // Проблемы метода и жанра в зарубежной литературе: сборник научных трудов. М.: МГПИ. 1981. Выпуск 6.

⁴ Попова Г.В. Фэнтези и сказка: к вопросу о дифференциации жанров. // Известия ЮЗГУ. Серия Лингвистика и педагогика. 2012. № 2. С. 80.

⁵ Там же. С. 78.

иррациональной, а, напротив, рациональной деятельностью¹. По мнению профессора, автор фантастического произведения должен осознанно добиваться установки на реальность. Этому помогает «способность достичь такого воплощения мысленного образа, которое придавало бы ему «внутреннюю логичность реального»². Так создается, по мнению Дж. Р.Р. Толкиена, не просто волшебная сказка, а Фантазия (Fantasy)³. Следуя далее тексту эссе, обнаруживаем, что ученый именует сказкой не Фантазию (Fantasy), а, наоборот, относит сказку (fairy-tale) к разряду Фантазии (Fantasy). Разнообразные фантастические элементы, по мысли писателя, способствуют освобождению духовного потенциала человека, но не настолько полно, по сравнению с волшебной сказкой, выстроенной на основе Фантазии, которая является сердцевинной сказки⁴.

Знаменитый польский фантаст и один из авторитетов в области фантастического Станислав Лем, анализируя в своей фундаментальной работе «Фантастика и футурология» (1970 г.) онтологическую природу фантастики, также касается вопроса о происхождении фэнтези, рассматривая литературу данного жанра на одной параллели со сказкой, мифом и научной фантастикой⁵. Подчеркивая тезис о том, что фэнтези онтологически ближе к реальному миру, по сравнению с мифом и сказкой, исследователь все же полагает, что корни фэнтези сказочные. «Мир сказок, - отмечает С. Лем, - это совершенный гомеостат, равновесие которого может быть нарушено, но он всегда возвращается в привычное состояние»⁶. В сказке, согласно С. Лему, добро, всегда побеждая, возвращает баланс в сказочную реальность. Фэнтези, напротив, играет с балансом сил в вымышленном мире и не обязательно соблюдает принцип гармонии. «Мир новейшей сказки, - как считает С. Лем, -

¹ Толкин Дж. Р.Р. О волшебных сказках // Чудовища и критики. М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ. 2008.

² Tolkien J.R.R. The Monsters and the Critics and other essays. Houghton Mifflin, 1984. P. 138.

³ Там же.

⁴ См.: «But not so thoroughly as a fairy-story, a thing built on or about Fantasy, of which Fantasy is the core». Цит. по: Tolkien J.R.R. The Monsters and the Critics and other essays. Houghton Mifflin, 1984. P. 147.

⁵ Лем С. Фантастика и футурология. Т. 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008.

⁶ Там же. С. 114.

фэнтези. В нем уже возможны «уколы случайности», которые искажают безукоризненную точность схемы балансирования добра и зла – наследство классической сказки»¹.

Полемизирует с С. Лемом его соотечественник, современный фантаст-постмодернист и публицист Анджей Сапковский. Принимая во внимание версию о «сказочных корнях» фэнтези, А. Сапковский подчеркивает, что сравнительно мало авторов фэнтези используют в своем творчестве только лишь сказочные мотивы, интерпретируя и перефразируя их в соответствии с законами жанра. Причина этого, по А. Сапковскому, проста и очевидна. «В распоряжении создавших этот жанр и доминирующих в нем англосаксов имелся гораздо лучший материал: кельтская мифология. Артуровская легенда, ирландские, бретонские или валлийские предания, «Мобиногион» - все это в сотни раз лучше годится в качестве материала для фэнтези, нежели инфантильная и примитивно сконструированная сказка»². Несмотря на некоторую категоричность позиции А. Сапковского по отношению к сказкам, справедливо отметить географический аспект замечания польского фантаста в вопросе происхождения фэнтези.

Тезис о несводимости фэнтези исключительно к сказочным сюжетам основывается, в первую очередь, на более целенаправленном, по сравнению, со сказками, использовании в фэнтези принципа квеста (англ. Quest - «путь», «поиск»): сакральной миссии, уходящей своими корнями в древние мифы о культурных героях, которые обладают волшебными способностями, иррациональными знаниями, необходимыми для борьбы с различными чудовищами и поиска магических артефактов.

В отличие от героев волшебных сказок, персонажи фэнтези проходят квест не ради личных целей, а для решения обязательно глобальных задач: установления природного равновесия между Хаосом и Порядком, Тьмой и

¹ Лем С. Фантастика и футурология. Т. 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. С. 114.

² Сапковский А. Нет золота в Серых горах: Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. С. 205.

Светом, определения своего места и предназначения в окружающей действительности, спасения мира и пр.

Одной из наиболее распространенных тенденций в определении истоков фэнтези в литературоведении является трактовка фэнтези через миф. Данное предположение выглядит в достаточной мере логичным, поскольку фэнтези, во многом, основывается на мифологических сюжетах и образах.

Как пишет О. Добровольская в своей статье «Фэнтези и фольклор» (1996 г.), изначально фэнтези как жанр литературы «возник на основе переосмысления авторами традиционного мифологического и фольклорного наследия»¹. И в лучших произведениях данного жанра, отмечает О. Добровольская, обнаруживаются обязательные параллели между авторским вымыслом и древними мифологическими представлениями человечества. И.В. Эйдемиллер и А.Ю. Лебедев так же утверждают, что «мир фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания»².

А. Лукин и Вл. Рынкевич, говоря о фэнтези как о волшебной фантастике, замечают, что в фэнтезийных произведениях «не только способ организации материала, но и сама тема и герои диктуются мифом: действительность подчиняется сверхъестественному началу, а в центре повествования оказывается конфликт между реальностью и миром иным»³.

С точки зрения И. Д. Винтерле, почти каждая фэнтезийная вселенная, выступающая в качестве вторичной реальности, создается автором на основе мифа, который помогает сформировать правдоподобный и непротиворечивый мир⁴.

Следует отметить, что мифологизм произведений фэнтези представляется нам не просто литературным приемом или средством, а сознательным

¹ Добровольская О. Фэнтези и фольклор // Литература. 1996. № 43. С. 13.

² Эйдемиллер И.В., Лебедев А.Ю. Мир фэнтези // Звезда. 1993. № 10. С. 205.

³ Лукин А., Рынкевич В. В магическом лабиринте сознания. Литературный миф 20 в // Иностранная литература. 1992. № 3. С. 241.

⁴ Винтерле И.Д. Миф как основа литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1(2). С. 38.

стремлением автора создать собственную мифологическую систему на основе реальных мифологических клише. Данную мысль можно обосновать тем, что в основе фэнтези лежит модель мира, которая характеризуется такими свойствами мифологического мышления, как персонификация добра и зла, представление о человеке не как венца эволюции, а части окружающей действительности, олицетворение природных явлений, тождественность микрокосма и макрокосма, пространственно-временной синкретизм, бинарная логика и пр.

Таков общий круг вопросов, решаемых при использовании литературоведческого подхода к изучению фэнтези. Данный подход в силу своей специфики помогает ответить на вопрос, что такое фэнтези как произведение литературы, акцентируя внимание исследователей на анализе жанровых и стилевых характеристик фэнтезийных произведений. Без ответа остается вопрос об онтологической сущности фэнтези, так как ученые-литературоведы в силу специфики своей области знания сосредотачиваются на описании признаков фэнтези, а не выявлении причин и следствий его функционирования.

Однако в русле литературоведческого подхода обозначение и проработка некоторых отличительных особенностей фэнтези, таких как мифологическая и квестовые составляющие, отличия от литературы *science fiction*, репрезентация образа культурного героя, может приблизить исследователей к раскрытию вопроса о природе и назначении фэнтези.

Стремительное распространение и популярность фэнтези за пределами сферы литературы стимулирует необходимость более широкого освещения данной проблемы в исследовательской среде. Философско-культурологический ракурс изучения фэнтези позволяет рассмотреть фэнтези не просто как направление фантастической литературы, а проанализировать в качестве специфического явления культуры, развивающегося в рамках современных социокультурных процессов и тенденций. К примеру, с позиций философии культуры в рамках понимания фантастического как категории культуры интерпретирует фэнтези исследователь А.В. Мартыненко, утвер-

ждая, что в фэнтези фантастическое «вышло за пределы сугубо литературных и кинематографических рамок, образовав нечто наподобие субкультуры»¹.

В русле фантастики в качестве ее волшебного-сказочного направления определяет фэнтези отечественный исследователь - культуролог А.Б. Косарева². В рамках социальной философии Н.В. Помогалова интерпретирует фэнтези как «сложное явление культуры, художественные произведения, которые формируются посредством особого типа мышления с элементами магического, мифологического и утопического представления о мире»³. Данные элементы проживаются, согласно исследователю, в архетипах героя и братства и воплощаются в двух планах бытия – реальном и виртуальном⁴. В русле философско-культурологического анализа тенденций современной постмодернистской культуры Т.А. Савицкая определяет фэнтези как «тренд глобальной культуры»⁵, в то время как Р.Г. Костина понимает под фэнтези «вид фантастического искусства, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов с сюжетным допущением»⁶. И, наконец, сравнительно недавно в отечественном научном дискурсе в рамках выделяемого нами философско-культурологического подхода появилась точка зрения, согласно которой под фэнтези понимают симулякр (копию, подделку)⁷.

Сравнительно небольшое количество исследований в плоскости философско-культурологического восприятия фэнтези свидетельствует о новизне применения данного подхода к пониманию рассматриваемого нами явления и необходимости его дальнейшей разработки. В результате анализа работ,

¹ Мартыненко А.В. Логика фантастического: автореф. дисс. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2009. С. 3.

² Косарева А.Б. Фантастическое как категория культуры XX века: дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01. СПб, 2002.

³ Помогалова Н.В. Фэнтези и социализация личности : дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.11. Омск, 2006. С. 13.

⁴ Там же.

⁵ Савицкая Т.А. Фэнтези: становление глобального жанра // Культура в современном мире. 2012. № 2. URL: <http://infoculture.rsl.ru> (дата обращения: 20.06.2011).

⁶ Костина Р.Г. Фэнтези как элемент субкультуры современной молодежи // Интеграция образования. 2010. Т. 58. № 2. С. 80.

⁷ Лосева М.А., Козлова О.Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве. Новые традиции // Коллективная монография под ред. Е.Э. Суровой и С.А. Рассединой. СПб.: ИД «Петрополис», 2009; Бреслер М.Г., Ильинцева М.В. Предпосылки использования стиля фэнтези в социальной коммуникации // Nauka-rastudent.ru. Электронный научно-практический журнал. Уфа, 2014. № 11. URL: <http://www.nauka-rastudent.ru> (дата обращения 13.01.2015).

посвященных изучению фэнтези с позиций философии и культурологии, нами сделан вывод о том, что фэнтези в данных исследованиях предстает, прежде всего, как явление современности. Культурологов и философов, занимающихся напрямую изучением проблемы фэнтези или косвенно затрагивающих фэнтезийную тематику, интересуют такие вопросы, как фэнтези и социализация личности (Н.В. Помогалова), влияние фэнтезийного образа на сознание человека (Д.А. Толстиков), логика фантастического (А.В. Мартыненко), фэнтези как направление глобальной культуры (Т.А. Савицкая), фэнтези как симулякр (М.А. Лосева, О.Д. Козлова) и пр. Совпадение в хронологическом отношении генезиса фэнтези и постмодернистского вектора развития культуры открывает перед исследователями новые горизонты, что позволяет под другим углом посмотреть на обозначенные в русле литературоведческого подхода вопросы понимания фэнтези.

Например, философско-культурологическое осмысление мифологической природы фэнтези значительно расширяет исследовательский фокус в данной области и обосновывает мнение, согласно которому миф является сущностной характеристикой фэнтези.

С позиций отечественной философии культуры фэнтези в настоящее время все чаще понимается сквозь призму так называемого *неомифа*, одного из явлений постмодернистской культуры (М.И. Мещерякова, Л.В. Борисова, Д.А. Батулин). Считается, что впервые словосочетание «неомифологическое сознание» было использовано В.П. Рудневым в его «Словаре культуры XX века: ключевые понятия и тексты» (1997 г.). Данным термином исследователь охарактеризовал современное сознание, четче всего проявившееся, в первую очередь, в области художественной культуры, в частности, в литературе¹. Таким образом, неомифологизм здесь выступает в качестве главного инструмента конструирования художественного пространства, что находит отражение в современной авторской интерпретации древних мифологических образов и сюжетов, создании особого «мифологического» языка, поли-

¹ Руднев В. П. Словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты. М.: Агрф, 1997. С. 184

семантического и ассоциативного и конструирования в художественном произведении собственных мифологических вселенных.

«Миф является диалектически необходимой категорией сознания человека и его бытия вообще, – писал А. Ф. Лосев. – Миф не есть бытие идеальное, но – жизненно ощущаемая и творимая, вещественная реальность и телесная, до живости телесная действительность»¹.

Исследователь Е.В. Галанина, отмечает, что термин «неомифологизм» можно понимать не только как особенность художественного сознания прошлого столетия, но и как главную магистраль всей современной, постмодернистской культуры². В качестве доказательств своего положения Е.В. Галанина указывает на то, что постмодернистское мировоззрение близко архаическому миропониманию. Пытаясь уйти от разума как главного критерия мышления, постмодернизм воскрешает иррациональное: интуицию, бессознательное, миф.

Как известно, одним из ориентиров постмодернистской философии культуры служат такие характеристики современной цивилизации, как синкретизм мышления и цикличность развития мира, что характерно также для мифологического сознания. Одним из главных постулатов философии постмодернизма является идея *ризома*, разработанная Ж. Делезом и Ф. Гваттари. Постмодернистская ризома во многом созвучна архаическому мышлению, где различные смыслы объединяются в единое семантическое поле на основе допущения существования необъяснимого, альтернативного. Кроме того, наличие нескольких смысловых рядов, метафоричность и интертекстуальность постмодернистских произведений сближает современный художественный язык с мифологическим языком описания мира. По утверждению автора-составителя монографии «Миф, мечта, реальность: постнеклассические измерения пространства культуры» (2005 г.) И.В. Мелик-Гайказян, «се-

¹ Лосев А. Ф. Диалектика мифа. М.: Terra incognita, 1999. С. 11.

² Галанина Е.В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры / Монография. М.: «Академия естествознания», 2013. URL: <http://www.monographies.ru/173-5423> (дата обращения: 20.06.2012).

годня ясно лишь одно: мир вновь опрокинут в мифологическую сплошность, и нет на него больше «чистого», «умного» взгляда»¹.

Думаем, что одним из элементов «мифологической сплошности» современного мира можно считать фэнтези как продукт постмодернистской культуры с ярко выраженной неомифологической направленностью.

По мнению М.И. Мещеряковой, «в основе фэнтези всегда – либо переработанная каноническая система мифов, либо оригинальная авторская мифопоэтическая концепция, важнейший признак которой – создание вторичного мира (целостной картины мира и человека), где человек – микрокосм в системе макрокосма»². Таким образом, получается, что истоки фэнтези сосредоточены в архаическом мифе (в большей степени) и фольклорной волшебной сказке (в меньшей степени).

Фэнтези заимствует главные предпосылки мифологической логики: логический синкретизм и диффузность соединяются в фэнтези с эмоциональной напряженностью сюжета и самого действующего героя или команды героев. При обосновании мифа как основы для фэнтези-продуктов (книги, музыкальные произведения, игры, фильмы и пр.) нельзя забывать и о специфике мифологического мышления, которое, во многом, отличается от современного рационального типа мыслительной деятельности.

Мифологическое мышление, как известно, опирается на коллективные представления («архетипы» в терминологии К.Г. Юнга). Оно, по выражению К.М. Королева, «пралогично», в отличие от рационального³. Основная отличительная черта мифологического мышления – это так называемая *мистическая сопричастность* (по Л. Леви-Брюлю), которая проявляется, к примеру, в том, что некий предмет является самим собой и одновременно чем-то иным. Как полагал Л. Леви-Брюль, «жизнь людей... зависит от того основного и первоначального факта, что в их представлениях чувственный мир и мир

¹ Миф, мечта, реальность: постнеклассические измерения пространства культуры / Монография / Под ред. И.В. Мелик-Гайказян. М.: Научный мир, 2005. С. 54.

² Мещерякова М.И. Русская фантастика XX века в именах и лицах: Справочник / Под ред. М.И. Мещеряковой. М.: Мегатрон, 1998. С. 22.

³ Королев К. Энциклопедия сверхъестественных существ. М.: «Эксмо»; СПб: Мидгард, 2007. С. 8-9.

«иной» составляют нечто единое»¹. В ином мире, по мнению Л. Леви-Брюля, есть обитатели, «которые для человека с мифологическим мышлением реальны ничуть не меньше, чем домашние животные»².

Поскольку в основе большинства произведений фэнтези (фэнтези-продуктов) лежит миф, то и описываемый авторами мир строится по аналогичной модели. Мифологическое мышление не разделяет реальное и фантастическое. Е.М. Мелетинский отмечает: «...преломляя принятые формы жизни, миф создаёт некую новую фантастическую «высшую реальность», которая воспринимается... как первоисточник и идеальный прообраз»³. По мнению Дж. Р. Р. Толкиена, процесс авторского мифотворчества – это конструирование «Вторичного Мира»⁴.

Модель мира в фэнтези всегда замкнута и самодостаточна. Так, например, Средиземье Дж. Толкиена, мир «Властелина колец», «Сильмариллиона» и «Хоббита» – это детальное, логичное и непротиворечивое описание авторской псевдовселенной. Подобного рода сконструированные миры практически всегда не зависят в своем развитии от настоящей действительности. К таким замкнутым и самодостаточным моделям мира мы можем отнести, к примеру, вселенную «Ведьмака» польского фантаста А. Сапковского, реальность мира цикла «Ведьма» О. Громько, колдовской мир одноименной саги А. Нортон и др.

Исследователь М.Ю. Кузьмина анализирует ряд пространственно-временных характеристик мира, посредством которых, с точки зрения ученого, конструируется авторская псевдовселенная. Отметим некоторые из таких черт, являющиеся, по нашему мнению, константами в процессе авторского мифотворчества.

1. Время. В фэнтези время течет в двух потоках, оно дихотомично. В каждой отдельно взятой фэнтези-вселенной представлены, как минимум, два

¹ Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М., 1994. С. 29-30.

² Там же.

³ Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 2000. С. 171.

⁴ Толкин Дж.Р.Р. О волшебных сказках // Чудовища и критики. М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ. 2008.

временных континуума: легендарный (мифический) и эмпирический (время развития основного сюжета или квеста главного героя). Легендарное прошлое – это начальное время, ушедшее в область преданий, точка отсчета, часто - потерянный рай или Золотой век, когда человек находился в гармонии с окружающей действительностью и свободно общался с демиургами. Как правило, мифологическое время предоставляет собой замкнутый цикл («Сильмариллион» Дж. Р. Р. Толкиена, планета Нирн в серии RPG-игр «The Elder Scrolls»).

В отличие от легендарного временного потока, эмпирическое время, настоящий момент действия фэнтези-сюжета, линейно, преходяще, насыщено событиями. Чаще всего это условное Средневековье, эпоха, когда избранные герои вовлечены в борьбу с мировым Злом и его проявлениями. В фэнтезийных вселенных легендарный временной поток как воспоминание об ушедшем Золотом веке постоянно пересекается с эмпирическим.

В фэнтезийных мирах функционирует возможность пережить легендарное время ещё раз при помощи магии, выступающей в качестве связующего звена, своеобразного проводника между временными потоками. Легендарное прошлое в фэнтези практически всегда является катализатором и одной из основных причин действий главного героя. Например, хоббит Фродо у Дж. Р. Р. Толкиена несет на себе мировую ответственность за уничтожение кольца всевластья, созданного темным майя Сауроном в одну из начальных эпох Средиземья; юная княжна Цирилла становится предметом охоты среди чародеев и власть имущих в мире «Ведьмака» А. Сапковского, так как обладает легендарным «геном Старшей крови», позволяющим путешествовать во времени и пространстве.

В целом, в фэнтези просматривается циклическая концепция времени, где все события последующих времён соизмеряются с предыдущими эпохами и мифическим прошлым.

2. Категория пространства в фэнтези также обусловлена мифом. Фэнтезийный мир четко очерчен, непротиворечив, замкнут, целостен и само-

достаточен по своей сути. В подобного рода универсумах совмещаются вертикальная модель пространства (верх-низ, средний мир) и горизонтальная схема (четыре стороны света, центр – периферия). Автор фэнтези-продукта старается создать мир, который, несмотря на магическую составляющую, функционировал бы по аналогии с реальной действительностью. Отсюда – акцент авторов фэнтези на географию вымышленного пространства (детализация флоры и фауны, подробное отображение рельефа местности, проработка расположения значимых населенных пунктов и пр.).

На сегодняшний день в фэнтези сложилась своеобразная традиция, ставшая правилом хорошего тона: описание фэнтезийного мира подкрепляется подробной картой (Средиземье Дж. Толкиена, миры А. Нортон, А. Сапковского, О. Громыко и пр.). Что касается сферы компьютерных игр жанра фэнтези, то детальная карта мира здесь – обязательная составляющая каждой игры.

Тщательно проработанная пространственная модель фэнтезийной вселенной синхронизируется с временными представлениями автора: развитие вымышленного мира строится на последовательной смене эпох, перетекающих одна в другую и образующих, таким образом, цикл.

Такого рода пространственно-временная характеристика фэнтезийного континуума позволяет авторам при желании практически бесконечно развивать историю своего мира. Это одна из причин, объясняющая тенденцию создания серии или цикла внутри того или иного фэнтези - продукта (в книгах история определенной фэнтезийной вселенной растягивается на ряд томов, в киноиндустрии – на ряд серий или эпизодов, в сфере компьютерных игр – на части).

3. В прямой зависимости от пространственно-временной модели фэнтезийного мира формируется **система образов и персонажей**: боги, маги, эпический герой и его команда помощников, простые люди; тёмные и светлые сущности и т.д. Темные боги, чародеи-некроманты, духи-демоны сосредоточены, по традиции, в подземном (загробном) мире либо на окраинах

земли (чаще всего это север или восток). Светлые существа и волшебники действуют на поверхности земли, в водоемах с проточной водой, на вершинах гор или же на юге. В центре мира обычно расположен главный герой (или команда героев), призванный пройти определенный набор испытаний¹.

Интересно отметить, что поведение персонажей в фэнтези, их устремления, мысли и поступки продиктованы не только квестом, но и матрицей мифологической системы, а также этико-философскими представлениями автора и самого героя.

Примечательной в этом отношении является ситуация, когда моральные представления героя и автора могут не совпадать. Особенно это заметно в новейшем, постмодернистском фэнтези, где автор старается максимально устраниться от создаваемого им текста (так называемый литературный прием «смерть автора»), и в индустрии компьютерных игр, предоставляющей право игроку (геймеру) наделять отыгрываемого персонажа личностными характеристиками.

Конечно, не все без исключения фэнтези-продукты целиком и полностью основаны на мифах, однако, так или иначе, мифология оказала значительное влияние на формирование фэнтези сначала как литературного жанра, а позже, как явления современной культуры.

Таким образом, мы считаем, что на основе критерия мифологической фэнтезийной природы все фэнтези условно можно подразделить на два типа:

- *мифологическое фэнтези*, предполагающее авторскую переработку какого-либо мифа (мифологической системы) с сохранением основного сюжета и/или окончательных событий;
- построение автором собственной псевдовселенной благодаря значительной эксплуатации (заимствованию) мифологических представлений разных народов (*авторское мифотворчество*). В рамках данного типа считаем целесообразным выделить трех подвидов, речь о которых пойдет в следую-

¹ Кузьмина М.Ю. Фэнтези: к вопросу о «жанровой сущности» // Вестник УлГПУ. Ульяновск, 2006. Выпуск 2. С. 95.

щих параграфах: классическое фэнтези, постклассическое фэнтези и технофэнтези.

Мифологическое фэнтези вплетает различные традиционные мифы в структуру авторского повествования. Основная особенность мифологического фэнтези заключается в том, что авторы подобного рода работ не создают собственные вселенные с уникальной мифологической системой, а трансформируют традиционные мифологические мотивы и образы, рожденные человеческим воображением столетия назад.

Одним из самых эксплуатируемых приемов при создании мифологического фэнтези является творческая переработка традиционного мифологического сюжета. В качестве примера отметим книги популярного писателя Генри Лайона Олди. В частности, его трилогия «Черный Баламут» — это авторское переложение древнеиндийского эпоса «Махабхарата». По подобной схеме Г.Л. Олди созданы романы «Мессия очищает диск», «Одиссей, сын Лаэрта», «Герой должен быть один» и пр.

Античные и древневосточные мифологические сюжеты составляют канву произведений Д. Геммела «Троя», А.Д. Фостера «Битва титанов», Т.Б. Суонна «Минотавр», Р. Силверберга «Царь Гильгамеш», Э. Уолтона «Поддельный меч» и пр.

Широкой популярностью у фантастов (особенно в сфере мифологического фэнтези) пользуется скандинавская мифологическая система. В частности, активной переработкой скандинавского комплекса легенд и мифов занимается в своем творчестве знаменитый писатель-фантаст Пол Андерсон. В качестве иллюстрирующих примеров отметим такие работы, как «Сломанный меч», «Война богов» и др.

Особый интерес в русле рассмотрения специфики мифологического фэнтези представляет роман «Война богов», при создании которого П. Андерсон объединил скандинавские сюжеты с историческими реалиями Северной Европы. После жестокой войны богов ван Ньорд желает мести повелителю асов Одину. Воплощением Ньорда в мире людей является Хаддинг,

будущий полулегендарный король данов. Таким образом, мифологический зачин переносится в историческую ретроспективу.

Сегодня скандинавский эпос активно начинает проникать в киноиндустрию в виде фэнтези-блокбастеров. К примеру, несколько лет назад на экраны вышли две киноленты «Тор» (2011 г.) и «Тор 2: Царство тьмы» (2013 г.), где в роли спасителя Земли и смежных с ней миров выступает сын бога Одина Тор, обладатель легендарного молота Мьелльнира.

Создатель фэнтези может не видоизменять мифологическую систему, используя ее в качестве новой формы подачи материала. Традиционные мифологические клише созданы тысячелетия назад. С тех пор уровень восприятия современного человека значительно изменился, поэтому современный автор служит своеобразным переводчиком классического мифа на язык сегодняшнего дня. В таком русле работает, к примеру, американец финского происхождения Эмиль Петайя, создавший фэнтезийный цикл «Калевала», где эпос финского народа оказался сконструированным по толкиеновской схеме.

Мифологическое фэнтези, несмотря на обилие тематики и сюжетов, по большей части однородно в плане выбора мифологической модели. В каждой отдельно взятой работе подобного рода авторы сознательно перерабатывают комплекс мифов и легенд, принадлежащих в национально-культурном отношении одному народу.

Иногда авторы произведений фэнтези используют избранную мифологическую модель только в качестве фона действий персонажей. В частности, к такому приему прибегает Элизабет Бойе в цикле книг о мире Скарпсея, где обитают существа скандинавской мифологии — тролли, драконы, альвы и пр. В центре событий цикла — борьба справедливых Огненных Магов и жестоких Ледяных Колдунов. Мифологическая атмосфера придает данному произведению дополнительную эмоциональную окраску и литературную образность.

Второй тип фэнтези, обозначенный нами как **авторское мифотворчество**, характеризуется тем, что создатели фэнтези-продуктов конструируют

собственные псевдовселенные посредством заимствования и авторской интерпретации отдельных мифологических клише разных народов. К примеру, Дж.Р.Р. Толкиен, опираясь при создании своего культового романа «Властелин Колец» на христианскую, германскую и кельтскую мифологические системы, создал на их базе авторскую вселенную с собственной мифологией, историей развития и эсхатологическими представлениями.

Мы уже неоднократно отмечали тот факт, что по традиции, основой для подавляющего большинства фэнтези-продуктов (книги, фильмы, музыкальные альбомы, компьютерные игры, игры живого действия (ролевые) и пр.) является кельтско-британская мифологическая система. Особенно популярны в этом отношении легенды артуровского цикла. Очевидно, что данное обстоятельство связано с англосаксонским «рождением» фэнтези (Дж.Р.Р. Толкиен, К. Льюис, лорд Дансени, Т.Х. Уайт и пр.). По справедливому замечанию крупнейшего польского фантаста и публициста Анджея Сапковского, «артуровский миф среди англосаксов вечно жив, крепко врос в культуру своим архетипом. И поэтому архетипом, прообразом ВСЕХ произведений фэнтези является легенда о короле Артуре и рыцарях Круглого стола»¹. Несмотря на некоторую долю категоричности в данном высказывании, с А. Сапковским сложно не согласиться в том, что артуровская легенда и связанная с ней мифология кельтов и бриттов стали традиционным плацдармом для старта фэнтезийной литературы.

К слову, данный плацдарм продолжает эксплуатироваться зарубежными авторами фэнтезийных произведений и в настоящее время (цикл романов «Ведьмак» А. Сапковского, а также серия компьютерных игр на основе «ведьмачей» вселенной; семитомная эпопея «Гарри Поттер», плюс сопутствующие книге фильмы и компьютерные игры, романы Дж. Мартина «Песнь Льда и пламени» и голливудский сериал «Игра престолов» по мотивам книг и пр.).

¹ Сапковский А. Вареник, или нет золота в Серых горах. Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. С. 205.

Интересна в этом отношении ситуация на отечественном рынке фэнтези. Наряду с трансформацией в творчестве российских авторов кельтско-британских мифов, в последнее время получают широкое распространение образы и сюжеты славянской мифологии, вплетенные в авторскую канву повествования, независимую от легендарной традиции (романы О. Громыко «Ведьма», цикл М. Семеновой «Волкодав» с сопутствующей выходу книг экранизацией, серия романов А. Илларионовой «Хроники смутных лет», цикл С. Лукьяненко «Остров Русь» и пр.). Колоритный славянский фольклор является широким полем для деятельности отечественных фантастов.

Характер русифицированного фэнтези прослеживается также в сфере отечественной анимации. Вспомним широко популярные мультипликационные работы «Князь Владимир», «Алеша Попович и Тугарин Змей», «Илья Муромец и Соловей-разбойник» и пр.

На сегодняшний день в сферу фэнтези начинает проникать мифология традиционного Востока (Китай, Япония, Древний Египет). Интересны в этом плане работы А. Ю. Пехова в соавторстве с Е. Бычковой и Н. Турчаниновой «Заклинатели» (сплав китайско-японских мифологических сюжетов), Т. Панюковой «Отдел странных явлений. Тайны чёрной земли» (мифологическая атмосфера Древнего Египта), голливудская кинолента «47 ронинов» (2014 г.) (японская легенда о 47 самураях), цикл фильмов «Мумия» (1999 г.), «Мумия возвращается» (2001 г.), «Мумия: гробница императора драконов» (2008 г.) (древнеегипетские представления о загробном мире; последний фильм – китайский комплекс легенд об императоре Цинь Ши Хуан-ди) и т.п.

В результате анализа мифологической природы фэнтези можно сделать вывод о неомифологизации фэнтезийных произведений как тенденции конструирования авторской мифологической реальности.

Согласно Д.А. Батурину «конфликт рационального и иррационального, происходящий в постмодерне, порождает сильный интерес к культурной архайке. Происходит возрождение и трансформация архаического мифа»¹.

Ремифологизация современной реальности и игра смыслов, характерные для постмодернистской философии культуры, напрямую воздействуют на развитие феномена фэнтези, особенно в сфере его мифологической природы. Современные авторы фэнтезийных продуктов уже не просто эксплуатируют известные мифологические клише, образы и сюжеты, но усиливают их восприятие как реальных событий, имевших место быть в истории человечества. Таким образом, происходит более зримая конвергенция пространственно-временных характеристик настоящей действительности и мифологического континуума.

Такого рода процесс подкрепляется игровой составляющей. При создании современного фэнтезийного произведения авторы не просто «играют» в создание собственных вселенных. Постмодернистский характер игры при этом выражается в часто открытом финале произведений, оставляя потенциальную возможность продолжения и выражая, таким образом, принцип бесконечной игры.

Неомифологическая сущность фэнтези также проявляется в частом восприятии современным потребителем переработанных при помощи фэнтези мифологических клише как первичных по отношению к оригинальной мифологической системе. Ризомность распространения определенного фэнтези-продукта обуславливает усиливающуюся тенденцию анализировать мифологию «Гарри Поттера», «Ведьмака», «Песни льда и пламени» как целостные, самостоятельные субстраты, способные развиваться и видоизменяться, отклоняясь от авторской задумки. Например, невероятный успех романов А. Сапковского о ведьмаке Геральте стал в настоящее время матрицей для создания самостоятельных фэнтези-продуктов «по мотивам» «Ведьмака». Сю-

¹ Батурин Д.А. Виртуальная реальность фэнтезийного неомифа // Вестник Челябинский государственной академии культуры и искусств. 2014 . № 2 (38). С. 66.

жет компьютерных игр «Ведьмак» и «Ведьмак 2: убийцы королей» значительно изменен в сравнении с литературным первоисточником, однако, данные отличия выдержаны в рамках той мифологической системы, которую создал А. Сапковский при конструировании своего мира в цикле романов.

Смещение смысловых акцентов мы можем наблюдать и в рок-опере музыкальной гр. ESSE «Дорога без возврата», поставленной по семитомной саге А. Сапковского. Смысловая ориентация рок-оперы местами значительно отличается от авторского посыла «Ведьмака», однако подобная переакцентировка не нарушает основной идеи польского фантаста. К примеру, персонажей в рок-опере «Дорога без возврата» намного меньше, чем в книгах. Основной конфликт развязывает маг-ренегат Вильгефорц, объединивший в своем лице всех интриганов романа. Подверглась трансформации и концовка цикла. С точки зрения автора и руководителя группы Е. Пронина, все различия с литературным оригиналом в рок-опере оправданы с позиции авторского мифотворчества. «Мы не ставим себе задачи пересказать всю историю, наша задача заинтересовать зрителя, чтобы он прочёл книгу сам, и потом снова пришел на постановку, и увидел то, чего ранее не разглядел в силу того, что он был не знаком с литературным оригиналом»¹.

Таким образом, неомифологизация фэнтези – это не просто прием конструирования вымышленного мира и мифологии, а тенденция путем повторного переложения мифа и авторского мифотворчества виртуализировать действительность и протекающие в ней культурные процессы.

Таков общий круг академических проблем, разрабатываемых исследователями в русле философско-культурологического подхода в области изучения фэнтези. Как мы видим, в совокупности литературоведческое и философско-культурологическое понимание феномена фэнтези взаимно дополняют друг друга и позволяют изучить данное явление постмодернистской культуры с разных сторон, особенно при рассмотрении мифологической природы

¹Пронин Е. Обсуждаем «Владычицу озера», тринадцатую сцену рок оперы. URL: <http://esse-online.com/forumesse/viewtopic.php?f=88&t=27&start=15> (дата обращения: 20.06.2013).

фэнтези как базовой ее характеристики. Более того, мы полагаем, что дальнейшая разработка философско-культурологического подхода к пониманию фэнтези расширяет и углубляет исследовательское поле в данной области, что необходимо на современном этапе, так как фэнтези в настоящее время успешно функционирует во многих сферах современной культуры.

Подводя итоги основным положениям, изложенным в первой главе диссертационного исследования, мы пришли к следующим выводам.

В ходе сравнительного анализа систематизированы различные взгляды на природу симулякра исследователей-философов, занимающихся проблемой симуляции и симулякров в русле постмодернистской философии культуры. В качестве методологии диссертационного исследования осмыслена концепция симулякра французского философа-постмодерниста Ж. Бодрийяра, в результате чего выдвинута гипотеза о функционировании фэнтези как симулякра в современной культуре.

Подчеркнем, что теория симулякра Ж. Бодрийяра нам кажется логически не завершенной и в некоторой степени противоречивой. Так, философ в более поздний период своего творчества в рамках концепции симуляции выделяет четвертую стадию развития знака – фрактальную. Учитывая, что предыдущие три этапа философ подкрепляет историографическим материалом, Ж. Бодрийяр обосновывает, таким образом, философско-онтологическое понимание каждой стадии посредством выделения так называемых порядков симулякра, т.е., исторических эпох, во время которых знак эволюционирует на основе определенного для каждой эпохи мировоззренческого закона.

Четвертая, фрактальная стадия развития знака обозначена Ж. Бодрийяром лишь в общих чертах, нечетко сформулирован закон, на основе которого знак переходит на четвертую ступень развития, не определен четвертый порядок симулякров, хотя логически он подразумевается. Кроме того, в работе «Прозрачность зла» (1990 г.) философ утверждает, что четвертая стадия характерна для самой современной эпохи, но что подразумевается под этим периодом неясно. Скорее всего, философ имеет в виду ближайшее будущее.

Другими словами, четвертая стадия мыслится Ж. Бодрийяром с позиции продолжения генезиса симулякра. Однако здесь мы обнаруживаем противоречие. Согласно теории симулякра, на третьей стадии знак превращается в чистый симулякр и перестает эволюционировать. Возникает вопрос, каковы тогда причины выделения четвертого этапа? Каким образом происходит эволюция симулякра на данном этапе?

Французский философ сравнивает распространение и развитие симулякров на фрактальном уровне с метастазами, стремительным и всеобъемлющим возникновением симулякров во всех областях социокультурного пространства. Такого рода восприятие согласуется с постмодернистским пониманием ризомы, однако ввиду недостаточной, на наш взгляд, проработки четвертой стадии эволюции знака, делать однозначное заключение по этому поводу не представляется возможным.

Опираясь в данном исследовании методологией Ж. Бодрийяра, отметим, что оценка философом симулякра как пустой формы, не несущей в себе ничего ценного, кажется нам излишне критичной. С одной стороны, при анализе современных культурных тенденций несложно согласиться с Ж. Бодрийяром в том, что мы сегодня живем в век глобальной симуляции (виртуализации окружающего пространства), однако считаем, что при таком развитии мы не окружены тотальной пустотой или сплошной иллюзией, майей. По Ж. Бодрийяру, современная цивилизация – это пустыня реального, где даже сами люди – симулякры.

В эпоху сплошной симуляции мир, как считает философ, можно познать только с помощью симулякров, которые нам для этой цели необходимо производить. Таким образом, получается, что не все симулякры сегодня можно считать пустой формой, так как хотя бы часть из них должна нести определенную смысловую и идейную нагрузку, необходимую для понимания окружающей действительности и процессов, происходящих в ней.

Исходя из методологических оснований концепции симуляции, фэнтези вполне можно трактовать как симулякр ввиду того, что данное явление

представляет собой изначальную множественность без наличия модели-референта с главной функцией отражения *вымышленной* авторской псевдовселенной. Это положение сразу переводит фэнтези в разряд симулякра третьего порядка. Однако вспомним, что третий порядок – это сплошная симуляция, маскирующая отсутствие действительности, глобальная иллюзия. Учитывая данное положение, постараемся в восприятии фэнтези как симулякра отойти от критичного отношения к симулякрам Ж. Бодрийяра с целью выяснения смыслового и ценностного основания фэнтези.

Обобщая сложившееся научное понимание «фэнтези» с позиции симулякра, необходимо определить авторскую позицию и понимание данного термина. Фэнтези сравнительно «молодое» в исследовательском плане явление. Анализ двух основных научных подходов позволил сформировать следующую дефиницию рассматриваемого нами явления.

Фэнтези - это сложное, полиморфное культурное явление, мысленный конструкт, основанный на фантастическом допущении и представляющий собой продукт создания авторской магической псевдовселенной, направленный на виртуализацию сознания человека.

К числу отличительных особенностей фэнтези считаем логичным отнести:

- наличие вымышленного мира со своей историей, географией, культурой и вектором развития;
- магию как основу, один из законов функционирования фэнтезийной вселенной и систему знаний о механизмах фэнтезийного мира;
- сложный и разветвленный мифологический или сказочный сюжет;
- многоступенчатый квест главного героя или команды героев, представленный обычно в качестве глобальной и таинственной миссии (спасение мира).

Таким образом, в целях структурирования поля исследования, в работе была определена общая типология фэнтези, где в качестве критерия был обозначен миф как основа формирования фэнтези:

1. **Мифологическое фэнтези.** К данному типу отнесем фэнтезийные произведения, авторы которых не конструируют с нуля вымышленный мир, а реконструируют какой-либо известный мифологический сюжет в авторском понимании. Главный акцент в таком фэнтези сделан на проработке квеста главного героя. В качестве иллюстративных примеров назовем такие произведения, как «Герой должен быть один» Г.Л. Олди, «Троя» Д. Геммела и пр.

2. **Авторское мифотворчество.** Фэнтезийные произведения данного типа репрезентуют авторскую модель мира, сконструированную на основе творческой переработки различных мифологических и сказочных сюжетов, клише и образов. Внимание авторов такого рода произведений сосредоточено на логичном обосновании всех четырех элементов, выделенных нами в качестве фэнтезийных маркеров. Как примеры в работе предлагаются к рассмотрению такие произведения, как «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина, «Колдовской мир» А.Нортон и пр.

Глава II. Генезис фэнтези в культуре.

2.1. Возникновение и особенности развития фэнтези

Для современного человека слово «фэнтези» давно стало привычным, однако сам феномен фэнтези вызывает многочисленные споры, касающиеся истории возникновения данного явления, соотношения фэнтези с категориями «фантастика» и «фантастическое», жанровой и функциональной природы и т.д. Подобные противоречия логичнее всего объяснить «молодостью» фэнтези как явления современной культуры.

Согласно общепринятой точке зрения, с момента своего становления в качестве литературного жанра фэнтези насчитывает чуть больше века; термин появляется в 60-70-е гг. XX столетия, и только после 90-х гг. фэнтези превращается в целостное явление современной культуры (Косарева А.Б., Королев К.М., Костина Р.Г., К. Смит и пр.). Что касается возникновения и развития фэнтези в отечественной культуре, то в качестве точки отсчета исследователи предлагают рассматривать временной промежуток между 80-ми и 90-ми гг. XX века (Н.В. Помогалова, Т.А. Савицкая и пр.).

Традиционно первооткрывателем фэнтези как самостоятельного жанра литературы считается английский писатель и ученый-лингвист Джон Рональд Руэл Толкиен, автор классической фэнтезийной трилогии «Властелин колец» (1954 г.). Заметим, что за 4 года до выхода эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена, другой британский писатель Клайв Льюис публикует свой фэнтезийный по структуре и стилистике роман «Хроники Нарнии» (1950 г.). Мировая популярность «Властелина колец» впоследствии сгладила данную хронологиче-

скую особенность и возвела именно профессора Дж. Р.Р. Толкиена в ранг «отцов-основателей» нового жанра в литературе¹.

В деталях продуманное Средиземье, возникшее в результате серьезных трудов автора как исследователя, создателя собственной мифологии («Сильмариллион») на основе творческой переработки кельтско-британской, скандинавской мифологической и евангелической систем, стало открытием фэнтезийной реальности. Средиземье представляет собой универсальный и полностью вторичный художественный мир, условно вмещающий всю историю человечества, несколько эпох развития и эсхатологические представления. Как пишет М.И. Мещерякова, Дж. Р.Р. Толкиену «удалось сконструировать и сделать эстетически полноценным целостный условный мир, объединенный центральной этико-географической мыслью (точнее – типом миропонимания и мироощущения)»².

Несмотря на монументальность фигуры Дж. Р.Р. Толкиена³ и сложившуюся традицию, вопрос о пионерах фэнтези не обходится без споров. К примеру, создателем и родоначальником литературного жанра фэнтези нередко называют лорда Дансени (Э. Дж. М. Дансени) с его «Дочерью короля Эльфландии» (1924 г.); У. Морриса, автора серии романов о «Доме сынов волка», (1880-90-е гг.); Р.И. Говарда, создавшего сагу о «Конане-варваре» (1932 г.) и др. В свою очередь, знаменитый польский писатель-фантаст и публицист Анджей Сапковский в статье «Вареник, или нет золота в серых горах» (1993 г.) в качестве истоков фэнтези ссылается на так называемые «pulp-magazines»: «В одном из подобных журнальчиков некий Уиндзор МакКей где-то в 1905 году начал печатать комикс о приключениях героя, носящего тривиальное имя Немо. <...>Сламберленд МакКея стал пер-

¹ Здесь мы можем наблюдать исторический парадокс, поскольку Дж.Р. Р. Толкиен не считал, что создал новое направление в литературе, до конца жизни именуя «Властелина колец» и сопутствующие ему произведения *fairy-stories* (волшебными историями), созданными на основе творческого принципа фантазии (*fantasy*). См. *Letters of J.R.R. Tolkien*. Lnd., 1981. P. 142.

² Мещерякова М.И. Русская детская, подростковая и юношеская проза второй половины XX века: Проблемы поэтики. М., 1997. С. 295.

³ По утверждению зарубежного культуролога Л. Гарднера, «за последние сорок лет более 50 000 000 людей приобрели трилогию «Властелин колец». См.: Гарднер Л. Царства властителей колец. По ту сторону сумеречного мира». М.: 2003. С. 274.

вой, по-настоящему популярной Страной Никогда-Никогда, Never-Never Land-ом. Страной Мечтаний. Комикс МакКея нельзя было отнести к приключенческим (adventure), не был он и научной фантастикой (science fiction). Это была фантазия. По-английски – *fantasy*»¹.

Несмотря на различные точки зрения относительно происхождения фэнтези, неоспоримым является тот факт, что именно британским профессором лингвистики Дж.Р.Р. Толкиеном в свое время был создан образец или канон фэнтези-романа, ставший классикой и отправной точкой для развития литературного жанра фэнтези. Кельтско-британский комплекс легенд и мифов, составляющий основу трилогии Дж. Толкиена превратился, таким образом, в традиционную базу для создания последующих фэнтезийных романов. Мировой успех «Властелина колец» подтолкнул издателей к тому, чтобы обратить серьезное внимание на сказочно-волшебную фантастику².

В дальнейшем многие зарубежные последователи Дж.Р.Р. Толкиена (У. ле Гуин, А. Нортон, П. Бигл, Т. Брукс и др.) обращаются к авторской интерпретации мифа и трансформации целых мифологических систем, на основе которых создают собственные виртуальные миры (псевдореальности), где, как отмечает М.И. Мещерякова, непременно наличествует «специфическая замкнутая, целостная картина мира <...>, которая нередко сопровождается воссозданием мифо-синкретических структур мышления»³. Назовем такой вид литературы *классическим фэнтези*, где перед читателем разворачивается панорама абсолютно вымышленного мира с детально проработанными пространственно-временными характеристиками («Волшебник Земноморья», 1968 г., «Колдовской мир», 1963 г., «Последний единорог», 1968 г., «Меч Шаннары», 1977 г. и пр.).

¹ Сапковский А. Вареник, или нет золота в Серых горах. Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. С. 198.

² Невский Б. Меч и магия. Героическое фэнтези вчера и сегодня // Мир фантастики, 2004. № 14. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art454.htm> (дата обращения: 20.06.2011).

³ Мещерякова М.И. Русская детская, подростковая и юношеская проза второй половины XX века: Проблемы поэтики. М., 1997. С. 295.

Немного позже в сфере фэнтези литературы наряду с классикой наблюдается стремительное развитие направления, где сверхъестественное, волшебное привносится в реальную действительность (Ч. дэ Линт, Р. Желязны, Дж. Роулинг, С. Кларк и др.). Современный антураж служит фоном для панорамы событий, где непременно господствует магическая составляющая. Обозначим подобные романы маркером *постклассическое фэнтези*. Отметим, что, несмотря на «современную аранжировку», внутренней формой почти реального мира в таких произведениях, по-прежнему, является миф, выступающий не столько в качестве канвы повествования, сколько как особое миропонимание автора («Хроники Амбера», «Гарри Поттер», «Джонатан Стрендж и мистер Норрел» и пр.). Более того, авторы постклассических фэнтезийных произведений не обходятся в своем творчестве без обязательной квестовой составляющей в структуре книги, магии как фэнтезийного маркера, традиционной дихотомии добра и зла, пространственно-временного синкретизма и т.п.

В истории развития фэнтези в России примечателен тот факт, что на территории нашей страны фэнтезийная литература начинает активно распространяться с 90-х гг. XX столетия, после смены советской парадигмы. Социалистическая картина мира строилась на четких и выверенных научных формулах и выкладках. Устойчивая вера в прогресс и науку создала благоприятную атмосферу для развития отечественной научной фантастики, в то же время, блокируя, в некоторой степени, распространение фэнтезийной литературы, иррациональной и ненаучной по сути¹. Как отмечают С. Алексеев и Д. Володихин, «...фэнтези оставалось нежелательным гостем в стране Октября, спутника, серпа и молота»².

Отечественный рынок фэнтезийной литературы в конце прошлого столетия был практически полностью «переводным» и лишь в 90-х — начале

¹ Несмотря на данное обстоятельство, советские писатели-фантасты иногда создавали отдельные произведения, стилистически приближенные к западному жанру фэнтези (бр. Стругацкие «Понедельник начинается в субботу», К. Булычев «Заповедник сказок», Э. Успенский «Вниз по волшебной реке» и пр.).

² Алексеев С., Володихин Д. Фэнтези. URL: <http://www.krugosvet.ru/print/40597> (дата обращения: 18.01.2012).

2000-х годов успешно «русифицировался» (Н. Перумов, С. Лукьяненко, С. Логинов, А. Пехов, В. Камша и пр.). Более того, успех российских авторов-фантастов, а также частая эксплуатация ими в своих произведениях отечественных мифологических пластов заложили основы нового поджанра, так называемого «славянского фэнтези» (Ю. Никитин, А. Белянин, О. Громыко, М. Семенова, А. Илларионова и пр.).

Одной из отличительных и наиболее важных, на наш взгляд, особенностей развития жанра фэнтези является взаимосвязь фэнтези и научной («твердой») фантастики в русле общего фантастического поля. Необходимо отметить, что здесь мы вступаем в область обширных и в некоторых случаях синонимичных понятий.

Общеизвестно, что термин «фантастика» происходит от греческого слова «phantastike», что в переводе означает фразу «искусство воображать»¹. Примечательно, что в древнегреческой мифологической системе существовало божество Фантаз, брат бога сновидений Морфея (Гипноза), отвечающий за искусство насыщать на людей иллюзии или кажущиеся образы, галлюцинации.

Следует признать, что на текущий момент в исследовательской литературе не существует общепризнанной и строго очерченной формулировки термина «фантастика», а также родственного ему определения «фантастическое». Сегодня среди исследователей, работающих над постановкой и изучением проблемы фантастики, преобладает точка зрения, согласно которой термин «фантастика» ввел в оборот французский критик Шарль Нодье, впервые употребив его в своей статье «О фантастической литературе» в 1830 году. Под собственно «фантастикой» Ш. Нодье имел в виду вымысел или некую ирреальную субстанцию. Согласно французскому исследователю, литература на пути своего развития «намеренно сбилась со своей дороги и ушла в воображаемый мир, менее величественный, но не менее богатый соблазна-

¹ Фантастика / Большой энциклопедический словарь. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/65919/> (дата обращения 23.03.2014)

ми, словом, в литературе родился вымысел»¹. Совершенно очевидно, что такое определение французского исследователя не полно. Более того, подобная образная трактовка не содержит существенных характеристик фантастического. Обратимся к справочной литературе.

Согласно «Большому энциклопедическому словарю» (БЭС), фантастика есть «форма отображения мира, при которой на основе реальных представлений создается логически несовместимая с ними («сверхъестественная», «чудесная») картина Вселенной»². Такое определение представляется вполне непротиворечивым, поскольку четко разграничивает области реального и допущения, основанного на реальном. Кроме того, слова «на основе реальных представлений» подчеркивают связь фантастики с настоящей действительностью, но в то же время указывают на автономность существования фантастического пространственно-временного континуума.

Исходя из онтологических представлений о фантастике, французский литературовед Роже Кайуа в книге «Вглубь фантастического» (1965 г.) пишет, что «фантастическое – это нарушение общепринятого порядка, вторжение в рамки повседневного бытия чего-то недопустимого, противоречащего его незыблемым законам, а не тотальная подмена реальности миром в котором нет ничего, кроме чудес»³.

С гносеологических позиций обосновывает фантастику французский структуралист Цветан Тодоров. В своей книге «Введение в фантастическую литературу» (1970 г.) ученый анализирует многочисленные подходы различных исследователей и писателей (М.Р. Джеймс, О. Рейман, Г.П. Лавкрафт, Н. Фрай) к определению категорий фантастики и фантастического.

Принимая в качестве смыслообразующего понятия мнение В. Соловьева, по словам которого, в подлинном фантастическом произведении всегда остается «внешняя, формальная возможность простого объяснения обыкно-

¹ Нодье Ш. О фантастическом в литературе // Дмитриев А.С. Литературные манифесты западноевропейских романтиков. М.: Издательство Московского университета, 1980. С. 408.

² Фантастика / Большой энциклопедический словарь. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/65919/> (дата обращения 23.03.2014).

³ Кайуа Р. Вглубь фантастического. Отраженные камни. СПб., 2006. С. 110-111.

венной всегдашней связи явлений»¹, Ц. Тодоров выводит свое, авторское определение фантастики, суть которого сводится к тому, что фантастическое – это «колебание, испытываемое человеком, которому знакомы лишь законы природы, когда он наблюдает явление, кажущееся сверхъестественным»².

Еще более широко к вопросу о природе определения фантастики подходит отечественный исследователь - фантастовед К.Г. Фрумкин, автор внушительной монографии «Философия и психология фантастики» (2004 г.). В своей книге К.Г. Фрумкин рассматривает фантастику не только как литературный жанр, но и как современный культурный феномен. Признавая литературную основу фантастики, К.Г. Фрумкин справедливо отмечает тот факт, что фантастика как понятие обязана своим рождением появлению в конце XIX века научно-фантастической литературы, так как родственным фантастике фольклору и романтизму так и не удалось стать базой для генерирования фантастики в современном понимании³. Таким образом, одной из существенных характеристик фантастики становится ее невозможность преодолеть «литературоцентризм фантастоведения»⁴. К.Г. Фрумкин, тем не менее, настаивает на возможности более широкой трактовки термина в русле различных сфер культуры (кинематограф, живопись, музыка и пр.). «Фантастикой в культуре определенной эпохи, - пишет исследователь, - считается изображение фактов и событий, не существующих с точки зрения господствующих в данной культуре мнений»⁵.

Схожих взглядов придерживается другой отечественный исследователь В.Ю. Кузнецов, настаивающий на философском обосновании статуса фантастики как феномена культуры. В качестве доказательства своей гипотезы он анализирует принципиальную несводимость фантастики к каким-либо

¹ Соловьев В.С. Предисловие к «Упырю» графа А.К. Толстого // Философия искусства и литературная критика. М., 1997. URL: http://sochinenie.blogspot.com/2010/07/blog-post_4277.html (дата обращения 11.08.2013 г.).

² Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, Русское феноменологическое общество, 1997. С. 25.

³ Фрумкин К.Г. Философия и психология фантастики. М.: Едиториал УРСС, 2004. С. 4.

⁴ Там же. С. 5.

⁵ Там же. С. 16.

жестко очерченным рамкам (жанровым, видовым, типовым и пр.) в силу масштабности фантазии и связанного с ней фантастического допущения в произведениях фантастики¹.

Таким образом, преобладающим элементом в определениях фантастики является обоснование нереального, допущение отличной от привычной действительности модели мира, которая могла бы существовать при других заданных условиях времени и пространства.

Что касается научной фантастики как направления и субкатегории фантастического, то по общепризнанному мнению, автором термина «научная фантастика» («science fiction») является Хьюго Гернсбек², американский редактор и издатель, основатель первого в мире журнала научной фантастики «Amazing Stories». Х. Гернсбек в своих работах 1926 - 1928 гг. обозначил четкие границы научной фантастики, понимая под «наукофантастикой» («scientifiction») «тот вид рассказа, который писали Ж. Верн, Г.Дж. Уэллс и Э.А. По — чарующие романтические истории, замешанные на научных фактах и пророческом провидении»³. В своих рассуждениях Х. Гернсбек выводит специальную пропорцию, в соответствии с которой «идеальный состав наукофантастики — 75 % литературы, разбавленный 25 % науки»⁴.

Согласно Станиславу Лему, «научная фантастика показывает то, что маловероятно, однако осуществимо в принципе»⁵. В отличие от такой тенденции, фэнтези создает абсолютно вымышленные вселенные, опираясь при построении картины мира не на научную, а на психологическую достоверность. Как отмечает исследователь Т. Степновска: «Если в фэнтези конструируются миры, нигде не существующие, ни в пространстве, ни во времени,

¹ Кузнецов В.Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы // Философия и общество. 2010. № 1.

² В его честь названа международная премия в области фантастики «Хьюго».

³ Gernsback H. A New Sort of Magazine // Amazing Stories, 1926. № 1. P. 3. URL: <http://www.archive.org/stream/AmazingStoriesVolume01Number01#page/n3/mode/2up> (дата обращения 12.12.2014).

⁴ Там же. P. 291.

⁵ Лем С. Фантастика и футурология. Книга 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. С. 138.

то в научной фантастике изображаются обычно миры, не познанные человеком, некий неизведанный космос далекого будущего»¹.

Признавая безусловное родство научной фантастики и фэнтези², мы все же считаем, что при рассмотрении данных отраслей современной фантастики, необходимо учесть тот факт, что аксиологически и онтологически эти два направления все же диаметрально противоположны³. Объясним подобную позицию.

Научная фантастика постулирует ценность разума, технического прогресса и идею рационального могущества человека в мире и вселенной. Фэнтези, напротив, иррационально в своей основе; вера в приоритет магии является структурообразующей для миропонимания в фэнтезийной вселенной. Человек при этом выступает не в качестве венца эволюции, меняющего мир по собственному усмотрению, а как часть Рока, общемировой Судьбы, в той или иной степени определенной высшим промыслом.

В рамках развития основного конфликта в фэнтезийном мире, отметим, что герой здесь борется с многочисленными хтоническими чудовищами, представляющими собой проявление первородного, древнего, мирового Зла. Битва между условным Добром и условным Злом понимается как философское противостояние Светлого и Темного в мире; при этом стилистически и концептуально «выигрывает» то фэнтези - произведение, где такого рода борьба не имеет четких границ и контрастов. В свою очередь, главный персонаж «твердой» фантастики сражается за свободу: личную или планетарную, пытаясь разрешить не древнемировую дихотомию Добра и Зла, а конкретный социальный конфликт, несоответствие норм и правил общественно-

¹ Степновска Т. Фантастическое, фэнтези и научная фантастика: к разграничению и соотношению понятий // Новая советская литература по общественным наукам. Литературоведение. М., 1983. № 6 С. 25.

² Уточним, что общим базисом для возникновения научно-фантастических и фэнтезийных продуктов является тот факт, что авторы-фантасты намеренно не стремятся к объяснению правдоподобности происходящего в силу априорного признания реальности вымышленной вселенной в рамках фантастического произведения (место действия – далекая галактика, условное Средневековье; главные герои – джедаи, эльфы и прочие).

го устройства внутренним убеждениям и принципам главного героя или героев.

Различия между научной фантастикой и фэнтези проявляются и в способе описания вымышленной вселенной. Научно-фантастический мир логичен, связан прямо или косвенно с реальностью, в произведениях такого рода неизменно присутствует объяснение того факта, почему мир выглядит не так, как наша повседневная действительность. Чаще всего подобные изменения представлены как результат научно-технического прогресса человечества.

В отличие от классических фантастов, авторы произведений фэнтези предлагают читателю, зрителю альтернативный мир, либо не связанный с реальностью (классическое фэнтези), либо косвенно пересекающийся с настоящей действительностью (постклассическое фэнтези).

Интересно отметить, что в последнее время получает распространение такое пограничное направление в фэнтези, как *технофэнтези*, представляющее собой органичную смесь научно-фантастических и фэнтезийных маркеров, сосуществование в фэнтезийной вселенной магии и технического прогресса на равных условиях (романы А. Пехова «Ловцы удачи», К. Бейкера «Наковальня мира», С. Лукьяненко и Н. Перумова «Не время для драконов», Ч. Мьевилля «Вокзал потерянных снов»).

Считается, что автором термина технофэнтези является западный фантастолог Дж. Клют, один из создателей таких фундаментальных справочников, как «Энциклопедия научной фантастики»¹ и «Энциклопедия фэнтези»². По мнению исследователя, модель мира в произведениях технофэнтези образует процесс взаимодействия и взаимопроникновения науки и магии при отсутствии развернутого объяснения специфики такого синтеза, представленного как данность технофэнтезийного мира³.

Таким образом, несмотря на смыслообразующие различия, на современном этапе развития фэнтези и «твердая» фантастика характеризуются

¹ Clute J., Nichols P. The Encyclopedia of Science Fiction. London: Orbit Books, 1993.

² Clute J., Grant J. The Encyclopedia of Fantasy. London: Orbit Books, 1997.

³ Clute J., Nichols P. The Encyclopedia of Science Fiction. London: Orbit Books, 1993. P. 23.

некоторой долей синкретичности. Однако при совмещении в рамках одного произведения описания научных технологий как элемента научно-фантастического плана и магических практик как одной из основных характеристик фэнтезийной вселенной, произведения в жанре технофэнтези (учитывая их «пограничный» статус) целесообразней, на наш взгляд, отнести к сфере проявления фэнтези. Наша точка зрения основана на положении, что допущение магии и волшебства заведомо невозможно в «твердой» научной фантастике, поскольку категория волшебного выходит за рамки рациональной логики.

Законы всех фэнтезийных миров, как правило, предстают как данность, неотъемлемая часть вымышленной вселенной, совершенно естественная для «предлагаемых обстоятельств». Объяснение их функционирования либо вписано в канву сюжета, либо раскрывается в процессе жизнедеятельности главного героя и его окружения. Таким же образом оправдывается существование и зачастую главенство в фэнтезийных мирах магии и разумных, нечеловеческих рас (эльфы, гномы, хоббиты, русалки и пр.).

Несмотря на репрезентацию в произведениях фэнтези вымышленных волшебных миров, по форме своего существования фэнтезийные вселенные чаще всего напоминают условно заданное Средневековье. Такая тенденция объяснима несколькими причинами:

- во-первых, под влиянием творчества Дж. Толкиена средневековый рыцарский роман становится основным источником пространственно-временной организации фэнтезийного мира. Эту мысль подчеркивает ряд исследователей (Н.В. Помогалова, Е.Н. Ковтун, А.В. Мартыненко и пр.);
- во-вторых, стереотипное восприятие европейской эпохи Средних веков сводится к романтическому, легендарному представлению о временах мистики и магии, не отягощенных технократизмом развития.

Интересна точка зрения на обоснование средневековой картины мира в фэнтези зарубежного исследователя - фантастоведа Б. Олдисса. Согласно его мнению, образ Средневековья популярен в творчестве фантастов в силу спе-

цифики финансовой системы, интересной для авторов фэнтезийных произведений по причине неудовлетворенности некоторых слоев общества современными экономическими отношениями. «Когда мы имеем дело с фэнтези, мы говорим о мечтах нашего общества... В фэнтези банки – эти бастионы капиталистического общества – превращаются в дворцы или замки. Ведьма не нуждается в банковском займе...»¹. Б. Олдисс, таким образом, обосновывает приоритет в фэнтези внутренней силы духа и магической мощи по сравнению с экономической и финансовой властью.

Магия как обязательный атрибут любого фэнтезийного произведения, с одной стороны, и элементы мифологического мышления, с другой, являются, пожалуй, главными критериями отличия направлений фантастической литературы *science fiction* от *fantasy*. Согласно определению М.М. Маркова, магия – это «любое действие, направленное на контакт с миром трансцендентного, а также любые продукты этого действия, не потерявшие свое смысловое значение»². Другими словами, магия – это проводник в мир сверхреального.

По мнению Э. Тайлора, «магия зиждется на ассоциации идей - способности, которая лежит в самом основании человеческого разума...»³. Английский исследователь, придерживаясь эволюционного подхода в своих взглядах, полагает, что человек еще в первобытном состоянии научился объединять при помощи мысли не связанные между собой элементы действительности, однако, в процессе своего эволюционного развития, исказил эту связь, считая, что мысленная ассоциация должна предполагать аналогичную ассоциацию в реальности⁴.

Обосновывая связь магии и мифологического мышления, Л. Леви-Брюль отмечает, что данный тип мышления мистичен по своей природе, так

¹ Aldiss B.W., Wingrove D. Trillion Year Spree / The History of Science Fiction. New York: Atheneum, 1986. P. 280 - 281.

² Марков М.А. Магия как бинарная система и ее влияние на процесс формирования мировоззрения современного человека: дисс. ... канд. филос. наук 09.00.11. Ростов-на-Дону, 2004. С. 17.

³ Тайлор Э. Первобытная культура. М.: Политиздат, 1989. С. 97.

⁴ Там же.

как «ищет связь в мире, где действуют бесчисленные тайные силы»¹. М. Мосс уточняет, что магия основана на вере в априорные умозаключения, выдачу желаемого за действительное. Вера, с точки зрения исследователя, не позволяет рассуждать о магии с позиций систематичности и научности², - принципов, лежащих в основе создания научно-фантастических произведений.

Таким образом, основная разница между произведениями, созданными в жанре научной фантастики и фэнтези, заключается в разных гносеологических установках (разум как элемент научного знания против магии как инструмента мифологического мышления).

На современном этапе развития культуры мы можем наблюдать, что фэнтези, по сравнению с «классической» научной фантастикой, обладает большей популярностью и степенью распространенности. Данная тенденция объяснима тем, что современная постмодернистская мировоззренческая парадигма не признает монополии разума в процессе познания мира.

Иррациональные, мифологические установки фэнтези оказались созвучны постмодернистской философии культуры, характеризующейся отходом от логоцентризма, ризомностью познания окружающего мира и ремифологизацией сознания современного человека.

Этим можно объяснить расцвет фэнтези в эпоху постмодерна, «выталкивающую воображение в компенсаторные пространства неомифологии»³. Плюс ко всему, фэнтези, в соответствии с концепцией Ж. Бодрийяра и гипотезой нашего исследования, функционирует в современной культуре по принципу симулякра третьего порядка (о чем подробно речь пойдет в следующей главе диссертационной работы).

Феномен фэнтези оказывается, таким образом, принципиально несводимым к научной фантастике, так как, по утверждению Ж. Бодрийяра, сфера

¹ Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: «Педагогика-пресс», 1998. С. 338.

² Мосс М. Социальные функции священного. СПб.: Евразия, 2000. С. 21.

³ Савицкая Т.Е. Фэнтези: становление глобального жанра. Культура в современном мире. 2012. № 2. С. 9. URL: <http://www.infoculture.rsl.ru> (дата обращения: 20.06.2011).

science fiction – это симуляция второго уровня, поскольку научная фантастика «зачастую есть не что иное, как чрезмерная проекция, но качественно не отличная от реального мира производства»¹, где она «приумножает свои собственные возможности»². Философ-постмодернист предполагает, что научная фантастика в эпоху гиперреального (настоящего этапа развития цивилизации) может «иссякнуть в «искусственном» воскрешении «исторических» миров»³ (неомифологических и фэнтезийных псевдовселенных) на базе тенденции к архаизации современного сознания⁴.

Процессу архаизации, во многом, способствует фэнтезийная литература, которая в своей основе не просто неомифологична, но и архетипична, поскольку создатели фэнтези - произведений широко эксплуатируют и трансформируют в своих работах коллективные ментальные образы-матрицы (архетипы).

Общеизвестно, что архетип (от греч. *arche* - начало и *typos* – образ) представляет собой некий прообраз, проформу или первоначало чего-либо. Понятие «архетип» играет главную роль в аналитической психологии Карла Густава Юнга, где получает широкое освещение. Так, согласно К.Г. Юнгу, архетипы – это некие психические образования, которые проявляются в сознании человека в виде архетипических идей и образов. «Это коллективные универсальные паттерны (модели), или мотивы, возникающие из коллективного бессознательного и являющиеся основным содержанием религий, мифологий, легенд и сказок. У индивида архетипы проявляются в сновидениях и грезах»⁵. В русле концепции К. Юнга ценность архетипов для культуры очевидна. Культурные архетипы надперсональны и объективны; в культурах народов мира они представлены в виде устойчивых структур сохранения, обработки и репрезентации коллективного опыта как отдельно взятого народа, так и всего человечества, в целом.

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 156.

² Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 156.

³ Там же. С. 157.

⁴ Там же. С. 25.

⁵ Юнг К.Г. Человек и его символы. М.: Серебряные нити, 1997. С. 79.

Архетип широко используется в качестве критерия при анализе мифологических систем: к примеру, в процессе поиска среди мифологических сюжетов так называемого архетипического ядра. Иногда термин «архетип» применяется просто для обозначения общечеловеческих, фундаментальных мифологических представлений, общих схем и клише (мировое древо, герой, путь и пр.).

Важнейшим свойством архетипа является способность видоизменяться, сохраняя при этом своё значение и функции в различные периоды истории. Современный исследователь А. Большакова называет это «вариативностью инвариантности»¹. Архетип может изменяться до неузнаваемости, воплощаясь в творчестве разных авторов, но при этом он сохраняет «некое ценностно-смысловое ядро, в своей неизменности обеспечивающее высокую устойчивость архетипической модели»².

Согласно нашим наблюдениям, наиболее ретранслируемыми в фэнтезийных произведениях являются архетипы Культурного героя и Путешествия (Пути), образующие основу, каркас любого фэнтези - продукта. Данное условие объясняется, в первую очередь, тем обстоятельством, что в основе фэнтезийного произведения лежит принцип квеста, выступающий в качестве базового элемента структуры фэнтезийной книги.

Термин «квест» заимствован из молодежного сленга субкультуры геймеров. В своем первоначальном значении квест (от англ. quest) - это «вид (жанр) компьютерных игр, имеющих сложные разветвлённые сюжеты, действия игрока влияют на развилки сюжетных линий и могут приводить к различным исходам игры»³.

В фэнтези квест – это особая миссия, сверхзадача, которую предстоит решить главному герою и часто его команде на пути спасения мира или решения общечеловеческих проблем. Квест обязательно глобален, разветвлен,

¹ Большакова А. Ю. Литературный архетип // Литературная учеба. 2001. № 6. С. 169.

² Там же. С. 171.

³ Квест // Словарь молодежного сленга. URL: <http://www.teenslang.ru/content/квест> (дата обращения: 24.03.2013).

часто не линейен и не всегда до конца понятен герою. Другими словами, квест в произведении жанра фэнтези воспроизводит и ретранслирует архетип Пути (Путешествия).

Известный американский исследователь-мифолог Джозеф Кэмпбелл в своей фундаментальной работе «Тысячеликий герой» (1949 г.) приходит к выводу, что архетипы Героя и Путешествия (Пути) имеют общую структуру в различных мифологических системах¹. Прежде всего, речь идет о том, что в мифологии любого народа, непременно, обнаруживается свой Культурный герой, призванный на Пути к цели выполнить обязательную миссию (квест). Таким образом, в общеупотребительном смысле сегодня понятие «квест» применяется не только к компьютерным играм, но и литературным, мифологическим сюжетам, в основе которых заложен квестовый сюжет. Чаще всего, это задача мирового значения. К примеру, в качестве Культурных героев выступают Одиссей, Геракл, Тесей в греческих мифах, Роланд во французском эпосе, король Артур в кельтско-британских легендах, Зигфрид в скандинавских преданиях, богатыри (Илья Муромец, Алеша Попович) в древнерусских былинах и пр.

Культурный герой всегда наиндивидуален, поскольку несет в себе стихийную и могущественную силу, способную изменить не только его жизнь, но и судьбу мира в целом. С такой первородной силой тесно связана сакральная составляющая поступков героя, не всегда логичных с обывательской точки зрения, но наполненных, в конечном итоге, высшим смыслом. Согласно Дж. Кэмпбеллу, Культурный герой – это «мужчина или женщина, которым удалось подняться над своими собственными и локальными историческими ограничениями к общезначимым, нормальным человеческим формам»².

Каждый Культурный герой, с точки зрения американского исследователя, по мере развития мифологического сюжета проходит обязательный на-

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997.

² Там же. С. 19.

бор этапов (стадий), являющихся своеобразными опорными точками на Пути к достижению четко обозначенной цели и выполнения возложенной на плечи Героя глобальной миссии (квеста).

Для классификации и характеристики данных стадий Дж. Кэмпбелл вводит определение *мономифа*, под которым понимает единообразную для любой мифологической системы структуру, матрицу жизни и путешествий Героя. В каждом отдельно взятом героическом мифе Герой обязательно проходит одни и те же, по сути, испытания (уход из родного дома, овладение даром или необходимым артефактом, преодоление тягот пути, сражения с хтоническими чудовищами и пр.).

Таким образом, подобная унифицированная композиция сюжета характерна как для греческих мифологических систем (странствия Одиссея), так и для британских (деяния короля Артура), шумерских (путешествие Гильгамеша) мифологических циклов. «Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение, которую можно назвать центральным блоком мономифа»¹.

Заметим, что, если представленная Дж. Кэмпбеллом классификация этапов Пути Культурного героя характерна для мифологических сюжетов, то она также может полностью или частично лежать в основе любого масштабного фэнтезийного произведения как результата авторского мифотворчества. Рассмотрим данное утверждение на примерах.

Для первой стадии уединения (исхода) исследователь выделяет пять подэтапов: «Зов к странствиям», «Отвержение зова», «Сверхъестественное покровительство», «Преодоление первого порога» и, наконец, последняя ступень «Во чреве кита». Обратимся к фэнтезийной литературе.

Одним из центральных героев всемирно известной трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец» является хоббит Фродо Беггинс, на которого по воле случая возложена суровая и ответственная миссия уничтожить

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997. С. 23.

опасный для мира магический артефакт, Кольцо всевластия, и низвергнуть, таким образом, абсолютное зло, угрожающее Средиземью в лице темного властелина Саурона. После загадочного исчезновения своего дяди Бильбо Бэггинса Фродо принимает от него на хранение загадочное кольцо, оказывающееся сверхопасным артефактом. Данный эпизод наглядно иллюстрирует первую стадию Пути («Зов к странствиям»). Осознав всю серьезность ситуации, хоббит пытается отказаться от миссии, предлагая артефакт другому-покровителю магу Гендальфу. «Отвержение зова», согласно Дж. Кэмпбеллу, является неременным, хоть и кратким этапом на Пути Героя. Справившись с начальной ступенью, Герой получает «Сверхъестественное покровительство»: в данном случае в лице того же мага Гендальфа Серого.

«Преодоление первого порога» - это прохождение первого (магического) испытания Героя и шаг к духовному перерождению. Зачастую, на данном этапе Герой подвергается смертельной опасности, пребывает какое-то время в потустороннем мире. В первом томе «Властелина колец» для данной стадии характерен эпизод сражения Фродо и его команды с потусторонними противниками - назгулами. В ходе битвы Фродо получает опасную рану призрачным клинком и какое-то время находится в пограничном состоянии между жизнью и смертью.

Последняя стадия на первом отрезке Пути Героя, «Во чреве кита», - это не что иное, как пребывание в потусторонней вселенной, время борьбы с угрожающей Герою смертью. Согласно Дж. Кэмпбеллу, такого рода процедура возрождения необходима Герою для того, чтобы обрести силы для дальнейшего продвижения на Пути и выполнения возложенной миссии.

Иными словами, на примере романа Дж. Толкиена отчетливо видно, что этап «Исход» органично укладывается в структуру и композицию фэнтезийной книги, не встречая противоречия по ходу повествования.

Вторым масштабным отрезком на Пути Культурного героя является период многочисленных испытаний, инициаций, необходимых для проверки истинной мотивации и готовности Героя к Путешествию. Для данного отрез-

ка Дж. Кэмпбелл вновь предлагает несколько стадий («Преодоление препятствий», «Встреча с богиней» и пр.). В ходе анализа фэнтезийной литературы мы приходим к выводу, что подобное деление также применимо к произведениям писателей-фантастов. Мифологическая матрица Пути выдерживаться в произведениях фэнтези в полной мере. Первая ступень на данном этапе представляет собой «Преодоление препятствий».

Обратимся к серии фэнтезийных романов польского писателя и публициста Анджея Сапковского «Ведьмак». Главный герой семитомного произведения, ведьмак Геральт из Ривии, успешно преодолев первый большой этап исхода, оказывается в гуще событий, опасных приключений и вынужденных задержек на пути к цели – защитить и спасти от мирового преследования свою названную дочь Цириллу. Каждый раз, оказавшись на краю гибели, Геральт не только находит в себе силы и способности выжить, но также понимает и, что важно, принимает свое предназначение, которое ведет его на протяжении всего романа. «Встреча с богиней» и «Женщина как искушительница» - следующие стадии у Дж. Кэмпбелла на Пути Героя. Данные этапы прорабатываются А. Сапковским неоднократно: Геральт встречается и теряет свою возлюбленную, чародейку Йеннифэр, не соглашается с позицией правительницы царства дриад Эитне (продолжать во что бы то ни стало оставаться в стороне от изменяющегося мира), попадает на какое-то время под воздействие коварных чар другой чародейки Фрингильи де Виго, пытающейся задержать ведьмака на пути спасения возлюбленной и поиска пропавшей дочери.

Одной из важных ступеней на пути окончательного формирования и становления Героя является стадия «Примирения с отцом», смысл прохождения которой кроется в понимании Героем поступков и мотивов своего отца и нередко принятии на себя родительских функций. В цикле романов «Ведьмак» данный этап иллюстрирует обретение Геральтом приемной дочери Цириллы, и осознание своей персональной ответственности за судьбу девочки.

Фазу «Апофеоза» раскрывает финальная схватка Героя с главным врагом, мировым злом, воплощенном в одном, либо нескольких противниках. Для Геральта таким кульминационным моментом становится решающее сражение с чародеем Вильгефорцем в замке Стигга и психологической победе над силами рока. Финальным этапом на отрезке инициации в романе Анджея Сапковского выступает обретение Геральтом свободы выбора для себя и дочери, воссоединение с возлюбленной, примирение с самим собой и окончательный отказ от позиции всегда придерживаться нейтралитета.

Наконец, заключительной частью Пути (Путешествия), по Дж. Кэмпбеллу, становится возвращение героя. После успешного выполнения главной миссии, прохождения квеста, Герою предстоит вернуться в повседневную реальность с обретенной наградой. «Правило мономифа, требует, чтобы герой приступил теперь к выполнению следующей своей задачи – доставил руны мудрости, Золотое Руно или спящую принцессу в царство людей, откуда он вышел и где это благо может помочь возрождению общины, нации, планеты или десяти тысяч миров»¹. Часто Герой отказывается от преодоления последнего этапа, сомневается в целесообразности и необходимости своего возвращения («Отказ от возвращения»). Подобного рода отказ может быть полным, частичным или временным. Пожалуй, это наиболее трудная стадия, часто непреодолимая для Главного Героя.

По мере продвижения к цели и прохождения полного опасностей Пути Герой меняется настолько, что уже не чувствует тесных связей с миром, который был призван защищать. Победа не дается легко: за нее часто приходится платить своим прошлым, привычной жизнью и судьбой. Мир сохранен ценой окончательного ухода Героя. Вспомним хоббита Фродо, который вернулся в родной Шир чужим для всех и, прежде всего, для самого себя. Потребовалась пара лет, и Фродо Бэггинс, уничтоживший Кольцо всевластья, навсегда покинул Хоббитон, взойдя на эльфийский корабль, уплывающий за пределы Средиземья.

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997. С. 121.

Примечательно, что предложенная Дж. Кэмпбеллом структура финального отрезка Пути «работает» также в области детского и подросткового фэнтези. К примеру, герой знаменитого цикла романов Джоан Роулинг «Гарри Поттер», понимая и принимая необходимость самопожертвования для победы над главным злодеем, Темным Лордом Волан-дэ-Мортом, оказывается на короткое время в пограничном мире, где встречает своего умершего наставника, директора школы Альбуса Дамблдора. Перед Гарри встает выбор: вернуться назад и в последний раз на равных сразиться с Волан-дэ-Мортом или сесть в призрачный поезд и, разорвав связи с миром живых, отправиться в неизвестность. Решение дается нелегко, однако, преодолев сомнения, Гарри возвращается и окончательно побеждает Темного Лорда. Здесь мы видим успешное возвращение Героя в повседневный мир. Гарри, в отличие от Фродо, не пришлось окончательно покинуть привычную ему действительность, Путь не сделал его чужим среди своих.

Еще одной стадией на завершающем этапе Пути (Путешествия) Героя может выступить «Волшебное бегство». Подчеркивая идею возврата Героя в мир после успешного выполнения миссии и благословения высших сил, Дж. Кэмпбелл дополняет свою мысль противоположным вариантом возможного развития мифологического сюжета. Как пишет исследователь, «если трофей был добыт против воли стражей сокровища, либо желанию героя вернуться в мир противятся боги или демоны, тогда последняя стадия мифологического круга превращается в живую, часто не лишенную комизма погоню. Этот побег обрывается подробностями — всяческими чудесами магических препятствий и уловок»¹.

Вернемся к «Гарри Поттеру». Побег обнаруживается в эпизоде мнимой смерти Гарри, которая, в конечном итоге, оказывается хитрой уловкой для Волан-дэ-Морта, так как «умерев» добровольно, Гарри Поттер уничтожает последнее препятствие на пути к победе над Темным Лордом (седьмой крестраж, часть души Волан-дэ-Морта, спрятанный в сознании самого Гар-

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997. С. 122.

ри). Со стороны, самопожертвование юного волшебника выглядит трагедией и поражением в войне против Темного Лорда, однако, как утверждает Дж. Кэмпбелл, «для того чтобы мономиф выполнил свое обещание, мы должны увидеть не человеческие неудачи или сверхчеловеческие успехи, а человеческий успех»¹. Утверждение исследователя иллюстрируется в романе Дж. Роулинг возвращением Гарри Поттера в мир живых и окончательной победе над Волан-дэ-Мортом в финальном поединке.

Очередной этап итогового отрезка Пути, по Дж. Кэмпбеллу («Спасение извне») раскрывает в романе Дж. Роулинг эпизод, когда мать одного из недругов Гарри Поттера спасает главного Героя, подтвердив Волан-дэ-Морту факт «смерти» Гарри.

Заключительные три этапа Пути («Пересечение порога, ведущего в мир повседневности», «Властелин двух миров» и «Свобода жить») находят отражение в эпилоге «Гарри Поттера». Квест пройден, главный противник, воплощающий мировое зло, повержен, миропорядок восстановлен; Гарри учится жить обычной жизнью, лишенной погони, опасностей и мучительного выбора. «Возвращающийся герой, в завершение своего приключения, должен выдержать столкновение с миром»². Как мы видим из романа, Гарри Поттер успешно преодолевает это препятствие. Напротив, Фродо в финале третьего тома «Властелина колец» оказывается не в силах по возвращении жить обычной жизнью, поскольку уничтожение Кольца потребовало чрезмерных физических и психологических сил.

Предпоследняя стадия («Властелин двух миров») подразумевает свободу перемещения между миром реальным и потусторонней вселенной без ущерба для обеих плоскостей бытия. По Дж. Кэмпбеллу, подобная способность – «является талантом мастера»³. Исследователь подчеркивает, что мифы редко демонстрируют такого рода переход в одном отдельно взятом об-

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997. С. 127.

² Там же. С. 136.

³ Там же. С. 137.

разе, поскольку этот момент наполнен высшим, божественным смыслом¹. Еще реже данный этап иллюстрирует фэнтезийная литература, являясь более десакрализованной и приближенной, по сравнению с героической мифологией, к повседневной жизни человека. Часто подобием предпоследней ступени является духовное преображение героев и мира, гармония внешнего и внутреннего.

Преодолев заключительную часть пути («Свободу жить»), Герой как мифологического, так и фэнтезийного сюжета, окончательно уходит со сцены повествования. Обретя гармонию между своим внутренним состоянием и внешним миром, а также осознав истинную ценность жизни, Герой завершает свое Путешествие.

В результате анализа базовых для фэнтези архетипов Героя и Пути при помощи схемы, предложенной Дж. Кэмпбеллом, можно заключить, что литература жанра фэнтези является своеобразным ретранслятором образов коллективного бессознательного. Думаем, что степень такого влияния исследователям еще предстоит оценить.

В ходе анализа особенностей возникновения и развития литературного жанра фэнтези, можно сделать вывод, что сегодня фэнтези представляет собой самостоятельное направление фантастической литературы, для которого характерна установка на иррациональное, образное восприятие предлагаемых авторских магических миров (неомифов), конструируемых на основе переработки различных мифологических сюжетов и образов коллективного бессознательного.

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: «АСТ», 1997..

2.2. Полиморфизм фэнтези в современном социокультурном пространстве

В научном дискурсе понятие о полиморфизме сводится, в первую очередь, к многообразию и множественности форм чего-либо. Термином, изначально возникшим в среде точных и естественных наук¹, уверенно оперируют в настоящее время специалисты не только естественнонаучной сферы деятельности, но и представители гуманитарных областей знания. Так, к примеру, анализируя культуру, мы можем говорить о культурном полиморфизме как многообразии различных культур, а также о полиморфизме различных культурных процессов и явлений, в том числе о полиморфизме фэнтези как особенности развития данного явления в современном социокультурном пространстве.

Полагаем, что постмодернистская культура, ориентированная на плюрализм истины, мультивариантность и ризомность развития, обусловила, в определенной степени, многообразие форм проявления фэнтези в сфере массовой художественной культуры и культуры досуга.

Необходимо отметить, что литературоцентризм остается на сегодняшний день одной из главных особенностей фэнтези, однако, параллельно с развитием фэнтези - литературы в современной культуре наблюдается активный процесс абсорбции фэнтезийных клише в иные культурные сферы.

Характеризуя полиморфизм фэнтези как специфику развития данного феномена, мы сталкиваемся с необходимостью классификации разнообразных фэнтезийных продуктов для облегчения восприятия фэнтези в рамках современной культуры. Считаем, что создание универсальной классифика-

¹ Полиморфизм: 1. Свойство некоторых веществ кристаллизоваться в различных формах (в химии). 2. Наличие среди особей какого-либо вида животных или растений форм, резко отличающихся друг от друга (в зоологии, ботанике). См.: Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. М.: Русский язык, 2000. URL: <http://www.efremova.info/word/polimorfizm.html#.VK9YV9KsVGQ> (дата обращения 18.01.2012).

ции подобного рода проблематично в силу динамичности и скорости развития фэнтези как явления современной культуры, поэтому в результате философского анализа многообразия фэнтезийных продуктов мы пришли к выводу о целесообразности классифицировать проявления фэнтези по двум критериям, что позволит нам избежать некоторых противоречий в оценке конкретного фэнтезийного продукта. Критериями послужили способы воплощения фэнтези и формы реализации принципов фэнтези в досуговой деятельности.

Таким образом, с точки зрения рассмотрения фэнтези как *направления (жанра) в современной художественной культуре* мы можем выделить сегодня:

- литературные фэнтезийные произведения, представленные, в свою очередь, в рамках профессиональной беллетристики и творчества представителей субкультуры фанфикшен;
- произведения фэнтезийного изобразительного искусства, к числу которых можно отнести как живописные работы всемирно известных художников, так и творчество любителей фэнтези, реализующих свои представления о фэнтезийных мирах в пространстве так называемого компьютерного арта;
- фэнтезийные кинокартины, условно дифференцируемые на экранизацию известных фэнтези-книг и оригинальные фильмы без опоры на литературный фэнтезийный сюжет;
- музыкальные произведения фэнтезийного содержания, к числу которых отнесем песенное творчество различных исполнителей фолк, рокового и бардовского направления, а также инструментальные композиции, представленные, в основном, как главные музыкальные темы (саундтреки) к фэнтезийным кинокартинам и компьютерным играм.

С точки зрения второго критерия, можно анализировать такие фэнтезийные продукты, как:

- ролевые игры на местности (так называемые «игры живого действия»)
- разнообразные фэнтезийные компьютерные игры;

- фэнтезийные достопримечательности (нередко объединённые каким-либо туристическим маршрутом)..

Изначально оформившись в рамках фантастической литературы, фэнтези долго не выходило за пределы литературного жанра. Однако в последние десятилетия мы наблюдаем ситуацию, когда наряду с литературными произведениями, написанными в жанре фэнтези, мы можем обратиться к достаточно широкому спектру фэнтези - продуктов (музыкальные произведения, кинокартины, компьютерные и настольные игры и пр.).

Ярче всего фэнтезийные образы и сюжеты (после литературы) отражаются на киноэкране. На сегодняшний день мы наблюдаем настоящий «бум» на фэнтези-кино. Ни один сезон кинопремьер не обходится без красочных фэнтези - блокбастеров. К примеру, за последние пятнадцать лет режиссеры представили зрителям на большом экране такие известные фэнтези - киноленты, как «Властелин колец» (3 фильма), «Хоббит» (3 фильма), «Звездные войны» (6 фильмов), «Хроники Нарнии (3 фильма), «Гарри Поттер (8 фильмов), «Сумерки (5 фильмов), «Люди Икс» (6 фильмов) и т.д.

Сказочность, зрелищность, и захватывающая динамика фэнтезийных сюжетов обеспечивают продюсерам не только высокие кассовые сборы от реализации своей продукции, но также бесконечно расширяют поле деятельности режиссеров. Неизбывный мифологизм, присущий фэнтези, позволяет постоянно трансформировать разнообразные мифологические и сказочные сюжеты и клише, конструировать бесконечное количество разноплановых виртуальных миров и героев.

Чаще всего киноиндустрия эксплуатирует жанр фэнтези путем экранизации популярных фэнтезийных книг. Успех таких киноработ, как экранизация трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец», романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер», первой книги К. Паолини из цикла «Эрагон», серии романов Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени» (сериал «Игры престолов») и пр. позволяют говорить об устойчивом и стремительном развитии фэнтези на широком экране.

Условно сегодня можно выделить несколько направлений развития фэнтези в киноиндустрии:

- экранизация литературного фэнтезийного произведения, ставшего на сегодняшний день «классикой жанра» («Властелин колец», «Хроники Нарнии»);
- параллельный с написанием книги процесс экранизации (цикл о «Гарри Поттере»);
- экранизация различных фэнтези-комиксов (цикл «Люди Икс», серия «Звездные войны»);
- производство фэнтези-фильмов, не основывающихся на литературных источниках («Пираты Карибского моря»);
- использование фэнтезийной стилистики как элемента при создании кинокартины («47 ронинов»);
- производство кинокартин, сценарий которых представляет собой набор различных мифологических и сказочных сюжетов («Малифисента», «Чем дальше в лес»).

Широкую популярность фэнтези на киноэкранах можно оценивать в двух планах. С одной стороны, зритель получает яркий и часто объемный (в случае просмотра в технологии 3D) образ, виртуальный мир, который не требует мысленной визуализации, а предстает в готовом виде. С другой стороны, экранизация литературного первоисточника может формировать одностороннее восприятие фэнтезийного произведения: зритель воспринимает готовый зрительный ряд, что блокирует, в определенной степени, силу индивидуального воображения и ограничивает возможность личного восприятия авторского мира.

Разнообразные фэнтези-миры находят свое выражение не только в литературных произведениях и кинокартинах. Широкая эксплуатация фэнтезийных образов наблюдается в сфере современной живописи. Среди наиболее заметных художников, занимающихся сегодня так называемым фэнтези-артом, можно отметить К. Паркинсона, Дж. Грие, Т. Локвуда. Среди фэнте-

зийных художников М. Уэлан даже является 16-кратным обладателем премии в области фантастики «Хьюго» и трехкратным обладателем Всемирной премии фэнтези¹.

Исследователи фэнтези-арта отмечают, что полотна художников-фантастов характеризуются рядом особенностей. К примеру, О.И. Елхова в своей статье «Виртуальный мир фэнтези-арт» отмечает, что отображение вторичной, виртуальной реальности, является основополагающей характеристикой фэнтезийной живописи². Такая установка художников реализуется, в первую очередь, за счет тщательной прорисовки деталей фэнтезийной универсума, создающей впечатление настоящего, живого мира. Более того, следование принципам реалистичного отображения (соблюдение пропорций, объемов, светотени) объекта на холсте усиливают восприятие фэнтезийной вселенной как настоящей действительности (Дж. Грие «Корабль-призрак», М.Уэлан «Покой»).

По мнению М. Уэлана, художник только тогда способен к воспроизведению на своих полотнах фэнтезийной реальности, когда он хорошо владеет приемом адекватного отображения настоящей действительности, «затем уже можно пытаться преломлять ее, создавая фантастические картины так, чтобы они выглядели убедительно»³. Кроме того, все фэнтезийные полотна наполнены обязательной мифологической и архетипической образностью. Такого рода образы здесь выступают не в качестве атрибута картины, а в роли базового элемента композиции фэнтезийного полотна. К примеру, наиболее часто воплощаемым персонажем у Т. Локвуда является дракон, повсеместно встречающийся на его картинах (серия работ «Подземелья и драконы»).

Однако, несмотря на тенденцию фэнтези-арта визуализировать с помощью живописных приемов виртуальную, вторичную фэнтезийную реальность, большинство фэнтезийных работ, по мнению О.И. Евлаховой, отмече-

¹ Злотникий Д. На стыке реальности и фантазии. Беседа с Майклом Уэланом // Мир фантастики. 2006. № 33. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art1298.htm> (дата обращения: 18.01.2012).

² Елхова О.И. Виртуальный мир фэнтези-арт // Вопросы культурологии. 2011. № 1.

³ Злотникий Д. На стыке реальности и фантазии. Беседа с Майклом Уэланом // Мир фантастики. 2006. № 33. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art1298.htm> (дата обращения: 18.01.2012).

ны соотношением «первичной и вторичной реальностей, при этом вопрос об онтологическом статусе вторичного мира остается открытым»¹. Исследователи объясняют такую особенность тем, что фэнтези-арт создает миры, где в фантастической манере «проигрываются» потенциальные возможности, альтернативные пути развития человечества, и рассмотреть эти пути способно зрительское и авторское воображение, в пространстве которого сосредоточена универсальная культурная матрица².

Игровое начало фэнтези нашло свое широкое применение в сфере компьютерных игр. Квестовая составляющая, магическая реальность и мультивариантность развития сюжета являются, своего рода, тремя китами, на которых размещено виртуальное пространство фэнтези-игр. Более всего фэнтези-идеи нашли отражение в развитии такого вида компьютерных игр, как RPG (role-playing game).

RPG представляет собой наиболее востребованные компьютерные игры, отличающиеся глубоким погружением игрока (геймера) в виртуальное пространство путем достоверного отображения игровой вселенной, возможностью многопланового управления своим игровым героем и мультивариантностью развития сюжета, во многом зависящего от выбранной стратегии геймера. Так, например, невероятная разветвленность сюжета в известной серии компьютерных игр жанра RPG «The Elder Scrolls» компании «Bethesda Softworks» («Morrowind», «Oblivion», «Skyrim») не обязывает героя выполнять основную миссию. Более того, главный квест игрока часто перемежается дополнительными задачами, не связанными, на первый взгляд, с центральной сюжетной линией. Однако, именно побочные квесты, в конечном итоге, помогают геймеру справиться с основной миссией и пройти игру до конца.

Согласно «Словарю молодежного сленга», RPG «претендуют на достоверную (хотя и фантастическую) эмуляцию сразу множества аспектов чело-

¹ Елхова О.И. Виртуальный мир фэнтези-арт // Вопросы культурологии. 2011 № 1. С. 124.

² Там же.

веческого существования, с упором на личные качества и персональные действия»¹. Другими словами, игрок (геймер) не только физически управляет своим персонажем, выстраивает тактику его поведения и просчитывает последствия его (своих) ходов, но также заботится о повседневном существовании персонажа внутри игрового пространства.

Магическая составляющая, присущая фэнтезийным компьютерным играм, придает RPG не только повышенный интерес со стороны игроков, но, что немаловажно, обеспечивает геймеру в процессе игры возможность изменять и реконструировать предложенный виртуальный мир, позволяет выступать в роли со-творца виртуальной вселенной («The Witcher» 1,2 («Ведьмак» 1,2), «Dragon Age» («Драгон Эйдж»), «Morrowind» («Морроувинд»), «Oblivion» («Обливион»), «Skyrim» («Скайрим»).

В ходе своего развития фэнтези в значительной степени повлияло на формирование некоторых молодежных субкультур так называемого «ролевого движения» или субкультуры ролевиков (толкинистов) и на становление особого вида массовых (ролевых) игр. Возможность проиграть вживую тот или иной фэнтезийный сюжет и квест в режиме реального времени обусловила широкое распространение ролевого движения.

Ролевая игра в современном виде зародилась на Западе, изначально как форма досуга. В 1967 году Джеф Перрен и Гэри Гайгэкс публикуют настольный вариант военизированной ролевой игры «Chainmail», в 1974 году на основе «Chainmail» создается первая настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons» (D&D - «Подземелья и Драконы»). Первой западной игрой живого действия можно назвать «Dagorhir», через десять лет появляются игры цикла про короля Артура².

В частности, в России после проведения первой ролевой игры «Хоббитские игрища» (1990 г., Красноярск)³ создаются многочисленные клубы, объединяющие людей, увлекающихся ролевыми играми. К примеру, в начале

¹РПГ // Словарь молодежного сленга. URL: <http://www.teenslang.ru/id/12218>. (дата обращения 15.04.2014).

²Ролевая игра. URL: <http://www.chaskor.ru> (дата обращения: 18.01.2012).

³Игры живого действия: история. URL: <http://www.rolevieigri.info> (дата обращения 18.01.2012).

90-х годов прошлого века в Москве пользовался широкой популярностью клуб «Город Мастеров»¹, один из первых крупных объединений (более 300 участников в начале 90-х гг. прошлого столетия), где технология ролевой игры применялась в педагогических целях до «старта» ролевого движения в 1991 г.²

Среди региональных ролевых групп, заметных в ролевом сообществе в разное время, особенно можно выделить «Иноземье» и «Пентаграмму» (Новосибирск), «Талисман» (Красноярск), мастерскую группу факультета дополнительных педагогических профессий отделения «Мастер досугово-сюжетных игр» (Хабаровский педагогический институт). Благодаря данным объединениям на территории Российской Федерации получили широкую популярность игры большого формата со сложным разветвленным сценарием и системой «отыгрыша» ролей участниками ролевых игр.

В 90-е гг. XX века можно было наблюдать процесс активного формирования специализированных «ролевых» фестивалей, так называемых конвентов (московский, петербургский, знаменитый и действующий на сегодняшний день казанский фестиваль Зиланткон и т.д.). В период с 2002 по 2006 гг. совершенствуется организационная работа создателей, авторов и руководителей ролевых игр (мастеров). Ролевые клубы в отдельных городах успешно социализируются, ежегодно проходят конференции, посвященные фантастике как сфере профессиональной деятельности писателей, музыкантов, журналистов и пр. (например, упомянутый выше Зиланткон, московский Москон и др.).

Некоторые представители «ролевого движения», перешагнув планку любительства, покидают ролевую среду и выходят во «внешний мир». Так, музыкальная фолк-рок группа «Мельница» в настоящее время пользуются широкой популярностью за пределами ролевых игр, в музыкальном мейнст-

¹Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. Кострома. 2003. С. 15.

²Кто где играл. URL: <http://www.hi2011.ru/koncepcii/nemerknushaya-tradiciya/kto-gde-igral/> (дата обращения 10.01.2015)

риме. В музыкальной культуре получили на сегодняшний день довольно широкую известность также такие менестрели, исполнители фэнтезийной бардовской песни, как Тэм (Наталья Новикова), Канцлер Ги (Майя Котовская).

В достаточной мере «ролевое движение» распространено и на территории Астраханской области. Изначально астраханцы выезжали на игры в другие регионы, однако, приблизительно с 2002 года подобные проекты приобрели местное значение. В настоящее время в Астрахани успешно функционирует реконструкторский клуб «Половецкая степь» (ранее именовавшийся «Варяги»). Представители данного объединения ориентированы на воссоздание в игровой форме отдельных периодов истории Астрахани (в основном, прорабатывается эпоха Золотой Орды). Клуб самостоятельно создает доспехи, одежду, аксессуары исторических реалий прошлого, регулярно устраивает фестивали.

К сожалению, астраханское «ролевое движение» на сегодняшний день все еще носит стихийный и фрагментарный характер, наблюдается отсутствие устойчивых ролевых клубов, специализирующихся на создании фэнтези-игр живого действия. Однако на текущий момент на территории Астраханской области 4 года функционирует ролевой конвент «Южный дракон», целью которого является попытка объединения людей, имеющих отношение к ролевому сообществу (игроки, сценаристы, дизайнеры костюмов, поэты и т.п.) в единую организацию¹.

В настоящее время на территории Российской Федерации проводятся десятки больших и малых ролевых игр, насчитывается несколько десятков мастерских групп, создающих и проводящих ролевые игры. В ролевом сообществе распространяются некоммерческие издания, посвященные играм и вопросам исторической реконструкции (интернет-журнал «Мое королевство»), авторские сборники, в том числе и музыкальные, например, альбомы

¹ Ролевые игры. URL: <http://forum.astrakhan.ru/index.php?showtopic=48355> (дата обращения: 18.01.2012).

знаменитой в ролевом сообществе певицы Тэм («День огня»), Йовин («Дезертир», «Весна на поражение») и т.п.

Более того, ролевая субкультура во многом обусловила развитие музыкального жанра фэнтези-баллад (по крайней мере, на территории Российской Федерации). Фэнтезийные образы и сюжеты оформляются в русле лирических бардовских композиций (Тэм Гринхил, Иллет, Йовин, Скади, Канцлер ГИ, на более раннем этапе своего формирования - фолк-рок группа «Мельница»). Синтез фольклора и мифологических образов в обрамлении рока составляет основу творчества таких музыкальных групп, как «Калевала», «Мельница», «Калинов мост» и пр. Одна из самых популярных в России панк-рок групп «Король и шут», прекратившая в 2014 г. свою деятельность в связи со смертью основателя М. Горшенева, активно перерабатывала в своем репертуаре мифологические и фэнтезийные сюжеты (композиции «Проклятый старый дом», «Веселые тролли», «Вино хоббитов», «Исповедь вампира» и пр.).

Многочисленные рок-исполнители, не связанные напрямую с тематикой фэнтези, нередко используют в своем творчестве фэнтезийные «вкрапления». К примеру, в репертуаре российской рок-группы «Ария» присутствует набор композиций фэнтезийного плана («Пророк», «Матричный бог», «Призрачный взвод» и пр.). Среди зарубежных музыкантов, эксплуатирующих фэнтези - сюжеты, нельзя не отметить финскую пауэр-метал группу «Nightwish» (композиции «Wishmaster», «Once upon a Troubadour»), голландскую металл-группу «Within temptation» (треки «Ice Queen», «Ice and Fire»). В настоящее время в музыкальном мире все чаще появляются целые рок-оперы, выдержанные в жанре фэнтези («Дорога без возврата» гр. «ESSE», «Эльфийская рукопись» гр. «Эпидемия», «Финрод-Зонг» рок-ордена Тампл и пр.).

Помимо фэнтезийного песенного творчества различных музыкантов, фэнтези-музыку можно анализировать, рассматривая саундтреки к известным фэнтези-фильмам и компьютерным играм как отдельные музыкальные произведения. Самым известным фэнтези-сборником подобного рода являет-

ся, к примеру, творчество канадского композитора Говарда Шора, автора многочисленных композиций к кинотрилогии американского режиссера П. Джексона «Властелин колец» и экранизации «Хоббита». Не менее популярный в настоящее время немецкий кинокомпозитор Ханс Флориан Циммер известен всему миру саундтреками к фильмам «Пираты Карибского моря», «Король Артур», «Бэтмен: Начало» и пр. Среди других широко популярных фэнтезийных саундтреков можно назвать композиции к компьютерной игре «Dragon Age: Origin» израильского музыканта Инона Зура, главную музыкальную тему к сериалу «Игры престолов» ирано-немецкого композитора Рамина Джавади, саундтреки к серии компьютерных игр «The Elder Scrolls» («Morrowind», «Oblivion», «Skyrim») американского композитора Джереми Соула и пр.

Сегодня частью фэнтезийной индустрии нередко становится сфера туризма, где в качестве современных достопримечательностей может выступать разнообразный реквизит к съемкам фэнтези-фильмов. Иногда по завершении съемочного процесса декорации не разбирают, а оставляют как подлинную часть волшебного мира в реальности. Так, поклонники «Властелина Колец» могут сегодня обнаружить в Новой Зеландии Средиземье, созданное там режиссером Питером Джексоном. Более того, многие туристические компании в настоящее время успешно продают специальные туры по местам съемок трилогии Питера Джексона на 10-15 дней¹.

В тех случаях, когда речь в фэнтезийном произведении идет о действительно существующих географических объектах, дополнительно создавать ничего не нужно — достаточно лишь поддерживать интерес поклонников. Так, сегодня существуют Лондон Гарри Поттера, куда туроператоры предлагают пешеходные экскурсии² с посещением тематического парка-музея¹,

¹ Тур по Новой Зеландии. Средиземье. Kia Ora, Hobbit!. URL: <http://mercury-travel.ru/countries/avstraliya-i-okeaniya/novaya-zelandiya/marshruty/tur-po-novoi-zelandii-%E2%80%93-sredizeme-kia-ora> (дата обращения: 15.02.2014); Путешествие в Средиземье. Северный Остров. URL: <http://www.allatravels.ru/alla/?ID=141> (дата обращения 08.01.2015).

² Павильоны Гарри Поттера на киностудии Warner Bros. URL: <http://www.redigo.ru/geo/Europe/UK/poi/31413> (дата обращения: 08.01.2015).

Форкс как город Беллы Свон и Эдварда Каллена, героев цикла романов «Сумерки»² и пр. Поддержание литературного и экранного мифа дает возможность всем желающим побывать там, где жили герои их любимых произведений.

Часто мы можем наблюдать, как некий фэнтези-продукт со временем становится основой для появления другого. К примеру, электронный журнал «Мир фантастики» успешно функционирует не только в сети Интернет, но также ежемесячно издается традиционным способом, где каждый номер содержит приложение в виде CD-диска с музыкальными композициями, трейлерами к фильмам и пр. Творчество одного из самых известных писателей-фантастов А. Сапковского послужило базисом для создания целого интернет-портала, посвященного как его работам, так и произведениям поклонников по мотивам его книг³. «Визитная карточка» А. Сапковского, цикл романов «Ведьмак», лег в основу самостоятельных и, во многом, отличных от книг компьютерных игр «Ведьмак» и «Ведьмак 2: Убийцы королей», которые, в свою очередь, послужили идеей для возникновения сети игровых сайтов⁴.

Интересно заметить, что многие фэнтези - вселенные имеют скрытую тенденцию к постоянному развитию и появлению новых образований. К примеру, в ноябре 2014 г. на русском языке поступил в продажу очередной, восьмой, том саги А. Сапковского «Сезон гроз» по вселенной «Ведьмака». Практически параллельно с книгой и совершенно независимо в сюжетном плане от нее ждет выхода третья компьютерная игра «Ведьмак 3: Дикая охота»⁵. В феврале 2015 г. Студия Walt Disney Pictures планирует выпустить в

¹ The Wizarding world of Harry Potter. URL: <http://www.universalorlando.com/harrypotter/> (дата обращения 08.01.2015).

² Saga-тур. Кино-тур. URL: <http://www.klondike.travel/twilight/saga-tour> (дата обращения 08.01.2015).

³ Миры Анджея Сапковского. URL: <http://www.sapkowski.su> (дата обращения: 20.01.2015).

⁴ Немецкий портал. URL: <http://www.the-witcher.de> (дата обращения: 20.01.2015); российский портал URL: <http://www.kaermorhen.ru> (дата обращения: 21.01.2015).

⁵ Релиз игры запланирован на 24 февраля 2015 года. URL: <http://www.ag.ru/games/the-witcher-3-wild-hunt> (дата обращения: 13.01.2015).

прокат седьмой фильм из вселенной «Звездных войн» - «Пробуждение силы»¹.

Стремительное распространение фэнтези – продуктов в современном социокультурном пространстве может быть объяснено действием нескольких причин. Во-первых, фэнтези - продукты всегда ориентированы на необычное, чудесное, то, чего не может быть в окружающей действительности. Такой ракурс, безусловно, делает фэнтези – произведения интересными для индустрии кино и создателей компьютерных игр и игр живого действия (ролевых).

Во-вторых, продукты фэнтези, основываясь на полностью или частично вымышленном мире, в определенной мере, способствуют мысленному и эмоциональному бегству в иллюзорный мир, который представляется человеку ярче и привлекательнее настоящей реальности и во многом напоминает детские грезы. Такая тенденция в фэнтези позволила исследователям сформировать теорию эскапизма, согласно которой, с одной стороны, современный человек, погружаясь в определенную фэнтези-вселенную, получает возможность снять социальное и культурное напряжение, с другой, – постоянный побег в сферу иллюзий и фантазий может привести к окончательному разрыву с настоящей реальностью и вывести личность из активного жизненного процесса.

Эскапизм (от англ. *escape* – бежать, спастись) – «стремление личности в ситуациях кризиса, бессилия, отчуждения уйти от действительности в мир иллюзий или фантазии»², является важнейшим признаком современной культуры. К примеру, для классика постмодернистской философии культуры Ж. Делеза «бегство от мира» вообще является «высшим предметом искусства», так как «подлинное бегство – признак активной личности»³.

Растущая популярность и доступность фэнтези-продуктов часто стимулирует потребителя постоянно возвращаться в мир игры, «мир детства,

¹ Новые «Звездные войны». URL: http://www.kinonews.ru/news_48050 (дата обращения: 15.02.2014).

² Эскапизм. Современная энциклопедия / Под ред. Е. Бражникова. М.: АСТ, 2004. С. 801.

³ Делез Ж. Кино. Кино 1. Образ-движение. Кино 2. Образ время. М.: Ad Marginem, 2004. С. 280.

свободного от прагматизма обыденной жизни, где социальные права и обязанности не довлеют над человеком»¹.

Среди критического отношения к фэнтези как фактору, негативно влияющему на процесс социализации в силу эскапистского характера фэнтезийных произведений, можно отметить точку зрения Р.Г. Костиной. В своей статье «Фэнтези как элемент субкультуры современной молодежи» автор высказывает опасение в отношении увлеченности людьми фэнтези. «Не следует забывать», - предупреждает исследователь, - что с помощью этого «наркотика» можно потерять фундамент, основу существования, оказаться в мире «эмпирическом», неопределенном, стать уязвимым в своем бытии»².

Менее категорична на этот счет Т. Степновска: «Благодаря фэнтези человек как бы снова возвращается в космос утраченного детства, к первопричинам, к самым простым и основным вопросам, на которые следует ответить, чтобы найти себя, свое место в измененном мире, мире утраченных надежд и опровергнутых истин»³.

Вне академического дискурса также нередко негативные оценки фэнтези. Придерживаясь мнения, что фэнтези несет в себе эскапистский заряд, уводящий потребителей фэнтези-продуктов от реальности, современный поэт и журналист А. Цветков радиопередаче «Аналитический дневник» в свое время назвал «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкиена «протезом реальной нравственности»⁴. Обвиняя профессора Дж. Толкиена в постоянном бегстве от ужасов войны (что само по себе в корне неверно, учитывая участие писателя в рядах действующей армии во время Второй мировой войны), А. Цветков резко критикует автора «Властелина колец» и все фэнтези вообще за отвод глаз целому российскому поколению от постигшей страну катастрофы

¹ Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Научный журнал Московского гуманитарного университета Знание. Понимание. Умение, № 7. 2007. С. 232.

² Костина Р.Г. Фэнтези как элемент субкультуры современной молодежи // Интеграция образования. 2010. № 2. Т. 58. С. 84.

³ Степновска Т. Фэнтези – переодетая Золушка // Русская словесность в школах Украины. 2000. № 2. С. 48.

⁴ Цветков А. Властелин сердец / Репортаж радио «Свобода». Осень 2001. URL: http://www.ntott.ru/mk_vk/cvet.shtml (дата обращения: 18.02.2012).

(вероятно, журналист имеет в виду распад СССР, так как конкретное событие не обозначено)¹.

Будто бы предвосхищая будущую критику и отвечая на вопросы потомков, сам Дж.Р.Р. Толкиен в своем эссе «О волшебных сказках» акцентирует внимание на том, что фантазия (fantasy) является естественной деятельностью человека. «Она никоим образом не разрушает Разум и даже не оскорбляет его; она не притупляет аппетита к научной правде, ни затмевает восприятия таковой. Напротив. Чем острее и яснее разум, тем лучшую фантазию он создает. Ежели бы человек впал в такое состояние, в котором не желал бы знать или не мог воспринять истину (факты или объективные данные), тогда и Фантазия пришла бы в упадок – до тех пор, пока человек не исцелится. А если люди и впрямь однажды в такое состояние впадут (похоже, ничего невозможного в том нет), Фантазия погибнет и превратиться в Болезненную Манию»².

Несмотря на современную тенденцию критически воспринимать окружающую действительность и процессы, происходящие в ней, в исследовательской среде встречается множество положительных оценок характера фэнтези как феномена современной культуры. К примеру, характеризуя эскапизм фэнтези как творческий принцип, А.М. Приходько отмечает, что данный прием способен перенести человека во «время времен», дабы приобщить его к первоосновам культуры, заложенным в мифе»³.

По мнению Н.В. Помогаловой, рассматривающей фэнтези как фактор социализации личности, «ход социализации современной молодежи находится под влиянием фактора фэнтези»⁴. В данном процессе исследователь-философ не видит опасения. Более того, Н.В. Помогалова в своем диссертаци-

¹ Цветков А. Властелин сердец / Репортаж радио «Свобода». Осень 2001. URL: http://www.ntotrt.ru/mk_vk/cvet.shtml (дата обращения: 18.02.2012).

² Толкин Дж.Р.Р. Чудовища и критики. Эссе «О волшебных сказках». М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. С. 196.

³ Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления: дисс. ... канд. филол. наук. М., 2001. С. 163.

⁴ Помогалова Н.В. Фэнтези и социализация личности: дисс. ... канд. филос. наук : 09.00.11. Омск, 2006. С. 10.

ционном исследовании «Фэнтези и социализация личности: социально-философский анализ» (Омск, 2006), рассматривая фэнтези как современное культурное явление и подчеркивая степень его влияния на социализацию молодежи, утверждает, что фэнтези сегодня несет в себе функции обращения при помощи магии к внутреннему, глубинному «Я» человека и выхода за пределы ограниченного разумом понимания мира. По мнению исследователя, в этом сосредоточено «необходимое «вечное возвращение» личности к своим первоначалам»¹. Более того, Н.В. Помогалова в обращении фэнтези к надсознательному видит условие для познания нового и дальнейшего развития личности².

Каковы бы не были подходы в оценке феномена фэнтези, заметим, что данное явление крепко вплетено в ткань современной реальности. Более того, фэнтези как культурное явление находится сегодня в стадии активного формирования, поэтому, однозначная его оценка может привести к сужению фокуса внимания и отчасти ошибочным выводам.

Во многом являясь продуктом постмодернистской парадигмы, фэнтези плюралистично и биполярно в своей природе. С одной стороны, невозможно не обратить внимание на массовость и доступность фэнтези-продуктов, что отчасти характеризует фэнтези с позиции масскульта. Развитие рынка фэнтези литературы, компьютерных игр, индустрии кино нередко приводит к появлению низкопробных фэнтези-продуктов, где мифологическая, идейная и онтологическая составляющие выражены слабо, а смысловые и сюжетные лакуны заполняются излишней фантастической атрибутикой.

В то же время, нельзя не отметить тенденцию фэнтези (в лучших своих проявлениях) к интеллектуальности и расчету на эрудированную, думающую аудиторию. Например, не будучи знакомым с комплексом кельтско-британских легенд, европейским фольклором и основными вехами в истории развития средневековой Западной Европы, невозможно по достоинству оце-

¹ Там же. С.14.

² Там же.

нить вселенную «Ведьмака» А. Сапковского. Без понимания богатства русского языка и мифологического славянского наследия серия романов М. Семеновой «Волкодав» будет казаться простой приключенческой сказкой.

В отношении функционирования фэнтези в обществе отметим, что, несмотря на тенденцию характеризовать фэнтези-продукты с позиций эскапизма, фэнтези как область и явление современной культуры является интерактивной сферой досуга, выполняя, таким образом, релаксационную функцию культуры. В академическом дискурсе изучение фэнтези с разных позиций является актуальной и, во многом, еще не достаточно разработанной темой для дальнейших плодотворных исследований. Кроме того, фэнтези иногда выступает в роли сферы культурной деятельности. Писатели, разработчики игр, кинорежиссеры, критики и журналисты, модераторы интернет-порталов занимаются фэнтезийной тематикой на профессиональном уровне. Нельзя сказать, что эти люди не социализированы как личности.

Не будем отрицать, что эскапистская направленность присутствует во многих продуктах фэнтези, однако, думаем, что ее оценка зависит от личных нравственных и интеллектуальных позиций.

Проанализировав специфику возникновения фэнтези, а также процесс его дальнейшей трансформации в современной культуре, мы пришли к следующим выводам.

В результате рассмотрения истории возникновения фэнтези и специфики его последующего развития выявлена мифологическая природа фэнтези, на основании которой фэнтези можно воспринимать как современный ретранслятор коллективного бессознательного, универсальных культурных паттернов или архетипов. Мифологизм фэнтези коррелирует с одной из базовых характеристик постмодернизма – тенденцией к архаизации и мифологизации сознания. Ризомное направление развития культуры в эпоху постмодерна вызывает внутреннюю потребность человека ощущать себя сопричастным к общему бытию человечества. Такова рода сопричастность может быть

достигнута при обращении к родовой и культурной памяти, заложенной в архетипах.

Как известно, образы коллективного бессознательного напрямую влияют на личность человека. Они могут помочь направить человека к выходу из личностного кризиса, «подсказать», как поступить в ситуации выбора, снять психологическое напряжение путем отождествления себя с героем фэнтезийного произведения и «проигрывания», таким образом, внутри своего сознания вопросов и проблемных моментов. Такая особенность фэнтезийных продуктов особенно показательна на примере формирования и развития личности молодежи как целевой аудитории фэнтези. Как пишет К.Г. Юнг, «архетип трансмутирует нашу личную судьбу в судьбу человечества и будит в нас благодатные силы, которые всегда помогали человечеству спастись от любой опасности и пережить самую долгую ночь»¹.

Фэнтези, таким образом, служит в эпоху постмодерна своеобразным маяком для личностных поисков человека, попыток осознать себя и свое назначение в быстроменяющемся современном мире. К тому же техногенная цивилизация также способствует стремлению человека заглянуть внутрь себя в поисках ответов на вечные вопросы о добре и зле, мире как таковом и роли человека в развитии этого мира.

Эксплуатация в различных фэнтезийных продуктах базовых для фэнтези архетипов Героя и Пути свидетельствует об «адресатности» фэнтези, его обращении к каждой конкретной личности, а не обществу, в целом. Другими словами, фэнтези можно считать персонально ориентированным явлением в современной культуре.

Анализ современных тенденций развития фэнтези как явления постмодернистской культуры показал, что, несмотря на литературоцентризм как одну из ведущих характеристик фэнтези, пластичность и объемность восприятия фэнтези-образов обусловила полиморфизм фэнтези, приведя к функционированию в социокультурном пространстве современности разнообраз-

¹ Юнг К.Г. Психоанализ и искусство. М.: REFL-book; К.: Ваклер, 1996. С. 28.

ных фэнтезийных продуктов (кинокартины, фэнтези-арт, ролевые и компьютерные игры, туристические объекты и пр.).

В свою очередь, в ходе характеристики основных форм проявления фэнтези определена эскапистская направленность фэнтези, которую можно оценивать в двух планах: с одной стороны, популярность фэнтезийных продуктов способствует уходу потребителя из реальности в мир иллюзий, виртуальное; в то же время, как вид интерактивного досуга фэнтези может реализовывать релаксационную функцию культуры, предоставляя потребителю посредством знакомства с виртуальными фэнтези-мирами возможность психологической разрядки.

Анализируя специфику проявления фэнтези в виде разнообразных фэнтезийных продуктов, мы считаем целесообразным подчеркнуть, *что именно* мы понимаем под данным термином. По нашему мнению, фэнтези-продукт – это товар или услуга фэнтезийного содержания, направленный на удовлетворение досуговых предпочтений потребителя. В русле подобного видения в начале данного параграфа представлена авторская классификация фэнтезийных продуктов.

Завершая рассмотрение вопроса генезиса фэнтези в современном социокультурном пространстве, заметим, что сегодня многочисленные фэнтезийные продукты выражают не только *релаксационную функцию* культуры, предоставляя человеку возможность психологической разрядки. Анализ мифологической фэнтезийной природы показал, что фэнтези все чаще выступает в качестве ретранслятора мифологического наследия человечества, способствуя *сохранению культурной, родовой памяти*. В свою очередь, репрезентация базовых для фэнтези архетипов Героя и Пути оказывает определенное влияние на *развитие личности* посредством обращения сквозь призму фэнтезийных образов и маркеров к внутреннему миру человека, выступая, таким образом, в качестве фактора индивидуации личности.

Глава III. Фэнтези как симулякр

3.1. Реализация природы симулякра в фэнтези

При всей многомерности и сложной структуре фэнтези, одной из наиболее характерных черт данного явления современной культуры является специфическая ретрансляция сказочно-мифологических образов и сюжетов. Полагаем, что конструирование фэнтезийного мира при разработке очередного фэнтези-продукта на основе авторской фантазии служит смыслообразующей причиной потенциально бесконечных пересказов мифологических историй, средневековых рыцарских легенд и волшебных сказок.

Изначальная вторичность (по отношению к отображению настоящей действительности) природы фэнтези, создание невозможного, волшебного мира, основу которого составляет разнообразие мифологических, сказочных сюжетов и традиционных для каждой культуры символов, архетипов, штампов, позволяет заключить, что «фэнтези – это символический конструкт, симулякр. Это трактовка трактовки»¹.

Напомним, что фэнтези является областью функционирования фантастических идей. Онтологическая природа фантастики сводится к наличию в фантастическом объекте допущения, признания необычности как нормы в заданном фантастическом пространственно-временном континууме. Такого рода допущение в научной фантастике не находится в отрыве от настоящей действительности, постольку сфера *science fiction*, по сути, - это отражение реального мира в условиях необычного, фантастический образ реальной действительности.

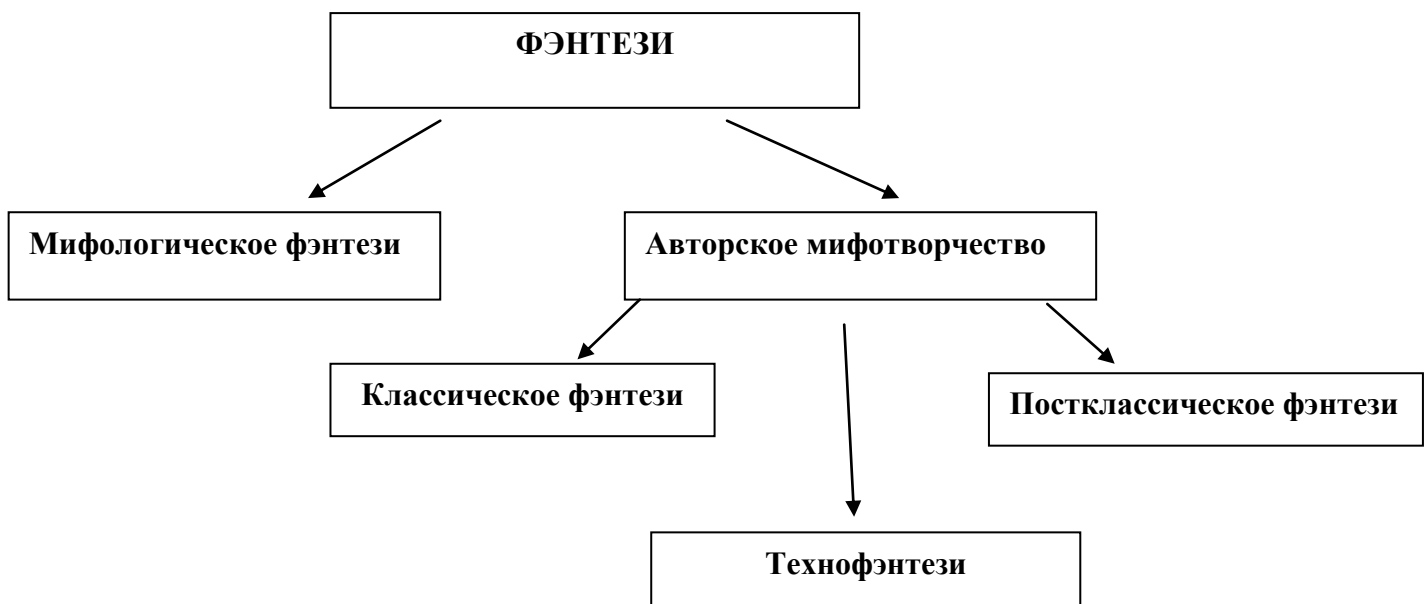
Фэнтезийная онтология, с одной стороны, также основывается на допущении необычного, однако, фэнтезийное допущение максимально абстрагировано от реального и возведено в степень чудесного, ирреального, и, наконец, волшебного, того, что не может существовать в привычных нам физических условиях. В ходе анализа фэнтезийных вселенных обнаруживается факт того, что данные авторские миры либо вовсе не связаны с настоящей реальностью (классическое фэнтези: мир полностью вымышлен и не имеет

¹ Хренов Н.А. Культура в эпоху социального хаоса. М.: Эдиториал УРСС, 2002. 162.

отношения к настоящей действительности в силу ее отсутствия в структуре фэнтезийного произведения), либо сосуществуют с ней (постклассическое фэнтези: магический мир связан с реальностью только пространственно-временными причинами, онтологически от отличен от привычной действительности) на основе принципиального различия, либо представляют собой симбиоз возможной реальности в результате совместного развития научных технологий и волшебной действительности (технофэнтези). Данное положение может быть проиллюстрировано следующей авторской схемой.

Схема 1.

Типология фэнтези



Фэнтезийный мир замкнут, целостен, самодостаточен и сконструирован с установкой на достоверность, реальность, однако является отражением не окружающей действительности, а образом фантастики, то есть симулякром симулякра.

Исходя из теории симулякра Ж. Бодрийяра, фэнтези-продукты можно классифицировать как симулякры третьего порядка. В первую очередь, это связано с культурными условиями производства фэнтезийных продуктов. В предыдущей главе диссертационного исследования мы обозначили, что фэн-

тези – это явление современности, характеризующееся постмодернистским маркером. Французский философ-постмодернист Ж. Бодрийяр определяет современность как эру господства симулякров третьего порядка, время сплошной симуляции, когда реальное уступает место иллюзии, виртуальной псевдовещи.

Третий порядок симулякров регулируется, с точки зрения французского философа, структурным кодом ценности, под которым понимается процесс замены реального *гиперреальным*. Основу функционирования гиперреального континуума составляет так называемая *прецессия* симулякров – предшествование симулякров или моделей реального настоящим событиям¹. Такой процесс свидетельствует о том, что симулякры больше не отображают реально существующие объекты, поскольку сегодня сама действительность становится вторичной по отношению к симулякрам, ставшими ирреферентными (потерявшими связи с реальными моделями-оригиналами).

Получается, что симуляция - это уже не процесс подделки подлинника, оригинальной вещи и не серийное, промышленное производство, характеризующееся соотнесенностью между моделью и ее эквивалентами. По мысли Ж. Бодрийяра, процесс современной симуляции предполагает путь модулирования отличий между симулякрами без прямой соотнесенности с изначальной моделью, референтом, место которого занимает модель как «референтное означающее»². Другими словами, господство рыночного закона ценности заменяется структурным законом, так как суть симуляции – это композиция элементов, управляемая кодом отличий.

На сегодняшний день мы можем наблюдать целый спектр фэнтези-симулякров в различных сферах культуры, характеризующийся, как правило, синхронным появлением и тождественными стилевыми особенностями.

¹ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Пер. О.А. Печенкиной. Тула, 2013.

² Там же. С. 8.

Так, например, сверхпопулярность литературной трилогии Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» (17 премий «Оскар» из 30 номинаций¹) как «референтного означающего» привела к созданию в 2001-2003-х годах знаменитой одноименной кинотрилогии новозеландского режиссера Питера Джексона. В 2003 году компания Liquid Entertainment выпустила компьютерную игру в жанре стратегии в реальном времени «The Lord of the Rings: War of the Ring».

Кроме того, каждая из кинопремьер трилогии сопровождалась выпуском соответствующей компьютерной игры компанией Electronic Arts, купившей права на производство игр по мотивам кинолент. На сегодняшний момент существует также игровая версия «Властелина колец» для мобильных телефонов².

Интересно отметить, что после появления киноработ П. Джексона широкое распространение получили музыкальные треки композитора Говарда Шора к этим фильмам, также отмеченные Американской академией киноискусства³. Таким образом, фильмы П. Джексона можно воспринимать в качестве симулякров по отношению к литературному первоисточнику, роману Дж. Толкиена, а игры и саундтреки как симулякры к кинокартинам П. Джексона.

Для третьего уровня симуляции характерно глобальное распространение структурного кода. «У каждого есть свой код, - утверждает Ж. Бодрийяр, - у каждого – своя формула. Но также и свой облик, свой образ. Может ли быть в таком случае что-то вроде генетической внешности?»⁴ Полагаем, что под «генетической внешностью» при анализе фэнтези-продуктов можно понимать полиморфизм фэнтези в современной культуре постмодерна, специ-

¹ The Lord of the Rings: The motion picture trilogy. URL: <http://www.lordoftherings.net/home.htm> (дата обращения: 03.01.2015).

² The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings. URL: <http://www.ag.ru/games> (дата обращения: 02.01.2015).

³ Там же.

⁴ Бодрийяр Ж. Америка. СПб.: Владимир Даль, 2000. С. 119.

фика которого отображена в предыдущей главе диссертационного исследования.

По мнению исследователя О.А. Печенкиной, особенность генетического кода симуляции третьего уровня заключается в том, что он включает в себя всю информацию о симулякре, однако, данная информация реализуется не в самом симулякре, а присутствует в нем потенциально, в виде своеобразной генетической матрицы¹. Ж. Бодрийяр объясняет данный тезис тем, что «порядок целей уступает место игре молекул, а порядок означаемых — игре бесконечно малых означающих, вступающих только в случайные взаимоотношения»².

Применительно к фэнтези в качестве такой матрицы выступает, по нашему мнению, мифологическая, архетипическая природа фэнтези, а именно - комбинация мифологических образов и сюжетов при помощи интертекстуальности³ как инструмента конструирования фэнтезийной реальности. Фэнтезийный мир в таком случае будет являться гиперреальным пространством, где автор, создатель фэнтезийного продукта, выступает в качестве демиурга.

Поясним данную мысль на примере фэнтезийной литературы, в полной мере отображающей постмодернистский принцип интертекстуальности.

В постмодернистской философии культуры текст, как известно, выступает в роли основного объекта изучения и понимания окружающей действительности. Более того, вся реальность в философии постмодернизма рассматривается как бесконечный текст. «Ничто не существует вне текста» - утверждает Ж. Деррида⁴. Причем текст не выражает одно-единственное значение, а существует во множестве вариантов своего понимания. Так как бесконечный мир имеет неисчислимо количество толкований, то и текст подразумевает множество интерпретаций и уровней осмысления. В культуре по-

¹ Печенкина О.А. Этика симулякров Жана Бодрийяра. Автореф. дисс. ... канд. филос. наук. Тула, 2006

² Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 130.

³ Термин «интертекстуальность» был введен Ю. Кристевой (франц. филолог постструктуралистской ориентации) в конце 1960-х гг. и означает «соотношение одного текста с другим, диалогическое взаимодействие текстов, обеспечивающее превращение смысла на заданный автором». См. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Critique. 1967. № 239. С. 5

⁴ Интервью с Жаком Деррида // Arbor Mundi. М., 1992. №1. С. 74.

стмодерна каждый текст придает действительности новый смысловой оттенок – отсюда прямая пропорциональная зависимость между количеством текстов и количеством вариантов понимания мира.

Такой игровой инструментарий как интертекстуальность наделяет текст не только альтернативными семантическими оттенками, но, по сути, превращает каждую книгу в многоуровневое пространство, содержащее в себе множество смыслов.

Постмодернистский текст соткан из ссылок, аллюзий, цитат, связывающих данную книгу со множеством других текстов. В фэнтези – это бесконечные отсылки к мифологическим образам и сюжетам, цитирование как реальных авторов, так и вымышленных (особенно часто такой прием встречается в эпиграфах к главам фэнтезийных книг).

К примеру, первый том «Ведьмака» А. Сапковского – это сплошные аллюзии на многие известные сказки («Спящая красавица», «Русалочка», «Красавица и чудовище», «Сказка о золотой рыбке»). «Сильмариллион» Дж. Р.Р. Толкиена, особенно начало книги, представляет собой авторское переложение библейского сюжета о сотворении мира. Большинство словесных формул-заклинаний, которыми пользуются волшебники в произведении «Гарри Поттер» мысленно отсылают нас к латинским изречениям¹. События «Песни Льда и пламени» Дж. Мартина, а также атмосфера мира «Ведьмака» А. Сапковского отчётливо напоминают нам европейскую историю Средних веков.

Интертекстуальность в фэнтезийных произведениях может также выступать в качестве приема обыгрывания характеров и поступков героев и скрытой цитатности имен собственных. Например, один из героев «Гарри Поттера», Люциус Малфой, носит имя, идентичное имени знаменитых древнеримских аристократов (Апулей Луций – древнеримский писатель, автор произведения «Золотой осёл»; Брут Луций Юний – сенатор, один из основа-

¹ Дьяконова Е.С. Интертекстуальность имен собственных в произведениях жанра фэнтези // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2010. №13 (194). Выпуск 43.

телей Римской республики)¹. Кроме подчеркивания аристократичности натуры Люциуса Малфоя, имя данного героя семантически отсылает нас к Люциферу, падшему ангелу, восставшему против воли бога. Такая смысловая подача, во многом, объясняет действия персонажа Люциуса Малфоя в романе Дж. Роулинг.

Однако имя Люцифер в переводе с латинского означает также фразу «несущий свет»². Такая трактовка обыгрывается писательницей в нескольких планах: внешне при акценте на светлых волосах семейства Малфоев и в процессе раскрытия характера Люциуса Малфоя, порвавшего в решающий момент с темной стороной.

Полагаем, что иллюстрация интекстекстуальности в приведенных выше примерах обуславливает существование генетического кода в фэнтезийных произведениях, на основе которого функционируют симулякры третьего порядка. Кроме того, на примере действия структурного закона ценности в фэнтезийных симулякрах как части процесса симуляции можно сказать, что современные симулякры операциональны, так как оперируют заложенными в коде знаками.

Однако, по утверждению Жана Бодрийера, на современной, третьей стадии симуляции наблюдается процесс, когда воспроизводятся не только симулякры, но и само реальное, неотличимое от псевдовещей и псевдообъектов. Такого рода реальность становится вторичной по отношению к симулякрам в силу нивелирования различия между настоящим и воображаемым. Внешнее и внутреннее совпадение оригинальной модели («референтного означающего») с его симулякрами ведет, в конечном итоге, к исчезновению всех референтов³.

¹ Дьяконова Е.С. Интертекстуальность имен собственных в произведениях жанра фэнтези // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2010. №13 (194). Выпуск 43. С. 34.

² Ефремова Т.Ф. Люцифер // Современный толковый словарь русского языка. М., 2000. URL: <http://www.dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/183028/Люцифер> (дата обращения: 18.01.2012).

³ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Пер. О.А. Печенкиной. Тула, 2013. С. 18.

Рассмотрим данный тезис на примерах. В предыдущем параграфе мы упоминали о том, что индустрия туризма сегодня с успехом берет на вооружение фэнтезийную образность и сюжетность.

Не секрет, что в современном Лондоне наряду с классическими достопримечательностями и туристическими маршрутами функционируют артефакты и места из мира романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер». На лондонском вокзале Кинг-Кросс, с которого каждую осень главные герои книг уезжали в школу чародейства и волшебства Хогвартс, сейчас совершенно реально можно наблюдать знаменитую в романах Дж. Роулинг платформу 9/3 четверти¹.

Платформа как современное место для посещения туристов – это материальный объект, однако по своей природе он вторичен, так как в основе идеи его существования лежит вымышленный, несуществующий образ из книг Дж. Роулинг, который в данном случае является первичным по отношению к реально существующему симулякру.

Данный пример подтверждает стадияльное развитие знака на пути превращения его в «чистый симулякр», согласно теории Ж. Бодрийяра, и характеризует третий этап процесса симуляции, во время которого при помощи образа (знака) происходит маскировка отсутствия настоящей действительности как основы бытия современного симулякра².

Ж. Бодрийяр был убежден, что с наступлением времени тотального господства симулякров возникает сильное чувство ностальгии по прошлому, повышающее ценность архаичных мифов и знаков, образов реального и истины как таковой. Такая тенденция стимулирует современный мир производить в колоссальных масштабах предметы реального, ирреальные по сути (третий порядок симуляции), что характерно для массовой культуры и для общества потребления.

¹ Wizarding World of Harry Potter. URL: <http://www.universalorlando.com/harrypotter/> (дата обращения: 05.01.2015).

² Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. С. 23.

По мнению Ж. Бодрийера, в русле массовой культуры симулякр функционирует в виде китча¹, который постмодернистский философ интерпретирует как переходную форму от реального объекта к симулякру².

Философ понимает китч как эквивалент слову «клише», подчеркивая, что «предмет-китч – это вообще вся категория «никчемных» предметов, украшений, подделок, аксессуаров, <...> - все собрание барахла, которое повсюду быстро распространяется, особенно в местах проведения каникул и досуга»³. Таким образом, китч в восприятии Ж. Бодрийера – это бедное значениями клише, предмет, утративший свою ценность, но еще не ставший симулякром.

Н.Б. Маньковская отмечает, что, если фундаментом классического искусства выступает союз вещи и образа, то в условиях массовой культуры мы наблюдаем процесс трансформирования псевдовещи в китч с тенденцией к конечному превращению в эпоху постмодерна в симулякр⁴.

Китч, как считает Ж. Бодрийер, обладает незначительной отличительной ценностью, однако вместе с копируемым объектом образует потребительское поле, удовлетворяющее запросам целых групп и классов. К категории китча, к примеру, философ причисляет современные гаджеты, рассматривая их как технологический конструкт из множества функций без реального практического референта⁵.

Проявление китчевой симуляционной природы фэнтези заметно, в так называемой субкультуре фанфикшен – самодеятельного литературного творчества представителей сообщества поклонников (фанатов) творчества какого-либо писателя (не обязательно фантаста), режиссера и т.п. или конкретного произведения конкретного создателя. Продукция фанфикшен (так

¹ Отметим, что, оперируя в данном контексте термином «китч», мы употребляем его в общепринятом значении (китч – имитация, массовая продукция, рассчитанная на внешний эффект). См. Руднев В. Китч // Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты. М.: Аграф, 1997. С. 156.

² Бодрийер Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция; Республика, 2006.

³ Там же. С. 144.

⁴ Маньковская Н.В. Эстетика постмодернизма. СПб.: Издательство «Алетейя», 2000. С. 61.

⁵ Бодрийер Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция; Республика, 2006. С. 146.

называемые фанфики), как правило, размещается в свободном доступе в сети Интернет.

Литературное творчество представителей российских фэндомов¹ носит клубный характер; тексты, созданные для «знатоков», для «своих», обычно произвольно конструируются из сюжетных блоков произведений кумиров «фанов» (представителей сообщества фанфикшен) и являются, таким образом, вторичными произведениями («фанфиками»), продолжающими сюжетную канву той или иной известной книги, игры или фильма.

Считается, что впервые выражение «Fan fiction» было замечено в фэндоме научной фантастики. Согласно американскому публицисту J.M. Verba, автору исследования «Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987» в сентябре 1967 г. после выхода на экраны второго сезона научно-фантастического сериала «Звездный путь» («Star Trek») в Нью-Йорке появляется в печати журнал для любителей научной фантастики «Sprockanalia» объемом 90 страниц². Первый выпуск за 1967 г. содержал фанфик в современном значении этого слова: небольшую историю, написанную в продолжение сюжета сериала (Ruth Berman. “Star Drek”)³.

На сегодняшний день произведения-фанфики, в основном, появляются в сети на различных фанфикшен – порталах⁴.

Смелые эксперименты фанфикшен не ограничиваются условностями псевдореального мира. Автор, начиная словесную игру, волен не только выбирать из всего многообразия имеющихся сюжетов и ситуаций, но и свободно комбинировать, создавать свое из чужих конструктов. В субкультуре фанфикшен среди «фанов» разработана целая система знаков, определяющая взаимоотношения нового текста с оригиналом («канон»).

¹ Фэндом (англ. - фанатство) — в широком смысле: сообщество людей, объединенных одним интересом. Фэндом в фанфикшене — фанфики, которые написаны по определенному произведению. Например: фанфик по фэндому Гарри Поттер. URL: <http://www.fanfics.info/blog/> (дата обращения: 20.04.2014).

² Verba J.M. Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987. Minnetonka MN: FTL Publications, 2003. P. 3.

³ Там же.

⁴ См.: зарубежные порталы: URL: <http://www.fanfiction.net/>; URL: <http://www.harrypotterfanfiction.com/>; отечественные порталы: URL: <http://fanfics.me/>; URL: <http://www.ficbook.net/>

Так, согласно общепризнанным правилам, установленным в среде субкультуры фанфикшен, авторы фанфиков в оформлении своих произведений и размещении их в сети Интернет должны следовать определенным канонам. В первую очередь, автору фанфика необходимо указать название своего произведения, свое имя или выбранный для общения в виртуальном пространстве псевдоним (ник), фэндом (совокупность творчества автора по какому-либо оригинальному произведению, с которого создается фанфик).

В качестве обязательного атрибута оформления фанфика автору надлежит разместить перед своим текстом небольшую аннотацию, где тезисно обозначается сюжет фанфика, его тип (основная работа, приквел, сиквел и т.д.), персонажи, фигурирующие в тексте, статус произведения на момент размещения в сети («завершен», «заморожен», «продолжается» и пр.) и размер текста¹. Обратимся к примерам.

Одним из самых популярных интернет-порталов в отечественной субкультуре фанфикшен является сайт «Книга фанфиков», размещенный по адресу www.ficbook.net. Судя по информации на стартовой странице портала, «Книга фанфиков» насчитывает 1,294,508 фанфиков по 14,338 разным фэндомам², из них 12601 фанфиков являются фэнтезийного содержания³.

По мнению авторов статьи «Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве» М.А. Лосевой и О.Д. Козловой, субкультура фанфикшен стимулировала своим развитием появление так называемого «инфантильного фэнтези», ведущего к изменению стилистики жанра, в частности, к дегероизации фэнтезийного героя, превращающегося в «тип всеми обиженного комплексующего подростка»⁴. Более того, исследователи подчеркивают, что массовое производство и распространение фэнте-

¹ Karen Hellekson, Kristina Busse. Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: McFarland & Company, 2006.

² Книга фанфиков. URL: <http://www.ficbook.net> (дата обращения: 30.10.2014).

³ Там же.

⁴ Лосева М.А., Козлова О.Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве.// Новые традиции. Коллективная монография под ред. Е.Э. Суrowой и С.А. Рассединой: СПб: ИД "Петрополис", 2009. С. 324.

зийных фанфиков размывают идеологию фэнтези¹. Данный процесс обусловлен, в первую очередь, непрофессионализмом многих авторов фанфиков, что приводит к ситуации, когда традиционное архетипическое для фэнтези противостояние Добра и Зла нивелируется до уровня бытовых, повседневных конфликтов. Так появляется текст, который можно обозначить маркером «псевдофэнтези»², где сакральный миф или сказочный сюжет, составляющие основу полноценного фэнтезийного произведения, превращается в элемент внешней стилистики фанфика.

Полагаем, что подобная оценка субкультуры фанфикшен позволяет отнести продукты данного сообщества (произведения-фанфики) к разряду китча как переходной, ризомной формы от реальной модели-референта к постмодернистскому симулякру третьего уровня.

Если на промышленном этапе производства между симулякрами и реальностью еще сохраняется связь, пусть на условном уровне, то симуляция третьего порядка – это процесс потери связи с настоящей действительностью, протекающий в то время, когда индустриализация сменяется информационным вектором развития общества.

Функционально и онтологически не связанная с действительностью, информация в современном мире приобретает тотальный виртуальный характер, так как ее назначение сегодня, по мнению Ж. Бодрийяра, – не отражать действительность, а интерпретировать ход ее событий при помощи языка и технических средств связи.

Благодаря интегрирующей составляющей, фэнтези, проникая в различные сферы и области культуры, постепенно направляет многие культурные процессы в сторону виртуализации, что также характерно для постмодернистской теории симулякра Ж. Бодрийяра: ирреальная природа симулякров

¹ Лосева М.А., Козлова О.Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве.// Новые традиции. Коллективная монография под ред. Е.Э. Суrowой и С.А. Рассадиной: СПб: ИД "Петрополис", 2009. С. 323.

² Лосева М.А., Козлова О.Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве.// Новые традиции. Коллективная монография под ред. Е.Э. Суrowой и С.А. Рассадиной: СПб: ИД "Петрополис", 2009. С. 324.

третьего порядка превращает данные объекты в виртуальные артефакты в современном симуляционном пространстве культуры.

Виртуальный артефакт, с точки зрения Н.Б. Маньковской, - это автономизированный симулякр¹, чья мнимая реальность отторгает образность, полностью порывая с референциальностью. В нем как бы материализуются идеи Ж. Деррида об исчезновении означаемого, его замене правилами языковых игр.

В виртуальном мире эта тема получает свое логическое продолжение. Означающее также исчезает, его место занимает фантомный объект, лишенный онтологической основы, не отражающий реальность, но вытесняющий и заменяющий ее гиперреальным дублем (в качестве примера современных гиперреальных дублей, функционирующих также в фэнтези, можно отметить технологию 3 D, успешно применяемую в киноиндустрии).

Проанализировав природу симулякра в фэнтези как явления постмодернистской культуры, мы, придерживаясь методологии Ж. Бодрийяра, можем заключить, что фэнтези по форме своего проявления представляет собой символический конструкт, существующий в виде множества моделей – копий. Таким образом, логично сформулировать положение о симуляционной природе фэнтези как смысловой характеристики данного явления.

В результате рассмотрения онтологической природы фэнтези, установлено, что разнообразные фэнтези-продукты отображают не реальную действительность, а проецируют в настоящую реальность образы фантастического. Данное наблюдение позволяет сделать вывод о том, что фэнтезийные продукты представляют собой, по классификации Ж. Бодрийяра, симулякры третьего порядка, характеризующиеся потерей референтных связей с реальностью.

В сфере массовой культуры симуляционная природа фэнтези претерпевает изменения. Проанализировать особенности такого рода трансформации представляется возможным при обращении к понятию «китч». В результате,

¹ Маньковская Н.В. Эстетика постмодернизма. СПб.: Издательство «Алетейя», 2000. С. 311

в ходе характеристики субкультуры фанфикшен как китчевого культурного образования в качестве предмета исследования мы получаем один из видов продукции сообщества фанфикшен – фэнтезийные фанфики, воспринимаемые, согласно концепции Ж. Бодрийяра, как предметы китча, симулякры промежуточной формы.

Функционируя в условиях постмодернистского этапа развития цивилизации, фэнтезийные симулякры усиливают тенденцию современной культуры виртуализировать сознание человека путем генерирования гиперреального пространства. Фэнтези – симулякры при этом способствуют вхождению человека в игровой мир виртуальной реальности, запуская механизмы изменения структуры человеческого сознания. Здесь мы подходим к проблеме рассмотрения феномена фэнтези с позиции гиперреальности или виртуальной реальности.

3.2. Фэнтези и проблема виртуальной реальности

Условившись, что фэнтезийные продукты на сегодняшний день представляют собой симулякры третьего порядка (симуляция как процесс генерирования гиперреального), мы близко подходим к необходимости рассмотрения фэнтези сквозь призму понимания природы гиперреальности (виртуальной реальности).

Гиперреальное пространство, образованное процессией симулякров, с точки зрения Ж. Бодрийяра, знаменует собой завершение эволюции знака (образа) на пути своего становления и превращения в «чистый симулякр». Третий порядок симулякров означает также остановку развития культуры, так как не связанные со своими референтами симулякры способны только циклично повторяться, образуя, таким образом, циркуляцию ирреферентных образов. «Обмен между знаками и реальностью прекращается – знаки соотносятся лишь друг с другом, образуя симуляционную сферу – гиперреаль-

ность, состоящую исключительно из знаков»¹. Подобное движение знаков, как считает Ж. Бодрийяр, лишено детерминированности, поскольку ризомная природа его существования создает почву лишь для бесконечной множественности повторов и интерпретаций.

Если говорить предметно в рамках нашего исследования, то данная мысль философа может быть проиллюстрирована свойством современных симулякров образовывать бесчисленные серии (циклы). Такая тенденция отражается, в частности, на развитии фэнтези, когда «референтное означающее» порождает не единичный симулякр, а цикл или серию артефактов, семантически продолжающий один другой.

К примеру, процесс экранизации небольшой по объему повести Дж. Толкиена «Хоббит» занял три года; за это время в кинопрокат вышли три серии единой кинокартины, каждая из которых способна функционировать как отдельный фильм². Примечательно, что каждая премьера этой киносерики сопровождалась возможностью просмотра фильма в технологии 3 D и IMAX 3D, словно усиливая гиперреалистичную природу данных фэнтезийных симулякров.

Симулякр, особенно современная его форма, согласно концепции Ж. Бодрийяра, - это не собственно знак, так как последний находится в рамках реального пространственно-временного континуума. Симулякр, с одной стороны, вполне может быть реален как любой предмет материального мира, являющийся референтом, однако, подлинная реальность современного симулякра гиперреальна ввиду потери референтных связей с означающим.

Ж. Бодрийяр в своей концепции симуляции выходит за рамки семиотической проблематики симулякра и обращается к философскому дискурсу, что позволяет рассматривать культуру не только как систему знаков, но и в качестве специфической виртуальной системы, где привычное нам физическое

¹ Бодрийяр Ж. Система вещей / Пер. с франц. С. Зенкина. М.: «Рудомино», 1995. С. 147.

² «Хоббит. Неожиданное путешествие» - 2012; «Хоббит. Пустошь Смауга» - 2013; «Хоббит. Битва пяти воинств» - 2014.

социокультурное пространство переходит в разряд гиперреального или виртуального.

Понятие «гиперреальность» является в философии Ж. Бодрийяра авторским термином, не получившим широкого распространения в рассуждениях других мыслителей. Семантически слово «гиперреальность» близко дефинициям «виртуальность» и «виртуальная реальность», на что указывал сам французский философ: «Понятие виртуального... совпадает с понятием гиперреальности, то есть реальности виртуальной, реальности, которая, будучи, по-видимому, абсолютно гомогенизированной, «цифровой», «операциональной», в силу своего совершенства, своей контролируемости и своей непротиворечивости заменяет все иное»¹.

Для того чтобы избежать терминологического хаоса в процессе изложения основных положений данного параграфа, условимся, что в дальнейшем будем пользоваться более распространенным термином «виртуальная реальность». Согласно Н.Б. Маньковской, термин «виртуальность» появляется в классической механике XVII столетия для пояснения математического эксперимента, совершаемого с целью выхода за пределы реальности, однако ограниченного внешними связями². Другими словами, возникает эффект мнимости и иллюзорности с установкой на потенциальную истинность.

По мнению П. Бергера и Т. Лукмана, во второй половине прошлого столетия философы пришли к выводу, что процесс виртуализации представляет собой некую совокупность семантических конструкций, создающих вторую действительность³.

Новую жизнь понятие «виртуальность» обретает после того, как в употребление входит эпитет «виртуальная реальность», который, как считается, был введен ученым Жароном Ланье в конце 1980-х гг. для обозначения «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение су-

¹ Грицанов А.А., Кацук Н.Л. Жан Бодрийяр. Мн.: Книжный Дом, 2008. С. 20.

² Маньковская Н.В. Эстетика постмодернизма. СПб.: Издательство «Алетейя», 2000. С. 310.

³ Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995.

существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности»¹.

С учетом информационного вектора развития современной культуры и общества, содержание понятия «виртуальность» расширяется и сводится сегодня к интерактивности как процессу, помогающему воплотить с помощью информационных технологий мысленный образ в иллюзорный конструкт, воспринимаемый органами чувств: «виртуальные артефакты как компьютерные двойники действительности, иллюзорно-чувственная квазиреальность»².

Такая трактовка заложила основы традиционного научного подхода к пониманию природы виртуального, суть которого сводится к интерпретации реальности как пространственно-временного континуума, детерминированного развитием компьютерных технологий. К примеру, немецкий ученый Ахим Бюль в виртуальности видит параллельно существующую реальность, созданную компьютерными технологиями и глобальной сетью. В этом «параллельном» мире «функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества: экономические интеракции и политические акции в сети Internet, общение с персонажами компьютерных игр»³.

В отечественном научном дискурсе подобной позиции придерживается А. И. Воронов. Под виртуальной реальностью он понимает «кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята полная изоляция оператора от внешнего мира, то есть, перекрыты все каналы тактильной, слуховой, зрительной и любой иной связи с окружающим пространством»⁴.

¹ Голуб И.В. Сознание человека в битии симулированного пространства: дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.01. М., 2003. С. 8.

² Иванов Д. В. Виртуализация общества // Информационное общество. М.: Изд-во АСТ, 2004. С. 311.

³ Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen, 1997. Цит. По: Иванов Д. В. Виртуализация общества // Информационное общество. М.: Изд-во АСТ, 2004. С. 368

⁴ Воронов А.И. Философский анализ понятия «Виртуальная реальность». Авто-реф. дис.... канд. филос. наук. СПб., 1999. С. 7.

Учитывая тот факт, что в нашем диссертационном исследовании фэнтези обозначено как симулякр, функционирующий в среде современной постмодернистской культуры, мы сталкиваемся с необходимостью обращения к более широкому подходу в понимании сущности виртуальной реальности.

Отечественный исследователь Д.В. Иванов на основе теории симулякра строит свою концепцию, исходя из представления о современном обществе «не как о системе институтов, а как о процессе реализации ценностей»¹. В соответствии с этим, Д.В. Иванов определяет виртуальную реальность как процесс, где институализированные практики замещаются симуляциями «не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности»².

В русле теории симулякра рассуждает о виртуальности также В.А. Емелин, обосновывая статус виртуальной реальности как «организованное пространство симулякров – особых объектов, «отчужденных знаков», которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью»³.

В предыдущем параграфе мы обозначили, что фэнтези, являясь современным симулякром, способствует вхождению человека в мир виртуальной реальности, запуская механизмы изменения структуры человеческого сознания.

С точки зрения Г.И. Могилевской, фэнтези сегодня представляет собой попытку переосмысления места и роли человека в современных, виртуальных реалиях, «где обилие информации не делает человека могущественным, а скорее, наоборот, превращает его в объект манипуляции»⁴.

На избыток информации как одну из потенциальных опасностей современной действительности указывают Л.В. Баева и И.Ю. Алексеева, под-

¹ Иванов Д. В. Виртуализация общества // Информационное общество. М.: Изд-во АСТ, 2004. С. 372.

² Там же. С. 373.

³ Емелин В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии: автореф. дис... канд. филос. наук 09.00.01. URL: <http://www.cyberpolitics.ru/content/view/258/34/> (дата обращения: 03.05.2014).

⁴ Могилевская Г. И. Человек в мире фантастики: культурологический аспект // Молодой ученый. 2014. № 5. С.192 - 193.

черкивая в своей статье «E-homo sapiens: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания» факт того, что, подвергаясь восприятию мощных информационных потоков, человек не всегда способен ориентироваться в изобилии легкодоступных фактов и сведений, отличить нужные знания от информационного спама¹.

Что же предлагает в этом случае фэнтези? Г.И. Могилевская полагает, что фэнтези может помочь переосмыслить мир игровой виртуальности, где человек может быть не игрушкой скрытых и не всегда понятных сил, а хозяином и, в какой-то степени, демиургом «той реальности, которую создает его воображение»².

Рассмотрим данное утверждение на примере игровой индустрии фэнтези. Для этого обратимся к анализу основных характеристик фэнтезийных ролевых игр: реальных и компьютерных.

Напомним, что ролевая игра (role-playing game – RPG) – это игра развлекательного назначения, где игрок максимально правдиво исполняет роль своего персонажа в предлагаемых обстоятельствах условно заданного мира.

Фэнтезийная ролевая игра чаще всего основывается на популярном литературном фэнтези - произведении, имитируя, таким образом, авторскую волшебную псевдовселенную.

Ориентируясь на календари проведения ролевых игр, существующие на многих ролевых интернет-порталах, мы можем обнаружить множество фэнтезийных игр, сценарий которых представляет собой переработку литературного первоисточника. К примеру, в период с 1 по 4 мая 2014 г. в Республике Марий Эл состоялась фэнтезийная ролевая игра «Судьбы Вестероса» по мотивам цикла фэнтези-романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени»³. На это же время в Свердловской области была заявлена третья серия игры по

¹ Баева Л.В., Алексеева И.Ю. E-homo sapiens: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. Электронный журнал. 2014. № 1. С. 91. URL: <http://www.cyberspace.pglu.ru> (дата обращения: 18.01.2012).

² Могилевская Г. И. Человек в мире фантастики: культурологический аспект // Молодой ученый. 2014. № 5. С. 193.

³ Календарь заявленных игр. URL: <http://www.orkclub.ru/?do=ricalendar> (дата обращения: 15.02.2014).

циклу книг Дж. Роулинг «Гарри Поттер» «Маховик Времени III - Возвращение в Сказку»¹.

Полагаем, что значительная часть интереса к реальным фэнтезийным ролевым играм обусловлена их преемственностью по отношению к фэнтезийной литературе. Участники ролевых игр, действуя в предлагаемых обстоятельствах, получают возможность реконструировать в реальности знакомый по книгам фэнтезийный мир, «примерить» на себя образ мифологических существ (эльфы, гномы и пр.), почувствовать себя волшебником, изменяющим с помощью заклинаний окружающую действительность, могущественным демиургом, сопричастным фантастическому и чудесному. Все это происходит в результате виртуализации фэнтезийного мира в сознании игроков посредством генерирования вокруг себя игрового пространства.

Существует точка зрения, что реальные ролевые игры имеют перед компьютерными ряд преимуществ: в такого рода играх отсутствуют условности, сопряженные с ограниченностью запрограммированного мира, в связи с чем игрок свободен в своих действиях; реальная игра в постмодернистском понимании бесконечна, как бесконечны возможные литературные сюжеты, тогда как компьютерная - привязана к имеющемуся сценарию². Думаем, что данное положение может найти свое подтверждение в том, что виртуализация сознания участников ролевых игр происходит без отрыва от настоящей действительности и живых коммуникативных связей с другими участниками игрового процесса. К тому же сценарий живой ролевой игры, в отличие от компьютерного сюжета, обладает значительно большей пластичностью: развитие действия в игре на местности невозможно предсказать в деталях, поскольку такого рода игры основаны на свободной интерпретации выбранных игроками ролей и материализацией игрового пространства в фэнтези-реальность.

¹ Там же.

² Пегасов Н. Что такое ролевая игра? URL: <http://www.forum.mirf.ru/showpost.php?p=308750&postcount=2> (дата обращения: 20.06.2014).

Однако насколько бы сильно не материализовало воображение игроков фэнтезийную действительность, лес, на опушке которого, к примеру, проводится игра, не превратится в эльфийский Лориен, несмотря на то, что в виртуальном плане он перестанет быть частью привычного мира. В то же время, установка игроков на правдивую симуляцию фэнтезийной реальности приводит к объективному восприятию виртуальных образов. К примеру, молния, вызванная игроком - магом, будет оцениваться участниками ролевой игры также серьезно, как и настоящая молния, бьющая с неба – разряд поразит цель вне зависимости от того, верит жертва в магию или нет.

К слову, в фэнтезийных ролевых играх магия является очень мощным фактором, меняющим структуру разыгрываемого мира и оказывающим влияние практически на все сферы области развития игровой вселенной - от технологий до социальной структуры условно создаваемого общества, являясь своеобразным виртуальным инструментом изменения сознания игрока.

Виртуализированное сознание участников фэнтезийной ролевой игры получает возможность «проиграть» в реальных условиях такие модели поведения, которые в обычной неигровой действительности воспринимаются в качестве противоестественных или неприемлемых. Например, в виртуальном мире ролевой игры будет совершенно нормальной ситуация, когда вампир пьет кровь, а некромант воскрешает мертвых. Плюс ко всему, в игровом континууме виртуализируются такие умозрительные и этические категории, как Добро и Зло, персонифицированные в игре теми или иными персонажами-игроками.

Несколько в ином ключе процесс виртуализации сознания игроков наблюдается в сфере фэнтезийных компьютерных ролевых игр (так называемых фэнтезийных RPG и MMORPG) ¹.

¹ RPG (Role-Playing Game) – ролевая игра, предусмотренная для одного игрока (геймера). MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games – глобальные многопользовательские ролевые игры. Считается что в последнее время в связи с развитием возможностей сети Интернет и интерактивных технологий RPG-игры уходят в прошлое, уступая место более динамичным MMORPG-играм, геймплей (игровое процесс) которых протекает в режиме реального времени.

Прежде всего, отметим, что в данном случае мы имеем дело не просто с виртуальным как элементом внутренней, личностной трансформации, а с явлением компьютерной виртуальной реальности, интерпретацией которой занимаются в своих исследованиях сторонники технологического подхода к пониманию виртуальности (А. Бюль, А.И. Воронов).

Компьютерная виртуальная реальность предполагает ситуацию, когда человек существует в двух плоскостях бытия: его сознание полностью погружено в виртуальный мир, а тело находится в настоящей материальной действительности. Думаем, что особо показателен в этом отношении игровой компьютерный процесс, характеризующийся высокой степенью увлеченности со стороны участников игр (геймеров), визуализацией виртуального пространства на экране монитора и глубокой виртуализацией сознания.

Геймерство как субкультурное образование представляет собой множество различных субкультур, сформировавшихся как вокруг определенного игрового жанра, так и на основе увлеченности игроков отдельно взятой игрой. По мнению некоторых исследователей, уникальность геймеров как представителей субкультуры заключается в отсутствии внешней отличительной атрибутики в силу ее не функциональности в виртуальном пространстве и высокой степенью диффузии жаргона, элементы которого входят в общее широкое употребление (квест, геймер, баттл и пр.)¹.

Среди геймеров широкой популярностью пользуются фэнтезийные компьютерные игры жанра RPG и MMORPG («Skyrim», «World of Warcraft»). Выделим главные, по нашему мнению, характеристики такого рода игр.

Ризомность игрового процесса. Игровой процесс RPG и MMORPG – игр состоит не только в выполнении разнообразных миссий (квестов), но также (что немаловажно в играх подобного жанра) в исследовании разнообразия игрового мира, так называемых «локаций» (замков, подземелий, пещер

¹ Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.01.13. СПб, 2009.

и пр.), сражениях с различными противниками, мирном взаимодействии с другими персонажами (торговля, общение).

Мультивариантное и не строго детерминированное выполнение игровых заданий, за которые вручаются разнообразные награды (очки, способности, артефакты), является важнейшей чертой ролевых компьютерных игр, так как свобода в выборе целей и действий персонажа предоставляет возможность геймеру «погрузиться» в своего героя, виртуализировать себя в нем («Dark Messiah Might and Magic», «Legends of Allods», «Dragon Age: Origins»).

Особенностью MMORPG-игр по сравнению с однопользовательскими (RPG) является меньшая степень разветвленности метасюжета игры. Впрочем, производители успешно работают в последнее время над устранением этого «недостатка», о чем свидетельствует, к примеру, удачная в этом отношении игра «World of Warcraft».

Кроме того, среди характерных черт MMORPG и RPG игр отметим, что в однопользовательских играх сознание геймера виртуализируется в обезличенный игровой мир (других игроков нет) и общение в таком случае возможно только с компьютерными образами. В свою очередь, коммуникативный аспект MMORPG-игр становится все более заметным с развитием данного вида компьютерных игр. «Тысячи колоритных персонажей, управляемых реальными людьми с разных точек планеты, — весомый аргумент в пользу того, чтобы пообщаться»¹. В качестве примера детально разработанной социальной сферы можно привести масштабную в отношении игрового процесса многопользовательскую онлайн-игру «Star Wars Galaxies».

Полное управление своим персонажем как важная характеристика ролевых компьютерных игр предусматривает контроль над виртуальной личностью играющего. Управление человеком отделяет игровые персонажи от неигровых, которые контролируются игровым искусственным интеллектом.

¹ Ларичкин А. MMORPG: Виртуальные миры, в которых можно жить // Мир фантастики. 2003. № 4. URL: <http://www.mirf.ru/archive.php?show=4> (дата обращения: 20.04.2012).

В подавляющем большинстве случаев игровой персонаж является главным героем игры. Каждый участник ролевой игры управляет в ней одним персонажем (реже несколькими). Игрок полностью отвечает за действия и поведение персонажа, а также за решения, которые его персонаж принимает в игре (фактически решения игрока совпадают с решениями персонажа). Если персонаж сталкивается с препятствиями на пути выполнения миссии, игрок разрабатывает для него план дальнейших действий.

Поскольку фэнтезийная ролевая игра почти всегда зрелищна, динамична и увлекательна, в процессе управления персонажем геймер, погружаясь в компьютерный образ, нередко наделяет своего персонажа какими-либо личностными характеристиками и реакциями, что приводит к виртуальному слиянию игрока со своим героем посредством «переселения» сознания геймера в виртуальное тело игрового персонажа.

Процесс управления игровым героем во многих ролевых компьютерных играх начинается с создания внешности и выбора его «расовой» принадлежности, не обязательно человеческой. К примеру, в начале игрового процесса «The Elder Scrolls IV: Oblivion» геймеру предлагаются на выбор десять антропоморфных форм для создания своего виртуального аватара, среди которых есть светлый и темный эльфы, орк и прочие экзотические существа.

Соблюдение заданных правил развития персонажа позволяет игроку эффективно управлять также уровнем (силы и возможностей) своего аватара. Это предполагает доступность игровых предметов (оружия, брони, одежды и т.д.), транслирующих своим присутствием и количеством статус игрока (уровень персонажа).

Атмосферность. Фэнтезийная вселенная в MMORPG и RPG-играх кажется абсолютно реальной и трехмерной. Это искусственная компьютерная среда, сконструированная по собственным законам физики, где возможны различные атмосферные явления и события. Детально прописанные флора и фауна добавляют реалистичности игровому пространству. Практически

все элементы таких миров объемны: в здания можно войти, реку можно переплыть и пр. Игровое пространство, таким образом, приобретает иллюзию подлинности. Даже если персонажи не выходят за пределы одной игровой зоны, существование всего остального мира предполагается для целостной, правдоподобной общей картины.

Немаловажную роль в придании атмосферности игровому миру в ролевых играх отводится музыкальному сопровождению игрового процесса, в точности передающему игровые моменты и ситуации. В качестве иллюстрирующих примеров можно отметить такие серии игр, как «The Witcher», «The Elder Scrolls», «Gothic» и «Risen».

Интересно отметить, что миры однопользовательских игр несколько статичны по своей природе, и часто только сам игрок способен инициировать какие-либо события. Вселенные многопользовательских ролевых игр больше похожи в этом отношении на реальный мир: они живут и развиваются даже в то время, пока пользователь спит, работает или отдыхает в реальной действительности. Разработчики постоянно вносят дополнения и новые локации в игру, генерируют новые сюжетные повороты, а другие игроки своими действиями меняют виртуальную реальность.

Магия является обязательным атрибутом игрового фэнтезийного мира. В различных компьютерных играх имеются многообразные типы магии – основанная на мистике, символическая, концептуальная магия. Магия способна делиться на школы (боевая магия, лечащая и пр.), по стихиям (вода, огонь, земля, вода) и по различным иным признакам. Используемая во многих ролевых компьютерных играх энергия *мана* часто выступает в качестве показателя запаса магических сил персонажа.

Функционирование заклинаний, магических артефактов и всего волшебного, в целом, детерминировано физическими законами игрового мира. В качестве примера отметим, что серия игр «Gothic» наиболее сильно репрезентирует магию. В виртуальном пространстве, в котором происходит действие серии игр «Gothic», магия выступает не в качестве инструмента, что про-

исходит во многих иных компьютерных играх, а в качестве самой сути мира, краеугольного камня его социальных структур. Более того, в серии игр «Gothic» магия представлена как мистическое и божественное начало.

В совокупности, перечисленные характеристики позволяет игроку (геймеру) не просто приобщиться к миру виртуальной фэнтезийной реальности, но также напрямую воздействовать на предлагаемую вселенную, изменяя ее в соответствии со своими пожеланиями, ощутить себя, таким образом, со-творцом магического мира, визуально наблюдаемого на экране монитора. Полагаем, что в компьютерных ролевых играх достигается максимально возможная виртуализация сознания за счет, в первую очередь, видимой картинки на экране: виртуальный мир становится не только воображаем, но и наблюдаем зрительно.

Подведем некоторые итоги. Рассмотрев фэнтези сквозь призму концепции симулякра Ж. Бодрийера, мы пришли к выводу, что по внешним признакам фэнтези можно отнести к симулякрам третьего порядка на основе репрезентации вторичного вымышленного мира как истинного и настоящего. Критическое отношение французского философа к симулякрам сформировало в современном сознании восприятие симулякра как пустой копии, не несущей миру ценностной, идейной и смысловой нагрузки. Признавая логичность и обоснованность положения Ж. Бодрийера о том, что человечество сегодня живет в век всеобъемлющей симуляции, позволим себе не согласиться в восприятии фэнтези как пустой подделки.

Считаем, что, с одной стороны, фэнтези логично вписывается в концепцию французского философа, действительно имитируя в своих продуктах вымышленную псевдовселенную, кажущуюся реальной и возможной. В то же время, рассматривая генезис фэнтези в современном социокультурном пространстве, мы смогли заключить, что фэнтези предоставляет человеку не только возможность психологической разрядки, успешно реализуясь в сфере массовой культуры досуга. Априорная победа добра и светлой стороны в фэнтези, выполнение задачи спасения мира несет в себе заметный нравствен-

ный посыл: веру и надежду в позитивное развитие человечества. Кроме того, широкое распространение фэнтезийных продуктов в современном мире позволяет говорить о своеобразном культурном обмене посредством репрезентации мифологических сюжетов различных народов, что представляется нам важным фактором в условиях глобализационных процессов.

Отмеченная нами выше виртуализация сознания посредством фэнтези (данная тенденция становится особенно заметной при обращении к фэнтезийным ролевым играм) тесно связана с неомифологической характеристикой фэнтези. Вспомним, что, прежде всего, фэнтези базируется на переработке мифологических сюжетов, образов и архетипов и, таким образом, само по себе является своеобразной виртуальной матрицей. В первой главе нашей работы мы подчеркнули, что, апеллируя к коллективному бессознательному, фэнтези неомифологизирует и архетипизирует сознание человека.

Мифологическая природа фэнтези позволяет человеку сохранить культурную память посредством мысленной отсылки к образам коллективного бессознательного. Полагаем, что такого рода процесс является актуальным при ризомном развитии культуры в эпоху постмодерна. К примеру, воздействие архетипов на сознание человека (особенно образов Героя и Пути, представленные в фэнтези главным персонажем и системой квеста) способствует, в определенной степени, позитивному формированию личности человека. Данное положение особенно показательно на примере молодежи как целевой аудитории фэнтези.

Отождествление себя с фэнтезийным гером и мысленное следование его путем в ходе знакомства с фэнтезийным произведением можно воспринимать как психологический тренажер в процессе личностных поисков. Данная мысль подтверждается статистическими данными.

Исследователь О.В. Виноградова в своей статье «Фэнтези и подросток созданы друг для друга Педагогические аспекты взаимодействия» приводит результаты социологического опроса, согласно которому «90% опрошенных подростков считают, что именно фантастическая книга спасает их от одино-

чества, скуки, обид. Большинство (90%) ответили, что стараются в жизни не повторять ошибок, совершенных героями прочитанных произведений, 80% стараются подражать положительным героям. В прочитанном находят поддержку 85%, черпают уверенность в своих силах 80%»¹.

По свидетельству Е.И. Гутмана, «ролевые компьютерные игры в жанре фэнтези являются интерактивной энциклопедией традиционного или архаичного общества»².

Таким образом, главная функция фэнтезийных симулякров (в нашем случае, фэнтезийных ролевых игр) проявляется, по нашему мнению, в виртуализации сознания в сторону обращения человека к коллективному бессознательному, мысленным образам-архетипам, что в условиях современной постмодернистской реальности становится заметным процессом воскрешения культурной памяти.

Плюс ко всему, фэнтезийные компьютерные игры выступают в качестве своеобразной тренировочной площадки для отработки глубоких личностных проблем при разумной степени увлеченности компьютерной игровой реальностью вообще. Считаем целесообразным подчеркнуть, что интерес к компьютерным виртуальным мирам посредством игр не будет являться риском при понимании игры как органичной части реальной жизни. При таком восприятии компьютерной игры мы можем наблюдать некритичный уровень виртуализации сознания. В противном случае, могут подтвердиться некоторые футурологические прогнозы относительно распространения влияния виртуального на человека и окружающую действительность.

К примеру, известный американский футуролог Э. Корниш в своей статье «Кибербудущее» утверждает, что «проводя все свободное время за компьютером, человек постепенно теряет потребность в живой, реальной

¹ Виноградова О.В. Фэнтези и подросток созданы друг для друга. Педагогические аспекты взаимодействия URL: <http://www.lib.1september.ru/2003/09/20.htm> (дата обращения: 18.11.2013).

² Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.01.13. СПб, 2009. С. 17.

коммуникации¹. «Рост числа электронных развлечений, - предупреждает исследователь, - очевидно, приведет к ожесточению человека, учащению его асоциального поведения»².

Подчеркивая мысль о степени заинтересованности виртуальным игровым пространством, мы соприкасаемся с одной из актуальных на сегодня проблем – эскапистской направленностью компьютерных игр, проявляющейся в игромании как крайней степени увлеченности виртуальной игрой.

Рассмотрение данного проблемного поля выходит за рамки нашего исследования, однако, признаем, что чрезмерное увлечение компьютерными играми, в частности, фэнтезийного характера, создает потенциальную угрозу слишком глубокого погружения игрока в поле виртуальной реальности, что ведет к потере связей с окружающей действительностью и интереса к настоящему миру. Такого рода тенденции, как подчеркивает Л.В. Баева, могут спровоцировать появление феномена «виртуального человека, воображаемого живущего в воображаемом мире»³. Развитие данного сценария, в свою очередь, может подтвердить гипотезу Ж. Бодрийяра о том, что в современном мире все, включая человека, обращается в иллюзию, симулякр.

Однако, возвращаясь к предмету нашего исследования, отметим, что будет ошибочным категорично утверждать, что фэнтези играет центральную роль в формировании человека виртуального. Думаем, фэнтези в этом случае выступает скорее в роли элемента, способствующего формированию общего представления о виртуальной реальности.

Что же касается обратной связи между фэнтези и миром виртуального, то в ходе анализа специфики развития фэнтези в условиях современной культуры, мы, опираясь на концепцию Ж. Бодрийяра, пришли к выводу, что разнообразные фэнтезийные продукты в качестве симулякров третьего порядка способствуют, в определенной мере, процессу виртуализации сознания

¹ Корниш Э. Кибербудущее // Мир нашего завтра: Антология современной классической прогностики / Под ред. И.В. Бестужев-Лада. М.: Изд-во Эксмо, 2003. С. 205.

² Там же.

³ Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей // Монография. Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2008. С. 197.

с уклоном в сторону неомифологизации и архетипизации, что может, в свою очередь, характеризовать фэнтези не просто как пустой символический конструкт, а некую важную в ценностном отношении виртуальную матрицу, сохраняющую в себе мифологический багаж человечества, который может оказаться актуальным и крайне полезным в грядущем киберсоциальном веке.

Плюс ко всему, фэнтези вполне может стать в будущем мостом, связующим настоящую действительность и мир виртуального, обеспечивающего возможность погружения сознания человека в виртуальную реальность с целью гармонизации внутреннего микрокосма личности и беспрепятственного выхода обновленного сознания обратно в реальный мир.

Заключение

Основная цель диссертационной работы заключалась в философском осмыслении особенностей функционирования фэнтези в условиях современного культурного дискурса. Для достижения данной цели в качестве методологии исследования была выбрана концепция симулякра французского философа-постмодерниста Ж. Бодрийяра, являющаяся одной из самых популярных теорий в философии культуры постмодернизма.

Несмотря на некоторые противоречия и критический характер, теория симулякра представляет собой эффективный метод изучения и классификации культурных объектов и явлений. В ходе анализа данной концепции была выдвинута гипотеза о функционировании фэнтези в современном социокультурном пространстве в качестве симулякра третьего порядка.

Исходя из методологических оснований концепции симуляции, фэнтези вполне можно трактовать как симулякр ввиду того, что данное явление представляет собой изначальную множественность без наличия модели-референта с главной функцией отражения вымышленной авторской псевдовселенной. Это положение сразу переводит фэнтези в разряд симулякра третьего порядка. Однако вспомним, что третий порядок, по Ж. Бодрийяру, — это сплошная симуляция, маскирующая отсутствие действительности, глобальная иллюзия. Учитывая данный тезис, в ходе исследования мы попытались отойти от критичного отношения Ж. Бодрийяра к симулякру как пустой форме и бесценной подделке. Данная позиция была продиктована убежденностью в наличии в фэнтези смыслового и аксиологического основания.

Анализ основных научных подходов к пониманию феномена фэнтези показал, что данное явление сравнительно «молодо» в исследовательском плане и нуждается в более широком освещении с позиций философско-культурологического восприятия. В соответствии с данным обстоятельством,

в работе была сформулирована авторская дефиниция фэнтези как сложного, полиморфного культурного явления, мысленного конструкта, основанного на фантастическом допущении и представляющего собой продукт конструирования авторской магической псевдовселенной, направленный на виртуализацию сознания человека. В русле данного определения выделены следующие главные, на наш взгляд, особенности фэнтези:

- наличие вымышленного мира со своей историей, географией, культурой и вектором развития;
- магия как основа, один из законов функционирования фэнтезийной вселенной и система знаний о механизмах фэнтезийного мира;
- сложный и разветвленный мифологический или сказочный сюжет;
- многоступенчатый квест главного героя или команды героев, представленный обычно в качестве глобальной и таинственной миссии.

В целях структурирования поля исследования нами была предложена общая типология фэнтези, где в качестве критерия был обозначен миф как основа формирования фэнтези. Таким образом, мы посчитали возможным условно дифференцировать фэнтези на два основных типа:

- мифологическое фэнтези, для которого характерна репрезентация в современном понимании уже существующего мифа или целой мифологической системы;
- авторское мифотворчество, суть которого сводится к конструированию автором на основе переработки сказочно-мифологического наследия человечества собственного динамично развивающегося фэнтезийного мира.

В рамках второго типа мы предположили уместным выделить в фэнтези три смысловых подвида: классическое фэнтези, в котором не наблюдается каких-либо связей с реальной действительностью, постклассическое фэнтези, особенность которого состоит в совмещении фэнтезийного мира, реальности и технофэнтези, в котором мир представляет собой органичный симбиоз научных технологий и магических практик.

В результате рассмотрения истории возникновения фэнтези и специфики его последующего развития выявлена мифологическая природа фэнтези, на основании которой фэнтези можно воспринимать как современный ретранслятор коллективного бессознательного, универсальных культурных паттернов или архетипов.

Фэнтезийный мифологизм коррелирует с одной из базовых характеристик постмодернизма – тенденцией к архаизации и мифологизации сознания. Ризомное направление развития культуры в эпоху постмодерна вызывает внутреннюю потребность человека ощущать себя сопричастным к общему бытию человечества. Такого рода сопричастность может быть достигнута при обращении к родовой и культурной памяти, заложенной в архетипах.

Фэнтези, таким образом, служит в эпоху постмодерна своеобразным маяком для личностных поисков человека, попыток осознать себя и свое назначение в быстроменяющемся современном мире. К тому же техногенная цивилизация также способствует стремлению человека заглянуть внутрь себя в поисках ответов на вечные вопросы о добре и зле, мире как таковом и роли человека в развитии этого мира.

Эксплуатация в различных фэнтезийных продуктах базовых для фэнтези архетипов Героя и Пути свидетельствует об «адресатности» фэнтези, его обращении к каждой конкретной личности, а не к обществу в целом. Другими словами, фэнтези можно считать персонально ориентированным явлением современной культуры.

В ходе исследования фэнтези затронута тема эскапизма как потенциального риска для человека уйти из реальности в мир иллюзий. В результате анализа полярных точек зрения на данную проблему мы полагаем, что фэнтези не предоставляет угрозы для внутреннего мира современного человека. Наличие эскапистских элементов в структуре фэнтезийных продуктов свидетельствует, в первую очередь, о реализации в фэнтези релаксационной функции культуры, возможности для человека психологической разрядки с целью гармонизации своего микрокосма.

Подчеркнем, что мы не исключаем потенциальной опасности, связанных с увлечением фэнтези, однако, в целом, считаем фэнтезизацию сознания социально и культурно приемлемым явлением современности.

Характеризуя полиморфичную особенность проявления фэнтези в современной культуре, мы пришли к выводу, что на сегодняшний день фэнтези функционирует в качестве так называемых фэнтезийных продуктов, под которыми мы условились понимать товары или услуги фэнтезийного содержания, направленные на удовлетворение досуговых предпочтений потребителя.

Для полноты анализа такого рода объектов нами выдвинут тезис о необходимости классификации фэнтези – продуктов. Ввиду динамичности и скорости развития фэнтези как явления современной культуры нами отмечена проблематичность создания универсальной классификационной схемы, вследствие чего мы пришли к выводу о целесообразности дифференцировать фэнтезийные продукты на основании двух критериев: способы воплощения фэнтези и формы реализации принципов фэнтези в досуговой деятельности.

Так, в соответствии с первым критерием, мы получили возможность выделить в фэнтези литературные произведения (книги профессиональных писателей и творчество фанатов в сообществе фанфикшен), произведения фэнтезийного изобразительного искусства (живописные работы известных современных художников и любительское творчество в пространстве так называемого компьютерного арта), фэнтезийные кинокартины (экранизации известных фэнтези-книг и оригинальные фильмы без опоры на литературный фэнтезийный сюжет) и музыкальные произведения фэнтезийного содержания (композиции исполнителей фолк, рокового и бардовского направления, а также инструментальные композиции, представленные, в основном, как главные музыкальные темы (саундтреки) к фэнтези фильмам и компьютерным играм).

На основании форм реализации принципов фэнтези в досуговой деятельности современного человека мы посчитали возможным выделить такие продукты, как ролевые фэнтезийные игры, представленные игропрактикой в

реальных условиях («игры живого действия») и спектр компьютерных игр, а также фэнтези-достопримечательности и туристические фэнтезийные маршруты, популяризация которых становится последнее время очевидной в сфере развития туризма.

При рассмотрении вопроса о генезисе фэнтези в современном социокультурном пространстве, мы заметили, что сегодня многочисленные фэнтезийные продукты выражают не только релаксационную функцию культуры, предоставляя человеку возможность психологического отдыха от напряженного ритма жизни.

Анализ мифологической фэнтезийной природы показал, что фэнтези все чаще выступает в качестве ретранслятора мифологического наследия человечества, способствуя сохранению культурной, родовой памяти. В свою очередь, репрезентация базовых для фэнтези архетипов Героя и Пути способствует, в определенной мере, развитию личности посредством обращения сквозь призму фэнтезийных образов и маркеров к внутреннему миру человека, способствуя, таким образом, индивидуации личности.

На основании выделенных функций в диссертационном исследовании сформулирована авторская позиция в отношении фэнтези как симулякра третьего порядка. Считаем, что, с одной стороны, фэнтези логично вписывается в концепцию постмодернистского философа Ж. Бодрийяра, являясь по внешним признакам симулякром третьего порядка, поскольку разнообразные фэнтезийные продукты репрезентуют вымышленную псевдовселенную, кажущуюся реальной и возможной. Однако, оперируя в диссертационном исследовании концепцией симуляции Ж. Бодрийяра, подчеркнем, что мы не считаем фэнтези пустым символическим конструктом или подделкой, лишенной ценности.

Рассматривая специфику проявления фэнтези в современном социокультурном пространстве, мы смогли заключить, что фэнтези предоставляет человеку не только возможность психологической разрядки в виде кратковременного ухода в волшебные фэнтезийные миры. Априорная победа добра

и светлой стороны в фэнтези, выполнение задачи спасения мира несет в себе заметный нравственный посыл: веру и надежду в позитивное развитие человечества. Кроме того, широкое распространение фэнтезийных продуктов в современном мире позволяет говорить о своеобразном культурном обмене посредством репрезентации мифологических сюжетов различных народов, что представляется нам важным фактором в условиях глобализационных процессов.

Проблема смысловой, идейной и ценностной нагрузки в фэнтези становится очевидной при рассмотрении фэнтези сквозь призму виртуальной реальности, поскольку мы полагаем, что виртуальное имплицитно фэнтези в силу мифологической и архетипической природы данного явления.

Естественная способность человека воображать при знакомстве с фэнтезийными произведениями способствует вследствие их интертекстуального содержания, в определенной мере, виртуализации сознания. Степень такой виртуализации проанализирована в работе на примере фэнтезийных ролевых игр (компьютерных и игр в реальных условиях), вследствие чего было установлено, что фэнтези не играет ведущую роль в обозначении проблемы виртуальной реальности, выступая скорее в роли элемента, способствующего формированию общего представления о виртуальном и симуляции как одной из тенденций развития современной культуры.

Таким образом, главная функция фэнтезийных симулякров проявляется, по нашему мнению, в виртуализации сознания в сторону обращения человека к коллективному бессознательному, мысленным образам-архетипам, что в условиях современной постмодернистской реальности становится заметным процессом воскрешения культурной памяти.

Более того, мы полагаем, что при разумной степени потребления фэнтезийных продуктов, фэнтези можно положительно охарактеризовать с точки зрения прогностики. Думаем, что в таком случае фэнтези в будущем может послужить своеобразной виртуальной матрицей, где в формульном виде сосредоточено мифологическое наследие человечества, обращение к которому

может оказаться продуктивным в условиях информационного и виртуального векторов развития современной культуры.

Библиографический список

Первоисточники

1. Роулинг, Дж. Гарри Поттер и дары смерти [Текст] / Дж.Роулинг. М.: РОСМЭН, 2007. 640 с. ISBN: 978-5-353-02907-6
2. Сапковский, А. Ведьмак [Текст] / А. Сапковский. М.: Астрель, 2012. 1344 с. ISBN: 978-5-271-40351-4
3. Толкиен, Дж.Р.Р. Властелин колец [Текст] / Дж.Р.Р. Толкиен. Спб.: Азбука, 2000. 1004 с. ISBN: 5-267-00238-0
4. Толкиен, Дж.Р.Р. Сльмариллион [Текст] / Дж.Р.Р. Толкиен. М.: АСТ, 2009. 411 с. ISBN: 978-5-17-016269
5. Толкиен, Дж.Р.Р. Хоббит [Текст] / Дж.Р.Р. Толкиен. М.: Астрель, 2012. 288 с. ISBN: 978-5-271-45977-1

Научная и монографическая литература

6. Баева, Л. В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей [Текст]: монография / Л. В. Баева. Астрахань: Изд. дом «Астраханский университет», 2008. 217 с. ISBN: 978-5-9926-0219-7
7. Батай, Ж. Внутренний опыт [Текст] / Ж. Батай. СПб.: Аксиома, Мифрил, 1997. 336 с. ISBN: 5-86457-096-7
8. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: трактат по социологии знания. [Текст] / П. Бергер, Т. Лукман. М.: Медиум, 1995. 323 с. ISBN: 5-85691-036-2
9. Бодрийяр, Ж. Америка [Текст] / Ж. Бодрийяр. СПб.: Владимир Даль, 2000. 123 с. ISBN: 5-93615-008-9

10. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла [Текст] / Ж. Бодрийяр. М.: Добросвет, 2000. 257 с. ISBN: 5-7913-0028-X
11. Бодрийяр, Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры зла [Текст] / Ж. Бодрийяр. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с. ISBN: 5-250-01894-7
12. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Текст] / Ж. Бодрийяр. М.: «Добросвет», 2000. 389 с. ISBN: 5-7913-0047-6: 122.81.
13. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / Ж. Бодрийяр / Пер. О.А. Печенкиной. Тула, 2013. 209 с. ISBN: 978-5-88422-506-0
14. Бодрийяр, Ж. Система вещей [Текст] / Ж. Бодрийяр. М.: Издательство «РУДОМИНО», 2001. 224 с. ISBN: 5 -7380-0038-2
15. Гарднер Л. Царства властителей колец. По ту сторону сумеречного мира. М.: 2003. 352 с. ISBN: 5-8183-0527-9
16. Грицанов, А.А., Кацук Н.Л. Жан Бодрийяр [Текст] / А.А. Грицанов, Н.Л. Кацук. Минск: Книжный Дом, 2008. 256 с. ISBN: 978-985-489-7721
17. Делез, Ж. Логика смысла [Текст] / Ж. Делез / Пер. с фр. Я.Я. Свирского. М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. 480 с. ISBN 5-85735-095-6
18. Делез, Ж. Кино. Кино 1. Образ-движение. Кино 2. Образ время [Текст] / Ж. Делез. М.: Ad Marginem, 2004. 623 с. ISBN: 5-93321-089-7
19. Делез, Ж. Различие и повторение. [Текст] / Ж. Делез. СПб.; Петрополис. 1998. 384 с. ISBN: 5867081109
20. Деррида, Ж. О грамматиологии [Текст] / Ж. Деррида / Пер. с франц. и вступ. статья Н. М. Автомоновой: Издательство «Ad Marginem», 2000. 512 с. ISBN: 5-93321-011-0
21. Деррида, Ж. Голос и феномен и другие работы по теории знака Э. Гуссерля [Текст] / Ж. Деррида. СПб.: Издательство «Алетейя», 1999. 178 с. ISBN: 5-89329-171-9

22. Желязны Р. Фэнтези и научная фантастика: взгляд писателя [Текст] / Р. Желязны // Миры Роджера Желязны. Т. 14. Рига: Полярис, 1995. 446с. ISBN: 5-88132-200-2
23. Иванов, Д. В. Виртуализация общества // Информационное общество [Текст] / Д.В Иванов. СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000. 96 с. ISBN: 5-85803-154
24. Ильин, И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. [Текст] / И.П. Ильин М.: Интрада, 1998. 255с. ISBN: 5-87604-038-X
25. Кайуа, Р. Вглубь фантастического. Отраженные камни [Текст] / Р. Кайуа СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2006. 280 с. ISBN:5-89059-081-2
26. Кассирер, Э. Избранное. Опыт о человеке [Текст] / Э. Кассирер. М.: Гардарики, 1998. 784 с. ISBN: 5-7975-0039-6
27. Кастельс, М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура [Текст] / М. Кастельс. М.: Изд-во ГУ ВШЭ, 2000. 458 с. ISBN: 5-7598-0069-8
28. Ковтун, Е.Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, сказки, утопии, притчи и мифа (на материале европейской литературы первой половины XX века) [Текст] / Е.Н. Ковтун. М.: Изд-во МГУ, 1999. 310 с. ISBN: 5-211-02571-7
29. Корниш, Э. Кибербудущее [Текст] / Э. Корниш // Мир нашего завтра: Антология современной классической прогностики. / Под ред. И.В. Бестужев-Лада. М.: Изд-во Эксмо, 2003. 512 с. ISBN: 5-699-02706-8
30. Куприянов, Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России [Текст] / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. Кострома. КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. 104 с. ISBN: 5 - 7591-0506-х
31. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой [Текст] / Дж. Кэмпбелл. М.: «АСТ», 1997. 230 с. ISBN: 5–1500-0228–3

32. Леви-Брюль, Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении [Текст] / Л. Леви-Брюль. М.: Издательство «Педагогика-Пресс», 1994. 607 с. ISBN: 5-7155-0701-4
33. Лем, С. Фантастика и футурология [Текст] / С. Лем. Т. 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. 591 с. ISBN: 978-5-17-043362-9
34. Лем, С. Фантастика и футурология [Текст] / С. Лем. Т. 1. М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. 667 с. ISBN: 978-5-17-043361-2
35. Лосев, А.Ф. Диалектика мифа [Текст] / А.Ф. Лосев. Москва: Terra incognita, 1999. 320 с. ISBN: 5-244-00969-9
36. Лосева, М.А., Козлова, О.Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве. Новые традиции [Текст] / М.А. Лосева, О.Д. Козлова. Коллективная монография под ред. Е.Э. Суровой и С.А. Рассединой. СПб.: ИД «Петрополис», 2009. 372 с.
37. Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма [Текст] / Н.Б. Маньковская. СПб.: Алетея, 2000. 347 с. ISBN: 5-89329-237-5
38. Мелетинский, Е.М. Поэтика мифа [Текст] / Е.М. Мелетинский. М.: Наука, 2000. 407 с. ISBN 5-02-017878-0
39. Мелик-Гайказян, И.В. Миф, мечта, реальность: постнеклассические измерения пространства культуры [Текст] / И.В. Мелик-Гайказян. М.: Научный мир, 2005. 448 с. ISBN: 5-699-02652-5
40. Мещерякова М.И. Русская детская, подростковая и юношеская проза второй половины XX века: Проблемы поэтики. М., 1997. 381 с. ISBN: 5-89601-008-7
41. Мосс, М. Социальные функции священного [Текст] / М. Мосс. СПб.: Евразия, 2000. 448 с. ISBN: 5-8071-0033-6
42. Неелов, Е.М. Сказка, фантастика, современность [Текст] / Е.М. Неелов. Петрозаводск: Карелия, 1987. 126 с.
43. Нодье, Ш. О фантастическом в литературе [Текст] / Ш. Нодье // А.С. Дмитриев. Литературные манифесты западноевропейских романтиков. М.: Издательство Московского университета, 1980. 639 с.

44. Платон. Собрание сочинений. В 4х томах [Текст] / Платон. Т. 1. М.: Мысль, 1990. 860 с. ISBN: 5-244-00385-2
45. Платон. Софист. Собрание сочинений. В 4х томах [Текст] / Платон. Т.2. М., 1993. 528 с. ISBN: 5-244-00385-2
46. Сапковский, А. Вареник, или нет золота в Серых горах: Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий [Текст] / А. Сапковский. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. 384 с. ISBN: 5-17-01101
47. Тайлор, Э. Первобытная культура [Текст] / Э. Тайлор. М.: Издательство политической литературы, 1989 . 573 с. ISBN: 5-250-00379-6
48. Тодоров, Ц. Введение в фантастическую литературу [Текст] / Ц. Тодоров. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с. ISBN: 5-7333-0435-9
49. Толкин, Дж. Р.Р. О волшебных сказках [Текст] / Дж. Р. Р. Толкин // Чудовища и критики. М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ. 2008. 416 с. ISBN: 978-5-17-046742-6
50. Философия и литература: беседа с франц. философом Ж. Деррида [Текст] // Жак Деррида в Москве. М.: РИК «Культура». Ad Marginem, 1993. 208 с.
51. Фрумкин, К.Г. Философия и психология фантастики [Текст] / К.Г. Фрумкин. М.: Едиториал УРСС, 2004. 167 с. ISBN: 5-354-00838-7
52. Хайм, М. Метафизика виртуальной реальности. Возможные миры и виртуальные реальности [Текст] / М. Хайм. М., 1995. Выпуск 1. С. 61 - 113
53. Хильдебрандт, Г. Хильдебрандты Грег и Тим. Годы с Толкином [Текст] / Г. Хильдебрандт. М.: АСТ, 2001. 132 с. ISBN: 5-17-011991-7
54. Хренов, Н.А. Культура в эпоху социального хаоса [Текст] / Н.А. Хренов. М.: Эдиториал УРСС, 2002. 448 с. ISBN: 5-354-00154-4
55. Чернышова, Т.А. Природа фантастики [Текст] / Т.А. Чернышова. Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1984. 336 с.

- 56.Эко, У. Заметки на полях «Имени розы» [Текст] / У. Эко. СПб.: Симпозиум, 2005. 96 с ISBN 5-89091-209-7.
- 57.Юнг, К.Г. Психоанализ и искусство. [Текст] / К.Г. Юнг. М.: REFL-book, 1996. 304 с. ISBN: 5-87983-027-6
- 58.Юнг, К.Г. Человек и его символы [Текст] / К.Г. Юнг. М.: Серебряные нити, 1997 с. 368 ISBN 5-89163-003-6

Авторефераты и диссертации

59. Винтерле, И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези [Текст]: автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10.01.13 / И.Д. Винтерле. Новгород, 2013. 24 с.
60. Воронов, А.И. Философский анализ понятия «Виртуальная реальность» [Текст]: автореф. дис.... канд. филос. наук: 09.00.08 / А.И. Воронов. СПб, 1999. 22 с.
61. Голуб, И.В. Сознание человека в битии симулированного пространства [Текст]: дисс. ...канд. филос. наук: 09.00.01 / И.В. Голуб. М., 2003. 23 с.
62. Гутман, И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа [Текст]: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.01.13 / И.Е. Гутман. СПб, 2009. 22 с.
63. Гусарова, А.Д. Жанр фэнтези в русской литературе 90-х гг. двадцатого века: проблемы поэтики [Текст]: автореф. дисс. ...канд. филол. наук: 10.01.01 / А.Д. Гусарова. Петрозаводск, 2009. 20 с.
64. Емелин, В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии [Текст]: автореф. ... дисс. канд. филос. наук: 09.00.01 / В.А. Емелин М., 1999. 26 с.
- 65.Кирик, Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типологии. [Текст]: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01/ Т.А. Кирик. Курган. 2004. 23 с.

66. Королев, К.М. Фэнтези в современной русской литературе: актуализация условно-древнеславянской топики в контексте русского культурного национализма [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01 / К.М. Королев. СПб., 2013. 23 с.
67. Косарева, А.Б. Фантастическое как категория культуры XX века [Текст]: дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / А.Б. Косарева. СПб, 2002. 151 с.
68. Кулакова, О.К. Интертекстуальность в аспекте жанрообразования [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19/ О.К. Кулакова. Иркутск, 2011. 22 с.
69. Ломакова, А.В. Культурный миф в художественном творчестве Урсулы К. Ле Гуин [Текст]: дис. ...канд. культурологии: 24.00.01/ А.В. Ломакова. М., 2005. 228 с.
70. Марков, М.А. Магия как бинарная система и ее влияние на процесс формирования мировоззрения современного человека [Текст]: дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.11/ М.А. Марков. Ростов-на-Дону, 2004. 165 с.
71. Мартыненко, А.В. Логика фантастического [Текст]: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / А.В. Мартыненко. М., 2009. 28 с.
72. Печенкина, О.А. Этика симулякров Жана Бодрийяра [Текст]: автореф. дисс. канд. филос. наук: 09.00.05/ О.А. Печенкина. Тула, 2006. 23 с.
73. Помогалова, Н.В. Фэнтези и социализация личности [Текст]: дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Н.В. Помогалова. Омск, 2006. 157 с.
74. Приходько, А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления [Текст]: дисс. ... канд. филол. наук: / А.М. Приходько. М., 2001. 199 с.
75. Тимошенко, Т.В. Научная фантастика как социокультурный феномен [Текст]: автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.13/ Т.В. Тимошенко. Ростов-на-Дону, 2003. 26 с.

76. Толстиков, Д.А. Когнитивная специфика фэнтезийного образа в массовой культуре [Текст]: автореф. дисс. ...канд. филос. наук: 09.00.13/ Д.А. Толстиков. Омск, 2009. 19 с.
77. Фетисова, А.Н. Научная фантастика в условиях модерна и постмодерна: культурно-исторические аспекты [Текст]: автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01/ А.Н. Фетисова. Ростов-на-Дону, 2008. 21 с.

Научная периодическая литература

78. Батурин, Д.А. Виртуальная реальность фэнтезийного неомифа [Текст] / Д.А. Батурин // Вестник Челябинский государственной академии культуры и искусств. 2014 г. № 2 (38). С. 66 - 69. ISSN 1815-9176
79. Большакова, А. Ю. Литературный архетип [Текст] / А. Ю. Большакова // Литературная учеба. 2001. № 6. С. 169 - 173. ISSN 0203-5847
80. Винтерле, И.Д. Миф как основа литературы фэнтези [Текст] / И.Д. Винтерле // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1(2). С. 37-39. ISSN 1993-1778
81. Галина, М.С. Авторская интерпретация универсального мифа (Жанр «фэнтези» и женщины-писательницы) [Текст] / М.С. Галина // Общественные науки и современность. 1998. № 6. С. 161-178. ISSN 0236-2007
82. Геворкян, Э. Чем вымощена дорога в рай [Текст] / Э. Геворкян // Антиутопии XX века. М.: Книжная палата, 1989. С. 5-12. ISBN 5-7000-0157-8
83. Добровольская, О. Фэнтези и фольклор [Текст] / О. Добровольская // Литература. 1996. №43. С. 11 - 13
84. Дьяконова, Е.С. Интертекстуальность имен собственных в произведениях жанра фэнтези [Текст] / Е.С. Дьяконова // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2010. №13 (194). Выпуск 43. С. 34-37. ISSN 1815-9176

85. Елхова, О.И. Виртуальный мир фэнтези-арт [Текст] / О.И. Елхова // Вопросы культурологии. № 1. 2011. С. 121 - 124. ISSN 2073-9702
86. Интервью с Жаком Деррида // Arbor Mundi. М., 1992. №1. С. 74.
87. Каплан, В. Заглянем за стенку [Текст] / В. Каплан // Новый мир. 2001. № 9. С. 156-170. ISSN 0130-7673
88. Клоссовски, П. О симулякре в сообщении Жоржа Батая [Текст] / П. Клоссовски // Комментарии. 1994. № 3. С.25 - 37
89. Королев, К.М. Жанр фэнтези в России: предыстория и метасюжет [Текст] / К.М. Королев // Русская литература. 2013. № 2. С. 243 - 258. ISSN: 0131 – 6095.
90. Костина, Р.Г. Фэнтези как элемент субкультуры современной молодежи [Текст] / Р.Г. Костина // Интеграция образования. Т. 58. 2010. № 2. С. 84. ISSN: 1991-9468
91. Кошелев, С.Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина [Текст] / С.Л. Кошелев // Проблемы метода и жанра в зарубежной литературе: сборник научных трудов. М.: МГПИ, 1981. Выпуск 6. С. 81-96
92. Кристева, Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Critique. 1967. № 239. С. 213 -244.
93. Кузьмина, М.Ю. Фэнтези: к вопросу о «жанровой сущности» [Текст] / М.Ю.Кузьмина // Вестник УлГПУ. Ульяновск, 2006. Выпуск 2. С. 93-97.
94. Кузнецов, В.Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы [Текст] / В.Ю. Кузнецов // Философия и общество. 2010. № 1. С. 124 – 140. ISBN 978–5–98051–066–4.
95. Лукин, А., Рынкевич Вл. В магическом лабиринте сознания. Литературный миф 20 в. [Текст] /А. Лукин, Вл. Рынкевич// Иностранная литература. 1992. № 3. С. 234-249.

96. Могилевская, Г. И. Человек в мире фантастики: культурологический аспект [Текст] / Г.И. Могилевская // Молодой ученый. 2014. №5. С. 191-194. ISSN 2072-0247
97. Мончаковская, О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы [Текст] / О.С. Мончаковская // Научный журнал Московского гуманитарного университета Знание. Понимание. Умение. 2007. № 7. С. 231-237. ISSN 1998-9873
98. Носов, Н.А. Виртуальная реальность [Текст]/ Н.А. Носов // Вопросы философии. 1999. №10. С. 152-164 ISSN 0042-8744
99. Попова, Г.В.. Фэнтези и сказка: к вопросу о дифференциации жанров [Текст] / Г.В. Попова // Известия ЮЗГУ. Серия Лингвистика и педагогика. 2012. № 2. С. 77- 80. ISSN: 2223-151X
100. Пронин, М. А. Виртуалистика сегодня: история, пространство, иллюстрации, перспективы [Текст] / М.А. Пронин // Философские науки. М., 2007. № 8. С. 5 – 32 ISSN 0042-8744
101. Степновска, Т. Фантастическое, фэнтези и научная фантастика: к разграничению и соотношению понятий [Текст] / Т. Степановская. Ростов-на-Дону, 1982. С. 18-22.
102. Степновска, Т. Фэнтези – переодетая Золушка [Текст] / Т. Степановская // Русская словесность в школах Украины. 2000. № 2. С. 44-48.
103. Эйдемиллер, И.В., Лебедев А.Ю. Мир фэнтези [Текст] / И.В. Эйдемиллер, А.Ю. Лебедев // Звезда. 1993. №10. С. 205.

Справочная литература

104. Гопман, В.Л. Фэнтези [Текст] / В.Л. Гопман // Литературная энциклопедия терминов и понятий / М.: Интелвак, 2001. 1596 с. ISBN 5-93264-026-X

105. Королев, К. Энциклопедия сверхъестественных существ [Текст] / К. Королев. М.: «Эксмо»; СПб: Мидгард, 2007. 720 с. ISBN 5-699-10432-1
106. Культурология XX век. Энциклопедия [Текст] / Под. ред С.Я. Левит. Т.1. СПб.: Университетская книга; ООО «Алетейя», 1998. 447 с. ISBN 5-7914-0027-6
107. Минералова, И.Г. Детская литература [Текст] / И.Г. Минералова // Учебн. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: ВЛАДОС, 2002. 172 с. ISBN 5-691-00697-5
108. Осипов, А.И. Фантастика от «А» до «Я» (основные понятия и термины): краткий энциклопедический словарь [Текст] / А.И. Осипов. М.: Дограф, 1999. 320 с.
109. Постмодернизм. Энциклопедия [Текст] / Под ред. А.А.Грицанова, М.А.Можейко. Минск: Интерпрессервис; Книжный дом, 2001. 1040 с. ISBN 985-6656-05-2.
110. Руднев, В.П. Словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты [Текст] / М.: Агрф, 1997. 384 с. ISBN 5-7784-0034-9
111. Эскапизм / Современная энциклопедия [Текст] / Под ред. Е. Бражникова. М.: АСТ, 2004. 830 с.

Интернет-источники

112. Алексеев, С., Володихин, Д. Фэнтези. [Электронный ресурс] / С. Алексеев, Д. Володихин. Режим доступа: [http://www. krugosvet.ru/print/40597](http://www.krugosvet.ru/print/40597), свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2012).
113. Баева Л.В., Алексеева И.Ю. E-homo sapiens: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания [Электронный ресурс] / Л.В Баева, И.Ю. Алексеева// Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. Электронный журнал. № 1, 2014. 128 С. С. 91.

- ISSN 2305-3763 Режим доступа: <http://cyberspace.pglu.ru>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2012).
114. Большой энциклопедический словарь. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.vedu.ru/bigencdic/65919/>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 28.03.2014).
115. Британская Краткая энциклопедия Literature & Language [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.answers.com/fantasy>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.04.2012).
116. Виноградова, О.В. Фэнтези и подросток созданы друг для друга Педагогические аспекты взаимодействия. [Электронный ресурс] / О.В. Виноградова. Режим доступа: <http://www.lib.1september.ru/2003/09/20.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.11.2013).
117. Галанина, Е.В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры / монография. М.: «Академия естествознания», 2013. [Электронный ресурс] / Е.В. Галанина. Режим доступа: <http://www.monographies.ru/173-5423>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.06.2011).
118. Ефремова, Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. М.: Русский язык, 2000. [Электронный ресурс] / Т.Ф. Ефремова. Режим доступа: <http://www.efremova.info/word/polimorfizm.html#.VK9YV9KsVGQ>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2012).
119. Здесь читают и пишут фанфики [Электронный ресурс] Режим доступа <http://www.fanfics.me>, свободный. Загл. с экрана. Яз. рус. (дата обращения 12.12.2014)
120. Злотницкий, Д. На стыке реальности и фантазии. Беседа с Майклом Уэланом // Мир фантастики. № 33, май 2006. [Электронный ресурс] /Д. Злотницкий. Режим доступа: <http://www.>

- mirf.ru/Articles/art1298.htm, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2012).
121. Игры живого действия: история [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.rolevieigri.info>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 15.02.2014).
 122. Календарь заявленных игр. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.orkclub.ru/?do=ricalendar>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 15.02.2014).
 123. Карелин, А. Классики. Предтечи фэнтези [Электронный ресурс] / А. Карелин. Режим доступа: <http://mirf.ru/Articles/art285.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.04.2012).
 124. Книга фанфиков [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ficbook.net>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 30.10.2014).
 125. Кто где играл. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.hi2011.ru/koncepcii/nemerknushaya-tradiciya/kto-gde-igral>, свободный. Загл. с экрана. Яз. рус. (дата обращения 10.01.2015)
 126. Ларичкин, А. MMORPG: Виртуальные миры, в которых можно жить [Электронный ресурс] / А. Ларичкин // Мир фантастики. №4. Декабрь 2003. Режим доступа: <http://www.mirf.ru/archive.php?show=4>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.04.2012).
 127. Миры Анджея Сапковского [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.sapkowski.su>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.01.2015).
 128. Невский, Б. Меч и магия. Героическое фэнтези вчера и сегодня // Мир фантастики. 2004. № 14 [Электронный ресурс] / Б. Невский. Режим доступа: <http://www.mirf.ru/Articles/art454.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.06.2011).

129. Новые «Звездные войны» [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.kinonews.ru/news_48050, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 15.02.2014).
130. Пегасов, Н. Что такое ролевая игра? [Электронный ресурс] / Н. Пегасов. Режим доступа: <http://www.forum.mirf.ru/showpost.php?p=308750&postcount=2>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.06.2014).
131. Пигулевский, В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму: Научное издание. Ростов-на-Дону: Изд-во «Фолиант», 2002. [Электронный ресурс] / В.О. Пигулевский. Режим доступа: <http://www.urginfo.ru/urginfofiles/sites/pigulevsky-ironiya>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.11.2013).
132. Пронин, Е. Обсуждаем «Владычицу озера», тринадцатую сцену рок оперы [Электронный ресурс] / Е. Пронин. Режим доступа: <http://esse-online.com/forumesse/viewtopic.php?f=88&t=27&start=15>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.06.2013).
133. Ролевая игра [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.chaskor.ru>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 15.02.2014).
134. Ролевые игры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.astrakhan.ru>, свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 18.01.2012).
135. Сага-тур. Кино-тур [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.klondike.travel/twilight/saga-tour>, свободный. Загл. с экрана (дата обращения 08.01.2015).
136. Савицкая, Т.А. Фэнтези: становление глобального жанра // Культура в современном мире. 2012. № 2. [Электронный ресурс] / Т.А. Савицкая. Режим доступа: <http://infoculture.rsl.ru>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.06.2011).

137. Словарь молодежного сленга [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.teenslang.su/content/квест>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 24.03.2013)
138. Соловьев, В.С. Предисловие к «Упырю» графа А.К.Толстого [Электронный ресурс] / В.С. Соловьев. Режим доступа: http://www.sochinenie.blogspot.com/2010/07/blog-post_4277.html, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения 11.08.2013 г.)
139. Тур по Новой Зеландии – Средиземье. Kia Ora, Hobbit!. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://mercury-travel.ru/countries/avstraliya-i-okeaniya/novaya-zelandiya/marshruty/tur-po-novoi-zelandii-%E2%80%93-sredizeme-kia-ora>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 15.02.2014).
140. Фанфик по фэндому Гарри Поттер [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.http://fanfics.info/blog/>, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 20.04.2014).
141. Цветков, А. Властелин сердец / Репортаж радио «Свобода». Осень 2001. [Электронный ресурс] / А. Цветков. Режим доступа: http://www.http://www.nto-ttt.ru/mk_vk/cvet.shtml, свободный. Загл. с экрана. Яз.рус. (дата обращения: 18.01.2012).
142. Хроники Каэр Морхена [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kaermorhen.ru>, свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 21.01.2015).
143. FanFiction [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.fanfiction.net, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения: 21.01.2015).
144. Harry Potter Fanfiction. The story continues [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.harrypotterfanfiction.com, свободный. Загл. с экрана Яз.англ. (дата обращения: 21.01.2015).
145. Linask, L. Influence of the germanic and scandinavian mythology in the works of J. R. R. Tolkien. Tartu State University. [Электронный ре-

146. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ag.ru/games>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения: 02.02.2015).
147. The Lord of the Rings: The motion picture trilogy [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.lordoftherings.net/home.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения: 03.01.2015).
148. The Wizarding world of Harry Potter [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.universalorlando.com/harrypotter>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения 08.01.2015).
149. Witcher-Welt [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.the-witcher.de>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения 08.01.2015)
150. Witcher 3: The Wild Hunt [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ag.ru/games/the-witcher-3-wild-hunt>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения 04.01.2015).
151. Wizarding World of Harry Potter [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.universalorlando.com/harrypotter>, свободный. Загл. с экрана. Яз.англ. (дата обращения: 05.01.2015).

152. Aldiss, B.W., Wingrove D. Trillion Year Spree. The History of Science Fiction [Text]. New York: Atheneum, 1986. 280-285 p.
153. Briggs, K. M. Abbey Lubbers Banshees and Boggarts: Who is who in Faries [Text]. New York: Pantheon Books, 1979. 84 p.
154. Clute , J., Grant J. The Encyclopedia of Fantasy [Text]. London: Orbit Books, 1997. 832 p. ISBN 978-1-85723-368-1.

155. Clute, J., Nichols P. The Encyclopedia of Science Fiction [Text]. London: Orbit Books, 1993. 1370 p. ISBN 978-1-85723-124-3
156. Gernsбек, H. Fiction Versus Facts, Amazing Stories [Text]. 1926. № 4. Vol.1. 33 p.
157. Hammet, F. Virtual reality [Text]. N. Y., 1993. 195 p.
158. Hellekson, K., Busse, B. Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet [Text]. McFarland & Company, 2006. 88 p.
159. Le Guin, Ursula K. The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction. [Text]. N.Y: Harper Collins Publishers, 1992. 250 p. ISBN: 9780060168353
160. Kroeber, K. Romantic fantasy and science fiction. [Text]. New Haven, Lnd, 1988 188 p. ISBN 0-300-04241-8
161. Langer, S. Feeling and Form. A Theory of Art [Text]. N. Y., 1953.
162. Letters of J.R.R. Tolkien [Text]. Lnd., 1981. P. 142
163. Lodge, David, Wood Nigel. Modern Criticism and Theory [Text]: A Reader. N.Y.: Pearson Education, 2008. P.846 ISBN 0582784549
164. Manlove, C. The Impulse of Fantasy Literature [Text]. London; Basingstoke, 1983. 122 p.
165. Moorcock M. Wizardry and wild romance: A Study of epic fantasy. [Text]. Lnd, 1987. 206 p.
166. Smith, K.P. The fabulous Realm. A literary-historical approach to British Fantasy 1798 -1990 [Text]. Metuchen, New York: Scarecrow Press, 1993
167. Tolkien, J.R.R. The Monsters and the Critics and Other Essays. [Text]. Houghton Mifflin, 1984. 2006. 240 p.
168. Verba, J.V. Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987 [Text]. Minnetonka MN: FTL Publications, 2003. 96 p. ISBN: 0-9653575-4-6

169. Wertham, F. *The World of Fanzines: A Special Form of Communication* [Text]. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1973. 144 p.
170. Wolfe, Gary K. *The Encounter with Fantasy. The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Ed. Roger C. Schlobin [Text]. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 1982. P. 15.
171. Wollheim, D. *The Universe makers: Science fiction today*. N.Y. 1971; Irwin W. R. *The Game of the impossible: A Rhetoric of fantasy* [Text]. Urbana etc, 1976. 122 p.