Санкт-Петербургский государственный университет

**БЕРЕЗОВСКАЯ Светлана Дмитриевна**

**Выпускная квалификационная работа**

**Виртуальная реальность в творчестве Виктора Пелевина**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.01 «Филология»

Основная образовательная программа ВМ.5614. «Филологические основы редактирования и критики»

Профиль «Филологические основы редактирования и критики»

Научный руководитель:

профессор, Кафедра истории русской литературы,

Степанов Андрей Дмитриевич

Рецензент:

ведущий научный сотрудник, ФГБУН

Институт русской

литературы

(Пушкинский Дом)

Российской академии

наук

Денисенко Сергей Викторович

Санкт-Петербург

2021

# **Оглавление**

Оглавление 2

Введение 3

Глава 1. Виртуальная реальность и ее буддистские истоки в творчестве Виктора Пелевина 7

Глава 2. Виртуальная реальность в повести «Принц Госплана» 15

Часть 1. Полное погружение 15

Часть 2. Игровая логика текста 19

Часть 3. Виртуально-действительная реальность Саши Лапина 24

Часть 4. Смерть и бессмертие 27

Часть 5. Буддизм и вечный цикл 32

Глава 3. Виртуальная реальность в романе «Любовь к трем цукербринам» 38

Часть 1. Киклоп и Кеша 38

Часть 2. Киберпанк и интертекст 46

Часть 3. «Матрица» и антиутопия 54

Часть 4. Эдем 70

Часть 5. Миры-матрешки и миры-коробки 74

Заключение 79

Список источников 82

Литературные источники 82

Электронные ресурсы 82

Литература 85

# **Введение**

Идея виртуальности как таковая возникла во второй половине XX века в нескольких сферах науки и техники: в квантовой физике, в авиастроении, в психологии и электронике. Первоначально термин «виртуальная реальность» подразумевал под собой особые компьютеры, дающие пользователю стереоскопическое изображение. Впоследствии в массовом сознании словосочетание «виртуальная реальность» стало ассоциироваться именно с компьютерными технологиями. В настоящее время компьютерная виртуальная реальность активно развивается. Специальные устройства (шлемы, перчатки, контроллеры и т.д.) позволяют пользователю воспринимать компьютерную симуляцию всеми органами чувств и взаимодействовать с ней, как с действительным, объективным миром. Однако, несмотря на свою реалистичность и привлекательность для пользователя, виртуальный мир всегда был и будет иллюзией.

Тема иллюзорности окружающего мира нередко встречается в литературе и кинематографе: например, этому посвящена культовая кинотрилогия «Матрица». Увлечение темой компьютерной виртуальной реальности привело к формированию в рамках научной фантастики поджанра киберпанк, основная черта которого – упадок цивилизации одновременно с технологическим прогрессом в компьютерную эпоху. Данный жанр больше популярен на Западе, однако данная тема рассматривается и в отечественном литературоведении. Изучению киберпанка посвящены статьи таких исследователей как В. М. Андрюшин[[1]](#footnote-1), А. Т. Камалова[[2]](#footnote-2), Л. Мойжес[[3]](#footnote-3).

Одним из российских авторов, активно развивающих в своем творчестве тему виртуальной реальности, является Виктор Олегович Пелевин.

В произведениях Виктора Пелевина присутствуют несколько различных типов иллюзорной реальности:

* реальность, искажаемая алкоголем или наркотиками (роман «Generaton “П”», роман «Чапаев и Пустота»);
* реальность, конструируемая идеологией (роман «Омон Ра», повесть «Желтая стрела», роман «S.N.U.F.F.»);
* изменение восприятия реальности под влиянием психических расстройств (роман «Чапаев и Пустота»);
* виртуальная (в значении компьютерная) реальность (повесть «Принц Госплана», роман «Любовь к трем цукербринам», роман «IPhuck10»).

В данной работе нас интересует последний тип: виртуальная реальность как компьютерная. Произведения Виктора Пелевина, в которых встречается данный тип виртуальной реальности, невозможно назвать киберпанком в чистом виде, однако автор использует некоторые его черты.

Существует достаточно большое количество статей, так или иначе затрагивающих тему виртуальной реальности как компьютерной в творчестве Пелевина, однако, как правило, она рассматривается в общем контексте проникновения компьютерного дискурса в литературу. Например, А. Л. Бобылева в статье[[4]](#footnote-4), посвященной роману «Любовь к трем цукербринам», рассматривает информационные технологии как мастерски использованный Пелевиным художественный прием. Также компьютерный дискурс в текстах Пелевина может рассматриваться в контексте постмодернистской литературы как один из видов интертекстуальности, который служит расширению рамок мира. Об этом рассуждает А. Ю. Мельникова в статье «Виртуальное пространство и время в постмодернистском тексте» на примере романа Виктора Пелевина «Священная книга оборотня»[[5]](#footnote-5).

С темой компьютерной реальности в обоих произведениях тесно связана тема видеоигр и их роли в современном обществе. Данной теме также посвящен ряд статей русскоязычных и зарубежных авторов. Компьютерные игры можно рассматривать с точки зрения виртуального нарратива[[6]](#footnote-6), психологии[[7]](#footnote-7), как феномен культуры информационного общества[[8]](#footnote-8), а также как одну из причин образования зависимости[[9]](#footnote-9). В процессе изучения вышеупомянутых текстов Виктора Пелевина видеоигры интересуют нас как один из источников интертекста.

В качестве изучаемых в рамках данной работы произведений Пелевина мы выбрали повесть «Принц Госплана» (1991) и роман «Любовь к трем цукербринам» (2014). Данные произведения принадлежат не только в разным периодам творчества Виктора Пелевина, но и к разным этапам развития компьютерной реальности: в повести «Принц Госплана» в качестве виртуальной реальности выступают компьютерные игры 80-90-х годов для операционной системы MS-DOS, в то время как в романе «Любовь к трем цукербринам» представлен сложно устроенный виртуальный мир, подобный матрице из одноименной кинотрилогии Вачовски. Стоит сказать о том, что между романом Пелевина и кинотрилогей «Матрица» действительно существует связь. Эту связь мы рассмотрим в соответствующей главе. Посредством изучения повести «Принц Госплана» и романа «Любовь к трем цукербринам», написанных с разницей в больше, чем двадцать лет, возможно проследить развитие темы виртуальной реальности в творчестве Виктора Пелевина и ее видоизменение.

Таким образом, объектами нашего исследования являются тексты Пелевина «Принц Госплана» и «Любовь к трем цукербринам». Предметом исследования является виртуальная реальность, представленная в данных произведениях.

Основная цель нашего исследования – изучить, какую функцию (какие функции) выполняет виртуальная реальность в конкретных произведениях Виктора Пелевина.

Задачи исследования:

– дать определение термину «виртуальная реальность» в контексте изучаемых произведений;

– изучить истоки виртуальной реальности в конкретных произведениях;

– проанализировать виртуальную реальность в повести «Принц Госплана» и романе «Любовь к трем цукербринам» с точки зрения структуры и функций;

– сопоставить и сравнить результаты.

# **Глава 1. Виртуальная реальность и ее буддистские истоки в творчестве Виктора Пелевина**

Согласно определению, данному в «Новой философской энциклопедии», термин «виртуальная реальность» характеризует особый тип взаимодействия между разнородными объектами, находящимися на разных иерархических уровнях, а также специфические отношения между ними. Совокупность виртуальных объектов образует виртуальную реальность, при этом порожденные (виртуальные) объекты взаимодействуют с объектами порождающей реальности как равноправные. Виртуальные объекты существуют только «здесь и теперь», пока в порождающей реальности происходят генерирующие их процессы. С окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают. В виртуальной реальности действуют свои законы и характеристики времени и пространства, которые невозможно свести к законами порождающей реальности[[10]](#footnote-10).

Идея виртуальности возникла во второй половине XX века одновременно в нескольких сферах науки и техники: виртуальные частицы в квантовой физике, виртуальная кабина самолета в авиастроении, виртуальные состояния человека в психологии и т.д. Сам термин «виртуальная реальность» обозначал особые компьютеры, дающие пользователю интерактивное стереоскопическое изображение. Впоследствии в массовом сознании данный термин стал ассоциироваться именно с компьютерными технологиями и отождествляться с «компьютерной виртуальной реальностью». Так в статье британской исследовательницы Анук де Регт[[11]](#footnote-11) дано следующее описание виртуальной реальности: «Виртуальная реальность предоставляет пользователям интерактивный мультисенсорный опыт с эффектом погружения в режиме реального времени, расположенный в трехмерном виртуальном пространстве, генерируемом компьютером и искусственно вызываемом им. Как правило, этот мир сопряжен с устройствами ввода и вывода, такими как ручные контроллеры, наушники, беговые дорожки и так далее, с целью усиления опыта извне виртуального пространства»[[12]](#footnote-12).

В настоящее время виртуальная реальность, так или иначе, пронизывает все сферы общественной жизни, и можно говорить о «виртуализации общества» – то есть, переходе основных видов деятельности в сеть Интернет. А. В. Чугунов в монографии «Социология Интернета: Социально-политические ориентации российской интернет-аудитории» обозначает следующие аспекты электронной среды, к которым обращаются российские исследователи:

* Трансформация социальных институтов в условиях развития информационного общества и распространения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ);
* Развитие онлайновых сообществ, их взаимодействие между собой и традиционными структурами современного общества;
* Влияние развития Интернета и современных ИКТ на изменение системы социальной коммуникации;
* Расширение зоны влияния «электронной коммерции» в финансово-экономической инфраструктуре современного мира;
* Развитие технологий «электронного правительства» и решение проблемы обеспечения взаимодействия власти, населения, неправительственных организаций и бизнеса;
* Проблемы сохранения культурной идентичности в условиях глобализации, использование ИКТ для развития и сохранения национально-культурного достояния, формирование электронных коллекций и библиотек;
* Трансформация современного образования, развитие дистанционного обучения, проблемы формирования образовательных консорциумов и системы открытого образования.

В данной работе мы рассматриваем влияние виртуальной реальности на литературу.

Ю. Г. Пыхтина в статье «Виртуальное пространство в литературе: типология, структура, функции», говоря о виртуальном пространстве в русской литературе, подразумевает под этим любые формы отхода от реального пространства и выделяет три формы моделирования виртуального пространства:

* воссоздание в тексте воображаемой реальности, вторичного, отраженного в сознании воспринимающего субъекта мира;
* погружение в игровую реальность, которая захватывает участников, замыкает их в иной, построенной по правилам игры сфере;
* изображение кибернетического пространства – мира, созданного средствами компьютерных технологий для имитации реальности[[13]](#footnote-13).

Таким образом, с этой точки зрения, виртуальным пространством является и метафорически устроенный мир поэтов Серебряного века, и пространство игры со своими правилами, участники которой поглощены процессом, и глобальное виртуальное пространство сети Интернет или иное пространство, противопоставленное объективной реальности.

Увлечение темой виртуальной реальности как компьютерной симуляции привело к появлению особого жанра литературы, кино и видеоигр: киберпанк (по аналогии с терминами «стимпанк» и «дизельпанк»). Жанр киберпанка отражает упадок человеческой культуры на фоне технологического прогресса в компьютерную эпоху. Одним из ярчайших произведений, ставших классикой киберпанка, является роман Уильяма Гибсона «Нейромант» и его трилогия «Киберпространство».

В своем творчестве Виктор Пелевин неоднократно поднимает тему иллюзорности реальности. Главный герой существует в неких рамках реальности, однако за этими рамками существует и нечто иное, некая Истина, которую нельзя выразить словами, а можно только познать, состояние нирваны. Встать на путь познания Истины главному герою могут помочь учителя, «просветленные»: в романе «Чапаев и Пустота» в качестве такого учителя предстает сам Чапаев, в романе «Generation П» им становится знакомый главного героя по фамилии Гиреев. Однако учителя могут только направить главного героя по пути познания, но никак не передать истину.

Говоря о творчестве Виктора Пелевина, невозможно не упомянуть восточные верования (в частности буддизм), которые оказывают сильное влияние на творчество данного автора в целом.

Мотив иллюзорности «объективной реальности» и познания Истины (то есть, выхода из этого мира и перехода в нирвану) восходит к буддистской трактовке мира. Согласно положениям буддизма, «истина высшего смысла постигается сугубо индивидуально <…> Эта истина, следовательно, должна рассматриваться исключительно как неотъемлемое от индивидуальной психики состояние сознания, которое не может быть передано другому индивиду»[[14]](#footnote-14). Если рассматривать произведения Пелевина с этой точки зрения, то можно говорить о том, что сюжеты некоторых из них так или иначе иносказательно описывают путь главного героя к постепенному познанию Истины и достижению нирваны – то есть, выхода из привычной для него реальности (которая при таком рассмотрении может считаться иллюзорной) в некую иную, которую (опять же, согласно буддистской трактовке) невозможно описать.

Иллюзорность бытия и поиск выхода из нее метафорически описаны в повести «Желтая стрела». Главный герой, Андрей, бесконечно едет в некоем поезде, который представляет собой отдельный микромир, в котором живут, размножаются и умирают. Поезд несется в неведомом направлении, а в конце его пути – разрушенный мост, неизбежная катастрофа. Официальная картина мира транслируется через «Путеводитель по железным дорогам Индии», согласно которому жизнь – это созерцание. Посредством идеологии у пассажиров формируется представление об «объективной реальности», которой для них становится микромир поезда, ограниченный стенами вагонов. Этот мир, созданный идеологией и поддерживаемый алкогольным и наркотическим одурманиванием, – иллюзия, при этом пассажиры поезда даже не осознают, что они – пассажиры.

В это же время, за окнами поезда существует некий другой мир, в который теоретически можно попасть. Главный герой знает только один способ попасть наружу: умереть (покойников спускают из окон поезда на металлических подносах). Однако другой персонаж, Хан, открывает герою тайну: с поезда можно сойти ночью, когда поезд останавливается (при этом герой уверен в том, что поезд никогда не останавливается). Таким образом, Хан оказывается тем же учителем, что и Чапаев в романе «Чапаев и Пустота», который направляет Андрея на путь поиска Истины, выхода из реальности, которая на деле оказывается иллюзией, а загадочный мир за пределами поезда – не что иное как нирвана, которую невозможно описать никакими привычными человеку категориями. Поэтому для читателя остается загадкой, что произошло с Андреем после того, как он сошел с поезда, и куда он в итоге попал. «Истина высшего смысла непосредственно связывалась теоретиками мадхьямики с реализацией нирванического состояния сознания, не допускающего субъектнообъектного различения. Сознание, пребывающее в таком состоянии, полностью отрешено от ментального конструирования, и, следовательно, его содержание принципиально не может быть вербализировано»[[15]](#footnote-15).

Создание иллюзорной реальности при помощи СМИ и их новой идеологии путем манипуляции сознанием потребителя продемонстрировано также в романе «Generation П» через путь становления главного героя, Вавилена Татарского. Вавилен демонстрирует карьерный рост «от заштатного криэйтора «попсовой рекламы» до обожествленного рекламного магната, под руководством которого анимируются компьютерные муляжи русских политиков типа Ельцина и Березовского, и программируются все перипетии российской внутренней политики»[[16]](#footnote-16). Герой Пелевина окунается с головой в виртуальную реальность: не компьютерную, но телевизионную, становится частью этой системы и не покидает ее, даже когда получает такую возможность через символический брак с богиней Иштар. Мир рекламы и псевдоновостей, в котором существует Вавилен, можно назвать фальшивым отражением «объективной» реальности среднестатистического россиянина времен конца 90-х, иным миром, в котором существует то, чего «не было на самом деле», однако и сама «объективная» реальность все больше подменяется иллюзорной. Чтобы выйти из тотального виртуального пространства, нужно опуститься на дно и стать «нищим эзотериком», или же смерть как отказ от существования в обеих предложенных реальностях в пользу некой третьей. Вавилен выбирает остаться рекламным магнатом, являя собой пример «нового человека» и знаком рождения новой идеологии: идеологии подмены индивидуальности и разрушения устоявшихся парадигм.

В романе «Чапаев и Пустота» иллюзорность реальности демонстрируется посредством наличия у главного героя, Петра Пустоты, психического расстройства, вследствие которого он одновременно существует в двух временных линиях и проживает там совершенно разные жизни. Во временной линии Гражданской войны он знакомится с Чапаевым, а в другой, в России конца XX века, оказывается пациентом психиатрической клиники. Главный герой словно «переключается» с одной реальности на другую, при этом ни одну из них невозможно точно назвать «объективной» или ложной, сном: они обе иллюзорны и по отношению друг к другу, и к самому Петру Пустоте. Как пишет об этом А. Б. Сейдашова, «неопределенность мира, ощущение пустоты как внутренней сущности ведет к тому, что пустота может быть заполнена любым значением. Возникающий плюрализм точек зрения на мир логично ведет к иллюзорности любой из них, и ничем не отличается от шизофренического раздвоения личности Петра Пустоты»[[17]](#footnote-17).

Стоит сказать, что в этом романе истоки иллюзорности реальности также лежат в буддистском мировосприятии и особом понимании категории пустоты, на что указывает само заглавие романа и имя главного героя – Петр Пустота. Понятие «пустота» становится многозначным. С одной стороны, «пустой человек» – значит, ничтожный и отчужденный, а пустота становится синонимом равнодушия и холодности. Также пустоту можно рассматривать как символ перелома эпох, ситуацию, когда старые жизненные ориентиры уже разрушены, а новые еще не возведены.

В буддизме существуют разные направления, которые по-разному рассматривают концепт пустоты. Пустота может быть истолковано как «шунья» – ощущение пустоты, освобождения, предшествующее нирване. Другую трактовку пустоты дает учение мадхьямики. Согласно ему, поток дхарм – единиц описания психофизических процессов в буддизме – нереален, нереальными оказываются и нирвана, и сансара: обе эти категории исчезают в Пустоте, состоянии небытия. «В рассматриваемом романе философские рассуждения Чапаева, который играет роль наставника, гуру, каждый раз приводят к заключению, что весь окружающий мир существует только в нашем сознании, в действительности же отсутствует не только окружающий мир, но и самосознание: иллюзорны абсолютно все категории. Пустота является единственной сутью вещей, и глиняный мизинец Будды, который проявляет «истинную природу» всего сущего, указывая на окружающее пространство, заставляет все исчезать»[[18]](#footnote-18). В романе «Чапаев и Пустота» также продолжается мысль о том, что истина не может быть выражена вербально.

В ранней прозе Виктора Пелевина герой, познавший иллюзорность реальности, имеет свободу действий: он может выйти из нее, а может остаться и существовать по ее правилам. Так, Петр Пустота ныряет в Условную реку абсолютной любви и оказывается в локусе, названном Внутренней Монголией, Андрей из повести «Желтая стрела» сходит с поезда. Однако Вавилен Татарский в романе «Generation П» остается на должности криэйтора и продолжает создавать «новости», и так же не покидает иллюзорную – виртуальную – реальность компьютерной игры программист Саша Лапин из интересующей нас повести «Принц Госплана».

# **Глава 2. Виртуальная реальность в повести «Принц Госплана»**

# **Часть 1. Полное погружение**

Анализируя творчество Виктора Пелевина, мы сталкиваемся с различными хронотопами со своей спецификой и формами из взаимоотношений. Рассмотрение повести «Принц Госплана» с точки зрения хронотопа вызывает затруднения, поскольку в ней «объективная реальность» и виртуальный мир компьютерных игр не существуют параллельно, а удивительно гармонично сплетаются в единое целое. Персонажи существуют в этом объединенном мире, играют в разные компьютерные игры в реальном времени, как будто в реальной действительности, и при этом спокойно взаимодействуют друг с другом.

Для описания такого соотношения времени-безвременья и объективной-иллюзорной реальностей в повести «Принц Госплана» введем термин «хронотоп Саши Лапина», по имени главного героя данной повести.

Хронотопом Саши Лапина мы назовем особый тип хронотопа, представленный в повести «Принц Госплана», в рамках которого происходит стирание границ между объективной реальностью и очевидно виртуальными мирами компьютерных игр практически до полного смешения этих реальностей. На стирание границ указывает и само название повести, которое отсылает к двум реалиям позднего СССР: с одной стороны – к Госплану («Госплан – Государственный плановый комитет Совета Министров СССР, осуществлявший общегосударственное планирование развития народного хозяйства и контроль за выполнением народнохозяйственных планов»[[19]](#footnote-19)) с другой – к компьютерной игре *Prince of Persia* (*англ*. Принц Персии), вышедшей в 1989 году.

Сюжет игры *Prince of Persia* прост: Принц должен добраться до башни (последнего уровня) и спасти Принцессу. Композиция повести «Принц Госплана» обусловлена именно этой логикой развития компьютерной игры. В качестве сюжета писатель использует типичный сценарий видеоигры-путешествия, в которой герой, способный выполнять ограниченное количество функций, чаще физического характера: бегать, прыгать, сражаться, должен кого-то или что-то найти. Все события, которые происходят с героями повести «Принц Госплана» в различных компьютерных играх, и сам мир, в котором сочетаются черты виртуального и реального, воспринимается ими как объективно-реальный. Происходит полное погружение игрока в игру, или даже погружение игры в мир игрока.

Предтечей компьютерных игр с эффектом погружения можно считать настольные ролевые игры[[20]](#footnote-20). Этот способ погружения в иллюзорную игровую реальность основан не на использовании каких-либо технических устройств, а исключительно на фантазии игрока и его умении визуализировать в своем сознании происходящее вокруг него. На время игровой партии игроки «вживаются» в образ созданных ими персонажей, перенимают их манеры, привычки, образ мышления и т.д. – то есть, сами проживают жизнь своих персонажей в вымышленном мире, где вариативность их действий ограничена только рамками воображения игроков и логикой игрового мира. Настольные ролевые игры как пример особого рода виртуальной реальности являются обширным полем для исследования и заслуживают отдельного рассмотрения, поэтому мы в данной работе сконцентрируемся на виртуальной реальности как кибернетической, создаваемой с помощью компьютеров и иных устройств.

Существуют различные способы создания эффекта не только психологического, но и физического погружения игрока в виртуальный мир. Как самые очевидные и часто используемые способы можно назвать применение в играх механики обзора от первого лица, а также устройства непосредственного погружения в виртуальную реальность: шлемы наушники, перчатки, контроллеры и т.д.

Игры с положением камеры «от первого лица» помещают игрока на место персонажа, что закономерно урезает обзор, не позволяя обозревать сразу все вокруг, но усиливает эффект реалистичности. В некоторых играх с такой организацией обзора реалистичность усиливается также за счет дополнительных звуковых и визуальных эффектов, свидетельствующих о состоянии персонажа: например, расплывчатость или покачивание изображения, если персонаж плохо себя чувствует, или окрашивание экрана в красные тона при низком уровне здоровья. Так, например, в игре *Star Wars Republic Commando* в жанре шутер («стрелялка») от первого лица в рукопашном бою с инопланетными существами или при близком взрыве снаряда на прозрачном забрале шлема управляемого персонажа остаются брызги слизи и трещины.

На совершенно ином уровне происходит погружение в виртуальную реальность при помощи специальных устройств. Игрок не просто наблюдает за миром через монитор, а может перемещаться по виртуальному пространству, самостоятельно взаимодействовать с предметами и другими персонажами, слышать и осязать. «Разработчики компьютерных игр вышли за рамки виртуального мира, начав создавать игровые устройства, оказывающие воздействие на такие органы чувств как глаза, нос, уши и кожа и вестибулярный аппарат, посредством 3D шлемов со сферическим обозрением виртуальной среды и звуковыми эффектами, перчаток и костюмов с возможностью восприятия тактильной информации, приставок имитирующих запахи в соответствии с транслируемым изображением при игровом процессе. Согласно классификации ощущений, предложенной английским физиологом Ч. Шеррингтоном, вышеперечисленные аксессуары, оказывают воздействие на экстерорецептивные виды ощущений, затрагивая по контакту с раздражителем такие ощущения как дистантные: зрительные, обонятельные, и слуховые, так и контактные, в котором по модальности оказывается воздействие только на осязательный вид ощущений»,– пишет об этом Т. П. Филатова[[21]](#footnote-21).

Примером полного погружения в виртуальную реальность является роман Эрнеста Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011 год), выполненный в стилистике киберпанка. В 2018 году по этому роману был снят одноименный фильм. Персонажи проводят большую часть своего времени в глобальной многопользовательской онлайн-игре ОАЗИС, что расшифровывается как «Онтологический антропоцентрический зрительно-иммерсивный симулятор». Погружение в игру происходит с помощью специальной экипировки и аппаратуры (шлемов, костюмов и т.д.). В этой виртуальной реальности персонажи в прямом смысле проживают жизнь, возвращаясь в реальный мир только за тем, чтобы купить более качественную аппаратуру.

Как было сказано ранее, хронотоп Саши Лапина характеризуется именно стиранием границ между «объективной» реальностью и виртуальной и погружением персонажа в игровой мир. Обратимся непосредственно к тексту повести «Принц Госплана» и рассмотрим, каким образом происходит это смешение.

Погружение в виртуальную реальность в повести «Принц Госплана» происходит на двух уровнях текста: внутреннем и внешнем. Внутренний уровень – это содержание произведения, то, как игровая реальность пересекается и сливается с объективной для персонажей реальностью, – то есть сам хронотоп Саши Лапина. Внешний уровень погружает читателя в виртуальную реальность произведения с помощью лексики, внутреннего устройства текста и интертекста.

Рассмотрим сначала внешний уровень.

# **Часть 2. Игровая логика текста**

Текст повести «Принц Госплана» построен по логике компьютерной игры. Эпиграфом повести является команда B > MS DOS – то есть, вызов программы с жесткого диска B в операционной системе MS DOS 1981 года выпуска. Таким образом, текст вызывается с помощью командной строки, как компьютерная игра. Пролог имеет название «Loading» (*англ.* загрузка) – происходит загрузка игры. Сами главы названы «уровнями» (*англ*. Level), также имеется глава «Game Paused» (*англ.* игра приостановлена). Повесть кончается текстом “Have a nice DOS!” (*англ*. Удачного DOS-а!). Эта фраза является переделкой классического английского пожелания “Have a nice day” (*англ*. Удачного дня). Поскольку повесть посвящена видеоиграм, последнюю фразу “Have a nice DOS!” можно расшифровать как пожелание читателю удачной игры.

В компьютерных играх жанра «платформер»[[22]](#footnote-22), к которым относится и *Prince of Persia*, каждый уровень имеет свою архитектуру и устройство, и чем выше уровень, тем сложнее его пройти. Успешное завершение уровня сопровождается переходом героя в другую локацию (то есть, игровое пространство). В повести «Принц Госплана» в конце каждой главы Саша также перемещается между сюжетно-значимыми «локациями» мира. Представим это в виде краткой таблицы.

|  |  |
| --- | --- |
| Глава | Чем заканчивается |
| Level 1 | Саша выходит покурить на лестничную площадку, где впоследствии встречает своих коллег, «обитателей» других виртуальных миров. |
| Level 2 | Саша возвращается в отдел. |
| Level 3 | Саша попадает в метрополитен.  |
| Level 4 | Саше не удается с первого раза пройти этот уровень (он погибает), поэтому глава обрывается. |
| Autoexec.batLevel 4 | Саша прибывает в Госплан. |
| Level 5 | Саша попадает к начальнику Пети Итакина, в мир игры *M1 Tank Platoon*. |
| Level 6 | Саша приходит к Пете Итакину. |
| Level 7 | Саша получает удар по голове и в следующей главе попадает в реальность игры. |
| Level 8 | Саша получает секретный код, позволяющий ему сразу попасть на 12 уровень, минуя предыдущие. |
| Level 12 | Саша находит Принцессу, т.е. проходит игру до конца, и впоследствии ставит игру на паузу. |
| Game Paused | Саша начинает проходить игру заново. |
| Level 1 | Саша засыпает в виртуальном пространстве. Повесть заканчивается. |

Саша перемещается между локациями, каждая из которых отличается друг от друга архитектурой (кабинет, лестничная площадка, метрополитен и т.д.) и теми, кто «населяет» этот уровень, – так же, как в компьютерных играх уровни отличаются противниками, которых герой встречает на своем пути.

Главный герой, с точки зрения которого читатель видит окружающий мир, является системным администратором, поэтому в тексте часто встречается компьютерная терминология и сленг программистов (*Escape*, *Shift*, *PgUp*, *Reset*, комбинация *Control – Break*, «винт» – т.е. винчестер, «эйтишка» – предположительно, персональный компьютер модели IBM PC/AT 1984 года выпуска и т.д.). Поскольку персонажи являются геймерами, текст также изобилует различной лексикой, описывающей составляющие компьютерных игр.

В повести «Принц Госплана» упоминается целый ряд компьютерных игр, популярных в конце 1990-х у российских пользователей IBM PC. Первой из таких является, собственно, *Prince of Persia* (1989): на ее игровой механике и антураже основан мир повести. Большое внимание уделено игре *M1 Tank Platoon* (1989), где игрок берет на себя управление танковым взводом, состоящим из четырех танков типа «Абрамс». Эта игра является особенно популярной у служащих Госплана. Сам Саша Лапин также хорошо разбирается в том, как устроена эта игра. Можно предположить, что именно поэтому в здании Госплана он на некоторое время попадает из виртуальной реальности “Prince of Persia” в виртуальную реальность *M1 Tank Platoon.*

Помимо двух описанных выше игр, в повести «Принц Госплана» упомянут ряд других компьютерных игр, вышедших в 1980–1990-е годы на платформе DOS:

1. *Arkanoid* (1986)

Данная видеоигра первоначально предназначалась для игровых автоматов, но в середине-конце 1980-х годов вышла для персональных компьютеров. Игрок контролирует небольшую платформу-ракетку, подставляя её под шарик, предотвращая его падение вниз. В верхней части экрана расположены кирпичи. Удар шарика по кирпичу приводит к разрушению последнего. После того как все кирпичи на данном уровне уничтожены, происходит переход на следующий уровень, с новым набором кирпичей.

1. *Budokan: The Martial Spirit* (1989)

Игра в жанре «файтинг» (сражение). Игрок становится участником чемпионата по восточным единоборствам и проходит путь от начинающего до чемпиона, сталкиваясь с различными оппонентами. Также игра поддерживала многопользовательский режим. Игра получила название в честь спортивной арены «Ниппон Будокан», построенной к Олимпийским играм в Токио в 1964 году в качестве арены для соревнований по боевым искусствам.

1. *Crazy Bird*

Вероятно, под «Крейзи берд» в повести «Принц Госплана» подразумевается игра *J-Bird* (1983), которая была популярна в 1980-е годы. Игрок управляет птицей, которая прыгает по разделенной на сектора пирамиде. Задача игрока – закрасить сектора пирамиды в разные цвета в определенной последовательности. Выполнить задание игроку мешают разнообразные монстры. Игра имела запоминающиеся ритмичные саундтреки.

1. *F-15 Strike Eagle* (1984)

Игра в жанре авиасимулятор. Игрок становится пилотом американского истребителя-бомбардировщика F-15 и выполняет боевые задания в нескольких «горячих точках» планеты. Задания основаны на реальных военных конфликтах. В первоначальной версии игры были представлены четыре театра военных действий: Ливия (исторический фон: напряженность американо-ливийских отношений), Персидский залив (исторический фон: напряженность американо-иранских отношений), Вьетнам (исторический фон: война во Вьетнаме, хотя самолет *F-15 Strike Eagle* появился гораздо позже нее), Ближний Восток (исторический фон: арабо-израильский конфликт). В 1991 был выпущен диск с еще тремя миссиями: Нордкап (исторический фон: холодная война), Европа (исторический фон: холодная война), Буря в пустыне (исторический фон: операция «Буря в пустыне»).

1. *Pipes* (1983)

Игра в жанре головоломка. Задача игрока: провести систему водоснабжения во все здания в квартале, учитывая тип (сопоставимость труб с уже проложенными) и ограниченный размер бюджета. Игра имеет несколько уровней сложности, которые отличаются количеством зданий в квартале.

1. *Populous* (1989)

Компьютерная игра в жанре стратегия в реальном времени. Считается родоначальницей игр в жанре «симулятора бога», в которых игрок управляет сообществом объектов или персонажей в качестве некой высшей сущности, обладающей сверхъестественными силами.

1. *Starglider* (1986)

Игра в жанре космического авиасимулятора. Сюжет игры заключается в том, что герой в качестве одного из пилотов истребителя участвует в освобождении планеты Новения (*англ*. Novenia) от захвативших ее пришельцев эргон (*англ*. Ergons). Игра сопровождалась научно-фантастическим рассказом за авторством Джеймса Фоллета, который описывал предысторию событий игры.

1. *Targhan* (1990)

Игра-платформер с развернутым сюжетом. Управляемый персонаж, воитель из диких племен, путешествует по опасным землям и сражается с их обитателями. Конечная цель – добраться до крепости деспота и победить его. Игра имеет сиквел: *Asghan: The Dragon Slayer* (1998).

1. *Tower Toppler* (1987)

Игра-платформер, больше известная под названием *Nebulus.* Цель игры: разрушить восемь построенных на море башен с помощью бомб на вершине каждой башни. Каждая башня и уровень башни имеет свою архитектуру. По мере продвижения наверх управляемый персонаж сталкивается с различными противниками, которые сбрасывают игрока на разное количество уровней вниз.

1. *Throatcutter* (описание игры не найдено)

Таким образом, Виктор Пелевин в повести «Принц Госплана» представляет общую картину игрового мира России 1991 года и распространенность компьютерных игр как таковую, поскольку все названные поименно персонажи, окружающие Сашу Лапина, играют в те или иные видеоигры.

# **Часть 3. Виртуально-действительная реальность Саши Лапина**

На внутреннем уровне текста, то есть, на уровне самого хронотопа Саши Лапина, смешение «объективной» и виртуальной реальностей отражено посредством наличия в «объективном» мире игровых реалий, которые при этом воспринимаются персонажами как также объективно-реальные. Так, Саша Лапин на протяжение всего пути от Госснаба до Госплана, а также в самих этих зданиях, постоянно сталкивается с различными элементами игры-платформера: движущимися панелями, решетками, обваливающимся полом, различными ловушками, которые нужно миновать, и иными препятствиями, для преодоления которых нужно бегать, прыгать и подтягиваться. Также Саша сталкивается с вооруженными ятаганами персидскими воинами – стандартными противниками в игре *Prince of Persia*, с которыми Саше также приходится сражаться. При этом и элементы игры-платформера в обычных советских зданиях, и персидские воины воспринимаются главным героем как должное, у него не возникает мысли о несопоставимости этих явлений.

В главе «Level 6» Саша Лапин попадает к начальнику Итакина Борису Емельяновичу, который является поклонником игры *M1 Tank Platoon*. Появление танка *M1 Abrams* в кабинете служащего Госплана также нисколько не удивляет Сашу. Далее Саша принимает участие в танковом сражении в качестве стрелка в составе экипажа Бориса Емельяновича, который, таким образом, помогает Саше быстрее добраться до Итакина. Граница между объективной реальностью и миром компьютерной игры полностью стирается, миры перетекают друг в друга, и танк прямо из кабинета выезжает на поле боя. Когда бой заканчивается, Саша входит в строение, на котором имеются восточные факелы, которых не должно быть в игре-симуляторе танкового боя, и удивительным образом снова оказывается в мире игры *Prince of Persia*. Все это время Саша Лапин находится в здании Госплана, однако «объективная» реальность наполнена «порталами» в полную виртуальность, и эти резкие смены антуража Сашей (а также, как видно из текста, остальными персонажами) воспринимаются как должное и привычное.

Первое появление Пети Итакина также сопровождается резкой сменой реальностей. Саша Лапин сражается с противником в коридорах персидского дворца, когда его внезапно кто-то окликает и, не дождавшись ответа, разворачивает лицом к себе.

– Здорово, Саш! – раздалось вдруг за спиной.

Саша испытал острую ненависть к неизвестному идиоту, к вздумавшему отвлекать его разговорами в такую минуту… <…>

– Саша!

Саша почувствовал, как чьи-то руки разворачивают его вместе с вращающимся стулом, и чуть не ткнул мечом появившегося перед ним человека.

Это был Петя Итакин.

В это время на экране застывает фигурка, и читатель вновь сталкивается с вопросом: кто же сражался, Саша или Принц? Самого Сашу этот вопрос не беспокоит: резкая смена реальности для него привычна, он не видит ничего странного в перемещении из персидского дворца в кабинет Итакина путем вращения кресла.

Однако стоит заметить, что в повести «Принц Госплана» все же присутствуют люди, существующие в некой параллельной реальности, не затронутой влиянием виртуального пространства: это случайные прохожие. Пассажиры метрополитена в главе «Autoexec.bat – Level 4» не видят «разрезалок», которых так опасался главный герой, поэтому не понимают, почему он радуется – а Саша, напомним, радуется именно тому, что во второй раз «разрезалка» оказалась на соседнем эскалаторе, ее удалось избежать. Точно так же случайный прохожий в главе «Game Paused» не видел членов «Общества Освобождения Палестины», поэтому расстрелянный этими людьми Кузьма Ульянович сначала кажется ему просто пьяным. Позже оказывается, что у Кузьмы Ульяновича случился сердечный приступ (этот эпизод будет подробнее рассмотрен далее).

Несмотря на полное погружение в компьютерные игры, персонажи повести «Принц Госплана» все еще остаются игроками и способны управлять виртуальным миром так же, как они делают это, сидя перед монитором: клавиатура и командная строка существуют в «объективной реальности» в реальном времени.

В главе «Level 3» Саша Лапин заново вызывает игру *Starglider* с дискеты, тем самым воскрешая командировочного из Пензы, космический корабль которого только что был уничтожен.

В главе «Level 5» один из поклонников игры *F-15 Strike Eagle* рассказывает о своем «боевом подвиге»: «Кузьма Ульянович кричит: «Помеху ставь!» А я вместо тепловой – это на «эф» нажать надо – на “цэ” жму. Ну, и, значит, получил прямо под хвост. Нажал на «эф семь», катапультировался». Таким образом, события игры воспринимаются персонажами как действительно произошедшие, но при этом самолет управляется в соответствии с настройками управления в видеоигре.

В главе «Level 6» Саша Лапин, как уже было упомянуто раньше, участвует в танковом сражении, однако, чтобы запустить двигатель боевой машины, Саша использует клавиатуру.

– А вы директорию смените, – сказал Саша, – вы же в корневой директории. Или сначала в «Нортон» выйдите.

<…>

Саша привычно затюкал по клавишам; затрещал дисковод хард-диска, и почти сразу же мощно и тихо загудела электрическая трансмиссия танка.

Позже Саша хочет отдать Борису Емельяновичу «зенитку и два ПТУРСа на башню» – дополнительные модификации к танку *M1 Abrams*. По факту они являются всего лишь файлами на дискете, однако, когда Борис Емельянович запустит их в игре, файлы «материализуются» в виде реальных (в рамках данного мира) орудийных башен его танка.

Сам Саша сражается с противниками, используя клавиши *PgUp* и *Shift* в реальном времени, а перед тем, как выйти в гастроном, ставит «игру» на паузу с помощью клавиши *Escape*.

 Таким образом, в рамках хронотопа Саши Лапина, несмотря на стирание границ между «объективной» и виртуальной реальностями, герои способны решать ставшие для них реальными игровые задачи по правилам компьютерной игры: с помощью клавиатуры и командной строки, – то есть, здесь они все еще позиционируются не столько как персонажи, но именно как игроки, которые способны управлять «объективно-реальным» миром.

# **Часть 4. Смерть и бессмертие**

Особое внимание заслуживает концепт смерти в рамках хронотопа Саши Лапина. Мы не будем углубляться в изучение этого понятия с точки зрения других культур, а также разбирать различные варианты персонификации смерти как некой иномировой сущности, представленные в видеоиграх, а рассмотрим смерть как оппозицию жизни компьютерной игровой среде.

Смерть персонажа в видеоиграх может использоваться и как элемент игровой механики, и как повествовательный элемент.

В рамках игровой механики смерть – это окончание игры при падении очков здоровья персонажа до нуля или получении им несовместимых с жизнью, по меркам игрового мира, травм. В играх в жанре стратегии, смертью, то есть поражением, является гибель всех юнитов (боевых единиц) под командованием игрока.

В качестве повествовательного элемента смерть чаще всего фигурирует в играх, которые имеют нелинейный сюжет и возможность выбора вариантов действий или хотя бы реплик. В таких играх выбор различных стратегий поведения, общения со спутниками и способа прохождения игры может влиять на финал игры (при наличии нескольких возможных концовок), на то, кто из персонажей останется с главным героем до конца, а какие персонажи могут погибнуть при определенных обстоятельствах. Подобное нелинейное устройство можно наблюдать в играх *Mass Effect* (2008-2012), *Dragon Age* (2009-2014), *Tyranny* (2016) и ряда других.

Тем не менее, какими бы ни были функции смерти в видеоиграх и какую бы психологическую нагрузку ни имела смерть для персонажа, игроком она воспринимается совершенно иначе: как нечто ненастоящее. Даже если игрок психологически отождествляет себя с персонажем (например, в играх, обзор в которых ведется от первого лица), физически он, разумеется, не умирает. В случае смерти персонажа игрок просто загружает последний доступный файл сохраненной игры и снова продолжает играть.

В повести «Принц Госплана», где стирается граница между виртуальным и реальными мирами, игроки, являющиеся одновременно и персонажами своих игр, не умирают по-настоящему даже при получении, казалось бы, несовместимых с жизнью травм. По правилам компьютерной игры загружается последнее доступное сохранение, и игра продолжается. Такое же возвращение к началу происходит в конце рассказа «Вести из Непала».

Здесь стоит вспомнить понятие реинкарнация, оно же перерождение или переселение душ. Представление о реинкарнации заключается в том, что душа после смерти тела воплощается в другом живом существе, приобретает новую личность с редкими вкраплениями черт прошлой. Данная концепция в том или ином виде встречается во всех мировых религиях и верованиях. В восточных вероучениях цикл жизни и смерти называется сансарой, а следующее воплощение души зависит от кармы – совокупности поступков, совершаемых личностью. В процессе перерождения душа постигает истинную суть вещей и совершенствует себя, и, достигнув определенного уровня познания, душа может покинуть круг сансары и освободиться от страданий – достигнуть нирваны.

В повести «Принц Госплана» представлены три эпизода, когда персонажи умирают или должны умереть.

В главе «Level 3» один из персонажей, командировочный из Пензы, играет в игру *Starglider* (1986) в жанре космического авиасимулятора. Когда вражеская ракета попадает в управляемый игроком космический корабль. командировочный погибает вместе с ним и сгорает. Тем не менее, начальник Саши, Борис Григорьевич, требует «вызвать командировочного обратно» – то есть он также понимает, что смерть в этом мире обратима. Саша снова вызывает игру с помощью дискеты, и «мужик из Пензы» снова появляется в кресле – то есть воскресает в начале игрового этапа. «Тогда автоэкзек[[23]](#footnote-23) себе сделайте, а то вас каждый раз вызывать времени ни у кого нет», – комментирует это Саша Лапин, из чего можно сделать вывод, что не только он, Борис Григорьевич и сам командировочный, но и все обитатели этого мира также знают об обратимости смерти.

В главе «Level 4» Саша Лапин сам попадает под «разрезалку» – крутящиеся лезвия, смертельно опасные для управляемого персонажа в игре *Prince of Persia*. Глава обрывается многоточием в тот самый момент, когда главный герой погибает от лезвий «разрезалки». Следующая глава называется «Autoexec.bat – Level 4», и ее начало полностью повторяет начало предыдущей главы – то есть, происходит загрузка последнего сохраненного файла, и Саша Лапин по правилам игры *Prince of Persia* как ни в чем не бывало, воскресает в начале уровня, чтобы заново пройти его. В этот раз «разрезалка» оказалась на соседнем от Саши эскалаторе, поэтому ему удалось ее миновать.

В главе «Game paused» представлена несколько иная ситуация. Кузьму Ульяновича, которого несколькими главами раньше чествовали как лучшего пилота Госплана за боевые подвиги в авиасимуляторе *F-15 Strike Eagle* в отместку расстреливают члены «Общества Освобождения Палестины». Саша Лапин, хотя и не играл в эту игру, тоже видит этих людей, однако для него они похожи на бестелесных призраков, через которых видны деревья и скамейки. От полученных виртуальных ранений Кузьма Ульянович не умирает, загрузка последнего сохранения не требуется (и в данной ситуации она невозможна), однако в реальном мире его в момент «расстрела» настигает несмертельный сердечный приступ.

Как пишет об этой теме Т. Д. Лопатинская, «в знаковом поле киберпространства смерть предстает в новых формах. Она лишается привычной экзистенциональной сущности и воспроизводится во множестве новых моделей. Игрок воспринимает себя как символ, бестелесный, следовательно, бессмертный. Сама смерть в виртуальном пространстве утрачивает смысложизненную значимость, т. е. становится симулякром, причем не только отдельной личности, но и групп людей, перестает восприниматься как точка невозврата, так как в киберпространстве можно умереть и воскреснуть»*[[24]](#footnote-24)*.

Смерть персонажа в виртуальном мире все еще имеет крепкую привязку к негативным ощущениям, поскольку означает проигрыш на каком-то этапе. Тем не менее, в отличие от реальной жизни, при смерти персонажа игрок не переживает экзистенциальный страх умирающего человека, и смерть перестает восприниматься, как было сказано выше, как точка невозврата, после которой больше ничего нет. В рамках хронотопа Саши Лапина смерть игроков-персонажей предстает именно в виде такого обратимого явления, которое можно исправить или отменить, загрузив последний сохраненный файл с помощью *autoexec.bat* или с дискеты.

Мы не можем оставить без внимания феномен самоубийства, который также затрагивается в повести «Принц Госплана». В главе «Level 7» присутствует следующий фрагмент:

– <…> Я из Госплана скоро ухожу.

– Куда?

Петя неопределенно кивнул головой вправо. Саша посмотрел туда – там были тысячи разноцветных светящихся точек, горящих до самого горизонта. Можно было понять Итакина и в том смысле, что он планирует прыжок с балкона.

Вне зависимости от мотивов, которые психологи разделяют на пять основных групп[[25]](#footnote-25), целью самоубийства и закономерным следствием удачной попытки всегда является уход из жизни – то есть, выход из окружающей человека реальности. Однако, как мы выяснили выше, в рамках хронотопа Саши Лапина смерть является обратимым явлением и к «выходу из игры» не ведет, поэтому ключевая цель самоубийства оказывается недостижимой, и попытки совершить его не имеют никакого смысла. В рамках хронотопа Саши Лапина смерть в любом виде не приведет к выходу из реальности, потому что сама реальность организована по законам виртуального мира, она иллюзорна, и в ней смерть – такая же иллюзия, как и жизнь.

Таким образом, перед персонажем закрывается даже самый очевидный способ покинуть иллюзорную реальность, и он оказывается заперт в бесконечном цикле перерождений, где смерть знаменует не конец, а всего лишь начало новой жизни. Данная концепция была удачно реализована в игре *Hades* (2020 год) от студии *Supergiant Games*, основанная на греческой мифологии. В этой игре цикл смерти и перерождения представлен как инструмент игровой механики (неизбежное следствие падения уровня здоровья персонажа до нуля) и, кроме этого, обоснован с точки зрения повествования законами игрового мира. Главный герой, принц Подземного мира, может сколько угодно умирать в ходе своих приключений. Смерть всего лишь приведет к его возвращению во дворец Аида, после чего главный герой продолжает действовать, поскольку в Подземном мире (то есть, царстве мертвых), невозможно умереть насовсем и покинуть этот цикл перерождений.

# **Часть 5. Буддизм и вечный цикл**

Как и во всем творчестве Виктора Пелевина, в повести «Принц Госплана» находят отражение буддистские мотивы, а именно учение мадхъямики: существует некая Истина, которую человек может познать только индивидуально. Познать эту Истину герою помогает наставник, гуру. В повести «Принц Госплана» таким гуру становится Петя Итакин, коллега Саши Лапина из Госплана.

Когда Саша проходит игру до конца. Принцесса, к которой Принц – то есть, Саша, отождествившийся с Принцем, – так долго шел, оказывается картонной фигуркой с головой из тыквы. Саша в ярости легкостью ломает стену дворца и вновь оказывается в кабинете у Пети Итакина. Это можно расшифровать таким образом, что Саша ломает «четвертую стену» – воображаемую границу, отделяющую персонажей вымышленного мира от его зрителей, и выходит за рамки реальности компьютерной игры, превращаясь в игрока.

При этом, Петя уже «расколол» игру – то есть познал Истину о вымышленной природе Принцессы и всего мира вокруг них, и он помогает Саше Лапину осознать это. Принцесса – только иллюзия, часть иллюзорного мира, нарисованная, и дойти до нее может только нарисованный принц – это и есть та Истина, которую каждый играющий, дошедший до конца игры, в том числе Саша, должен был познать сам. «Просто, когда человек тратит столько времени и сил на дорогу и наконец доходит, он уже не может увидеть все таким, как на самом деле… Хотя это тоже не точно. Никакого «самого дела» на самом деле нет. Скажем, он не может позволить себе увидеть», – говорит об этом Петя. На вопрос, почему же Саша увидел, он отвечает, что тот просто прошел по служебной лестнице. Это можно расшифровать так: тот, кто целиком погружается в игру и задается целью дойти до Принцессы, тратит на это огромное количество сил, отказывается верить в то, что Принцесса – иллюзия, а его усилия были напрасны. Саше, как и Пете до него, удалось самостоятельно познать Истину на горьком опыте: принцесса иллюзорна, иллюзорен и якобы объективно-реальный мир, в котором существует Саша, иначе как бы он проломил каменную стену персидского дворца и тут же оказался бы в кабинете Итакина.

Этот разговор имеет не менее символическое продолжение.

– Но куда деваются те, кто играет? Те, кто управляет принцем?

– Помнишь, как ты вышел на двенадцатый уровень? – спросил Итакин и кивнул на экран.

– Помню.

– Ты можешь сказать, кто бился головой о стену и прыгал вверх? Ты или принц?

– Конечно принц, – сказал Саша. – Я и прыгать-то так не умею.

– А где в это время был ты?

Саша открыл было рот, чтобы ответить, и замер.

– Вот туда они и деваются, – сказал Итакин.

Саша познал и эту Истину, но она остается скрытой от глаз читателя, поскольку, согласно учению мадхъямики, Истина невербализируема. Читатель должен сам понять, что имел в виду Итакин.

Итакин проявляет себя как гуру еще раньше, в главе «Level 7». Между ним и Сашей происходит разговор о сути лабиринта игры, в ходе которого раскрывается, что не только игра – иллюзия, но и мир, в котором они живут, – тоже иллюзия. Приведем этот разговор:

– Вот ты второй год по лабиринту бежишь, – заговорил Петя, – а ты думал когда-нибудь, на самом он деле или нет?

<…>

Саша задумался.

– Пожалуй, он существует. Точнее, правильно сказать, что он существует ровно в той же степени, в какой существует принц. Потому что лабиринт существует только для него.

– Если уж сказать совсем правильно, – сказал Петя, – и лабиринт и фигурка существуют только для того, кто глядит на экран монитора.

– Ну да. То есть почему?

– Потому что и лабиринт, и фигурка могут появляться только в нем. Да и сам монитор, кстати, тоже.

– Ну, – сказал Саша, – мы это на втором курсе проходили.

– Но тут есть одна деталь, – не обращая внимания на Сашины слова, продолжал Петя, – одна очень важная делать. Ее те козлы, с которыми мы это проходили, забыли сообщить.

– Какая?

– Понимаешь, – сказал Петя, – если фигурка давно работает в Госснабе, она почему-то решает, что это она глядит в монитор, хотя она всего лишь бежит по его экрану. Да и вообще, если б нарисованная фигурка могла на что-то поглядеть, первым делом она бы заметила того, кто смотрит на нее.

На вопрос, кто смотрит на фигурку, Петя не отвечает: разговор обрывается из-за вмешательств противников. Истина остается непознанной.

Принц, для которого существует лабиринт игры *Prince of Persia*, – нарисованный, виртуальный, – это Саша понимает. Однако иллюзорен не только мир внутри игры, но и мир самого Саши, признаваемый им как «объективно-реальный», несмотря на все странности, связанные с вызовом консоли, проваливающимся полом и персидскими факелами в советских зданиях. Саша, Петя и все остальные обитатели мира повести «Принц Госплана» сами являются фигурками на чьем-то огромном мониторе и не осознают этого, поэтому не могут увидеть того, кто смотрит в этот монитор. Мир, признаваемый персонажами как объективная реальность, – на самом деле, такая же иллюзия, как тесно сплетенные с ними виртуальные миры компьютерных игр. А поскольку миры игр существуют только для того, кто смотрит в монитор, и персонажи, которые давно работают в Госснабе, не осознают иллюзорности своего бытия, они, соответственно, не могут ее покинуть и обречены снова и снова бежать по своему лабиринту. В этом сложность устройства хронотопа Саши Лапина и отражение в нем буддистских мотивов: оба мира являются иллюзорными. Более того, они слились в единый мир: между «объективной» реальностью и компьютерной игрой отсутствует разделяющая их «четвертая стена»-монитор. При этом некая иная реальность за рамками привычного мира лежит за гранью понимания персонажей произведения.

Символичный финал повести «Принц Госплана» еще раз подтверждает мысль о том, что выхода из иллюзорной реальности не существует. Саша Лапин начинает заново проходить игру *Prince of Persia* с первого уровня и снова отождествляется с Принцем, проникая все глубже в виртуальное пространство по ту сторону монитора. Саша возвращается в родную пятиэтажку, выключает компьютер – но, тем не менее, отправляется спать не в кровать, а в виртуальное пространство: «Cпрыгнув с балкончика, он побрел по коридору в тупичок, куда раньше стаскивал всякие найденные вещи. <…> Саша лег на лежанку и закрыл глаза, и почти сразу же <…> еле различимо запела флейта». То есть, Саша даже спит где-то в пространстве игры, в закоулках персидского дворца, под саундтрек игры. Можно даже сказать о том, что «объективная» и виртуальная реальности как будто поменялись местами: Саша живет в виртуальном мире, как и другие персонажи стали частью своих любимых игр, а «объективная реальность» Госплана превратилась во вкрапления иллюзии.

Саше снятся события прошлого дня: Петя Итакин, который играет на флейте на вершине одной из башен из игры *Tower Toppler*, и Аббас, который указывает Саше комбинацию клавиш, после нажатия которых фигурка Принца сделает необычную вещь: «подпрыгнет вверх, выгнется и в следующий момент растворится в небе».То есть, Аббас указывает герою на то, что иллюзорную реальность теоретически можно покинуть, и за ее рамками может быть что-то иное, невыразимое, что может быть отождествлено с буддистской Истиной, которую каждый человек может познать только сугубо индивидуально. Здесь можно вспомнить еще одну повесть Виктора Пелевина, имеющую похожий финал, – «Затворник и Шестипалый». Цыплятам удается улететь с комбината, они направляются на юг – в иную реальность, однако что представляет собой мир за стенами комбината и сам юг, не уточняется. Юг – это невербализуемая и познаваемая сугубо индивидуально Истина, как и то пространство, куда может попасть фигурка Принца.

Тем не менее, Затворнику и Шестипалому удается вырваться в иную реальность, однако Саша, даже если попробует нажать указанную комбинацию клавиш по пробуждении, не сможет выйти в пространство за рамками игры. Во-первых, комбинация клавиш относится к фигурке Принца на мониторе, а во-вторых, даже если мы примем то, что сам Саша – и есть Принц, совет Аббаса Саша видит во сне, а сон – ярчайший пример иллюзорной реальности. Более того, этот сон герой видит, *уже* находясь в виртуальной реальности. Таким образом, получается двойная иллюзия. Из первой иллюзии, сна, герой выйдет, когда проснется, однако покинуть мир вокруг него герой не сможет: это невозможно, поскольку виртуальная реальность стала неотделима от «объективной». Даже смерть не приведет к уходу из этой жизни, поскольку, как мы выяснили ранее, в рамках хронотопа Саши Лапина смерть персонажа – тоже иллюзия, она обратима и легко разрешается вызовом сохранения с дискеты или с помощью *autoexec.bat*.

Таким образом, можно охарактеризовать хронотоп Саши Лапина не столько как лабиринт, сколько как бесконечный цикл, в котором каждый конец неминуемо становится новым началом. Нечто сходное происходит в финале рассказа «Вести из Непала». Главная героиня, по сути, уже мертва, открывает дверь из комнаты и удивительным образом оказывается в трамвае, из которого ей нужно выходить. Именно с этого начинался рассказ. Круг замкнулся. В повести «Принц Госплана» смерть ведет всего лишь к загрузке сохранения на определенном этапе, а не к выходу из реальности как таковой, а после прохождения любимой игры до конца, герой всего лишь начинает свой путь заново. Выход в иную реальность можно увидеть лишь во сне, но сон – еще большая иллюзия, чем окружающий мир. Герой просыпается, и цикл начинается заново.

# **Глава 3. Виртуальная реальность в романе «Любовь к трем цукербринам»**

# **Часть 1. Киклоп и Кеша**

Для начала стоит сказать немного о названии романа. Оно вполне очевидно отсылает читателя к итальянской сказочной пьесе Карло Гоцци «Любовь к трем апельсинам». Эта отсылка, с одной стороны, предвосхищает сатирико-игровой характер романа Виктора Пелевина, а с другой, намекает на одну из ключевых идей романа.

В пьесе Гоцци фея проклинает принца, внушая ему неутолимую страсть к трем апельсинам. В заглавии романа «апельсины» заменены на «цукербринов». Слово «цукербрины» объединяет фамилии гигантов интернет-индустрии Марка Цукерберга, основателя социальной сети *Facebook*, и Сергея Брина, разработчика поисковой системы *Google.* Таким образом, один из главных мотивов произведения – зависимость современного человека от Всемирной Сети, а также обожествление ключевых фигур медиаиндустрии, ставших культурными героями.

В контексте романа три цукербрина – это название той всевидящей силы, которая руководит системой, «виртуальный управленческий фокус, не подчиненный конкретной человеческой воле» – так их характеризует Библиотекарь, один из виртуальных помощников главного героя романа. По сути, это трехпартийная система управления, однако вместо живых кандидатов: консервативного, радикального и либерального, выступают компьютерные алгоритмы. В 4 части романа в главе «Метадата» Библиотекарь объясняет суть цукербринов так:

Власть может переходить от одного цукербрина к другому или третьему до семисот раз в секунду – и каждый раз достигается сложнейшей компромисс между всеми тремя политическими платформами, позволяющий наиболее полным образом учитывать настроения граждан в реальном времени.

В романе «Любовь к трем цукербринам» Виктор Пелевин представляет читателю сложно устроенную систему реальностей, которые вложены друг в друга и перекликаются, поэтому рассматривать текст как единый массив, как мы рассматривали повесть «Принц Госплана», не представляется возможным. В этой связи мы будем отдельно рассматривать каждый уровень реальности. Вложение реальностей друг в друга наглядно показано на схеме ниже.

(Ил. 1)

Весь текст является историей, рассказываемой таинственным Киклопом. Киклоп – один из стражей мира, обладающих способностью к ясновидению и телепатией. Должность Киклопа не является пожизненной, она постоянно переходит к разным людям. Более того, Киклопов много, и все они наблюдают за миром, поддерживая «связь времен»: причинно-следственный порядок вещей, вне зависимости от того, нравится им этот порядок или нет. Киклоп, который выступает в качестве рассказчика, наблюдает за множеством людей, но больше всего его интересует Кеша, которого можно назвать главным героем самой крупной части произведения. Мир, который видит Киклоп, отличается от представлений обычного человека. Для человека мир, в котором он существует, является единственным возможных, в то время как Киклоп воспринимает мир как всего лишь одну из вероятных реальностей.

Функции Киклопа: поддерживать равновесие в мире и не допускать происхождения событий, которые не должны происходить*.*

Я чувствовал тонкий баланс человеческого мира примерно как стоящий на канате циркач, <…> и это не зрители глядели на меня (они обо мне даже не подозревали), а я на них. Когда равновесие чуть нарушалось (такое происходило почти каждый день), мое внимание тут же устремлялось к той точке зрительного зала, где это случилось, а остальное исчезало в тени. Я видел, что мне нужно сделать, даже не вникая в суть событий.

Благодаря способностям к ясновидению, Киклоп всегда знает, какая из возможных реальностей должна стать «объективной» для жителей мира, и способствует наступлению этой реальности.

Здесь стоит обратиться к термину «мультиверс», или «мультивселенная» (в тексте мы будем использовать первый термин). Мультиверс (*англ.* multiverse) – «гипотетическое множество всех возможных реально существующих параллельных вселенных (включая ту, в которой мы находимся)»[[26]](#footnote-26). Первоначально теория мультиверса разрабатывалась физиками в рамках теории струн, однако ряд ученых называют гипотезу мультиверса ненаучной. Позже возможность существования альтернативных миров стала темой для философских и религиозных дискуссий, а также достаточно часто встречается в художественных произведениях, принадлежащих, как правило, к фантастике и фэнтези (например, сложное устройство мультиверса в настольной ролевой игре «Dungeons & Dragons»).

В философии возможность существования нескольких альтернативных вселенных воплотилась в модальном реализме – концепции, предложенной в 1970-х годах американским философом Дэвидом Льюисом. Суть концепции в том, что каждый раз, когда человек принимает какое-либо решение, он тем самым порождает новую вселенную, в которой проживает некоторые события, последовавшие за его решением, и эта вселенная признается человеком как объективная реальность. Но, в то же время, параллельно с этой реальностью существует другая вселенная, в которой решение не было принято, и события стали развиваться совершенно иначе. Согласно Льюису, все возможные миры так же реальны, как признаваемая человеком объективной реальность, поскольку возможность и действительность – свойства одного и того же мира, и какой из миров будет считаться действительным, а какой возможным, зависит от позиции наблюдателя.

Концепция множественности миров упоминается в буддизме, а также в индуизме, конкретно в текстах Бхагавата-Пураны: «Ты [Господь] мельчайший, и Ты самый великий, Ты — начало, середина и конец бытия, но Сам не имеешь начала, середины и конца. Ты существуешь, когда не существует ничего. Ты неизменен, Ты всюду — и здесь, и там, где ничего нет. В бескрайнем пространстве плавает бесчисленное множество яйцеобразных вселенных наподобие нашей, что покрыта слоеной скорлупою стихий, каждая из которых в десять раз толще предыдущей. Но в сравнении с Тобою, безграничным Анантою, они — крошечные былинки»[[27]](#footnote-27). Согласно эзотерической космологии, мультиверс представляет собой систему взаимосвязанных планов (уровней) бытия, некоторые из которых выходят за пределы физической вселенной (например, астральный и ментальный планы). Изучить эти планы возможно, пребывая в измененном состоянии сознания, которое достигается посредством психологических практик, медитации или приема психотропных веществ.

В тексте Пелевина находят отражения и философская, и религиозно-эзотерическая концепции мультиверса. Киклоп сам говорит о мультиверсе в 3 части романа в главе «Мультипоезд».

Обретя способности к ясновидению, Киклоп получает возможность проникать в умы людей, считывать их настроение, мысли и воспоминания, и, кроме того, может заглянуть в прошлое и людей, и вещей:

Коврик и подушку я купил в свое время через Интернет. Но теперь я знал, откуда их привез курьер. <…> Я знал, где сделана серповидная подушка (подвальная мастерская, где шили чехлы для мебели и матрасов – для них это был мелкий приработок). Я даже смог увидеть гречишное поле, где зародилась шелуха, которой набили подушку». Рассуждая о Боге и устройстве вселенной, Киклоп говорит о том, что каждый всемогущий Бог – «просто царек микроскопического одиннадцатимерного[[28]](#footnote-28) вероятностного пузырька, тайно раздутого до размеров трехмерной иллюзорной вселенной, общая энергия-масса которой равна нулю. Несчетное число таких богов и создаваемых ими вселенных рождается и исчезает в каждом кубическом миллиметре шанса каждую секунду.

Соответственно, здесь постулируется наличие множества альтернативных миров со своими богами, и мир, который обозревает Киклоп, – далеко не единственный.

В то же время, сама реальность, в которой проживает Киклоп, также является не единственной, а всего лишь одной из множества, появившихся в результате определенного стечения обстоятельств. Это вписывается в концепцию модального реализма Льюиса. Киклоп не способен присутствовать в других реальностях, но он может представить их по принципу «а что, если бы не произошло/произошло какое-либо событие». В главе «Удар зонтиком» первой части романа Киклоп подробно объясняет, насколько далеко могут уходить причинно-следственные связи, приведшие к некоторым событиям:

Например, брошенный с киевского балкона окурок попадает на воротник сотнику Гавриле, переходящему дорогу. <…> Гаврило останавливается и начинает чистить камуфляж. Его сбивает вылетевший из-за ушла грузовик с покрышками, Гаврило в тот вечер не выходит на трибуну майдана, Янукович еще на полгода сохраняет свой золотой батон, Крым остается украинским, Обама не обзывает Россию региональным бастионом реакции, и все остальные колеса истории, большие и малые, не приходят в движение. Направление, в котором сместится равновесие мира зависит от того, попадет ли окурок в сотника в нужный момент.

Таким образом, если бы окурок попал в сотника Гаврилу в нужный момент, Киклоп жил бы в совершенно иной реальности и предполагал бы наличие другой, в которой падение окурка не произошло. Здесь мы видим наличие, как минимум, двух альтернативных вселенных. Далее Киклоп рассуждает о том, что могло бы помешать падению окурка и рассматривает длинную цепь причинно-следственных связей. Каждое происходящее или не происходящее событие автоматически порождает альтернативную реальность, противоположную действительной, которая имеет иной вектор развития и ведет к иным последствиям. Таким образом, образуется мультиверс, состоящий из множества альтернативных реальностей – вероятных вариантов развития событий, и реальность, в которой существует Киклоп, – ни что иное как один из этих вариантов. Более того, в конце произведения, когда рассказчик перестает быть стражем Киклопом, он оказывается в совершенно другой реальности, где не произошло ключевого события: теракта в здании газеты «Contra». Таким образом, в альтернативной реальности, куда попал Киклоп, Кеша и его коллеги по-прежнему живы и продолжают свою деятельность.

Как было упомянуто, главным героем самой крупной части произведения и тем смертным, на котором сконцентрировано внимание Киклопа, является Кеша. Часть романа, озаглавленная «FUCK THE SYSTEM», – это отчет Киклопа о его наблюдении за Кешей.

Кеша работает в газете «Контра» системным администратором (что роднит его с Сашей Лапиным из рассмотренной ранее повести «Принц Госплана») и журналистом, который обозревает технические новинки и иногда пишет статьи на тему террора. Но главная деятельность Кеши – интернет-троллинг[[29]](#footnote-29). Данный вид социальной провокации особенно популярен в социальных сетях и на форумах в те периоды масштабных событий, которые привлекают внимание общественности.

Роман написан в 2014 году. Самыми обсуждаемыми в русскоязычных социальных сетях в это время были события на Украине: Евромайдан (ноябрь 2013 – февраль 2014), усиление праворадикальных групп и рост антироссийских настроений. Активные участники интернет-дискуссий получили ироничное название «диванные войска». Кешу также можно отнести к таким «диванным воинам», однако он не отстаивает интересы одной иди другой стороны, а «троллит» обе стороны: если обсуждение уже идет, Кеша своими комментариями разжигает его еще сильнее, а если конфликта в обсуждении нет, Кеша начинает его и с одинаковой насмешкой относится и к проукраинским, и к антиукраинским участникам обсуждения.

Забравшись на ветку под названием «Общество Рагульско-Кацапской Дружбы», где шел перманентный срач с бандерлогами[[30]](#footnote-30), Кеша оглядел поле боя.

Третья мировая была в самом разгаре. <…>

Сегодня он [Кеша] сражался против бандерлогов. Подав для виду пару тусклых реплик, он дождался нужного поворота дискуссии и выложил заготовленный на прошлой неделе продукт. Это была фотожаба[[31]](#footnote-31) с голыми братьями Кличко – говорили, откуда-то из гей-журнала. Боксеры были не особенно перспективны политически, но остальные вожди укров не вдохновляли совсем.

Помимо темы Украины, в тексте упоминается ряд других явлений актуальной повестки 2014 года, которые также активно обсуждались в сети. Например, неоднократно поднимается тема ЛГБТ.

Вздохнув, Кеша перелез на другую ветку, <…> и перевалившись через пару топиков, оказался на ЛГБТ-поляне (народная замета – если день начался с хохлосрача, то завершится здесь)». Кешу можно назвать гомофобом, и хотя рассказчик утверждает, что «против гейсексуалистов и либеральных блогеров он [Кеша] точно ничего не имел.

Сама представленная формулировка уже указывает на гомофобные взгляды Кеши (и рассказчика, который использует такое наименование), как и его эмоциональная окраска комментариев.

Также Кеша (и, вероятно, рассказчик-Киклоп, который использует соответствующие формулировки) явно является антифеминистом, о чем свидетельствуют эмоции Кеши при посещении в виртуальном мире музея гендерного шовинизма:

Это была феминистическая подстава, засада аффилированных с властями бешеных лесбиянок, сканирующих чужие жизненные ритмы, чтобы набрать достаточно обвинительного материала для одного из тех отвратительных процессов, что так любят обсасывать в новостях.

Здесь также просматривается отсылка к периодически появляющимся в прессе обвинениях политических и медийных (как правило) личностей в сексуальных домогательствах.

При этом все действия Кеши, связанные с интернет-троллингом, направлены им на получение адреналина и положительных эмоций.

С ветки на ветку, с ветки на ветку, и каждому кокосом по балде. Кеша не испытывал злых чувств ни к кому из затролленных – он просто использовал энергию общественного возбуждения как серфингист волну. <…> Он любил кидаться в граждан, трещащих от внутреннего электричества, словами с зарядом противоположного знака – и наблюдать атмосферные эффекты.

Интересы Кеши сконцентрированы в онлайн-среде. Кеша любит проводить время в компьютерных играх *Grand Theft Auto V*[[32]](#footnote-32) (сокращенно GTA) и многопользовательской онлайн-игре в жанре симулятора танкового боя *World of Tanks,* а также в свободное время играть в мобильные игры: *Candy Crush* (мобильная игра по типу «три в ряд») и *Angry Birds*[[33]](#footnote-33).

Кроме того, личная жизнь Кеши, если ее можно так назвать, также сосредоточена в онлайн-пространстве: Кеша является большим поклонником хентая – жанра японской анимации порнографического характера. Тайными объектами его страсти являются японские школьницы в традиционной форме. Комментируя нездоровое увлечение Кеши порнографической анимацией, Киклоп называет его «супругом заэкранной тьмы», которая все глубже утягивает его и других свои постоянных партнеров в бездну. Саму «заэкранную тьму» Киклоп сравнивает с черным полипом, разросшимся над человеческой цивилизацией, который подпитывается за счет нереализованной страсти, выплескиваемой посредством онанизма.

Все эти реалии жизни Кеши находят отражение в его будущем, увиденном Киклопом не то во сне Кеши, не то в одном из альтернативных вариантов его будущего. Здесь мы переходим к рассмотрению непосредственно виртуальной реальности.

# **Часть 2. Киберпанк и интертекст**

Виртуальная реальность, представленная в романе «Любовь к трем цукербринам», по своей стилистике напоминает киберпанк, поэтому имеет смысл рассказать немного об этом явлении.

Слово «киберпанк» (*англ.* cyberpunk) образовано от слияния английских слов *cybernetics* – кибернетика и *punk* – мусор. Жанр киберпанка описывает мир компьютерной эпохи будущего, где на фоне невероятного технического прогресса, появления развитых искусственных интеллектов и генной инженерии происходит глубокий социальный кризис и разворачивается классовая борьба. Классическая формула киберпанка: “High tech – low life” (*досл. англ.* высокие технологии – низкая жизнь). Эта формула принадлежит Гарднеру Дозуа и отражает суть мира киберпанка: технически развитый и духовно бедный с низким уровнем жизни. Появление киберпанка в литературе связано с выходом в свет романа Уильяма Гибсона «Нейромант» (1984), ставшего классикой этого жанра. Впервые термин «киберпанк» был использован Брюсом Бетке в качестве названия для своего рассказа, вышедшего в 1983 году. Применительно к литературным произведениям этот термин стал использоваться после рецензий вышеупомянутого Гарднера Дозуа на произведения Брюса Стерлига и Уильяма Гибсона.

А. В. Новичкова в статье «Киберпанк как литературное явление: жанровые черты и история»[[34]](#footnote-34) выделяет следующие черты, свойственные произведениям этого жанра:

1. Высокий уровень развития технологий (искусственный интеллект, генная инженерия, биопротезирование, киборги, человекоподобные роботы-андроиды и т.д.);
2. Тотальная компьютеризация и внедрение компьютерных технологий во все сферы жизни;
3. Обязательное наличие виртуальной реальности. Действие романа может разворачиваться как непосредственно в нем самом (целиком или частично), так и упоминать его. Так, например, в романе «Нейромант» Уильяма Гибсона параллельно существуют и реальное пространство, и киберпространство, к которому хакер может ментально подключиться при наличии нужной аппаратуры. Более того, киберпространство само по себе населено «людьми», чья память была загружена в сеть, при этом физическая оболочка в реальном мире может уже отсутствовать;
4. Вышеописанная формула “high tech – low life”;
5. Главный герой – «вне закона». Классические герои киберпанка – механики-самоучки, компьютерные гении и хакеры, связанные с киберпреступностью;
6. Действие произведений жанра киберпанк происходит в мегаполисах, в которых небоскребы соседствуют с нищими районами, что отражает суть социального неравенства;
7. Может присутствовать тема освоения космоса, создания городов-колоний на других планетах.

Киберпанк очень тесно связан с научной фантастикой (НФ), однако его отличие от классической НФ в том, что в классической НФ выстраиваются оппозиции «природа-культура» и «человек-машина», при этом человек имеет свое четкое место и остается незыблем, а техника при этом остается только фоном. Киберпанк, однако, разрушает эти оппозиции. Этот жанр основан именно на том, что человеческая культура и техника настолько смешались, что одно не существуют без другого. Общим для большинства текстов, которые относят к жанру киберпанк, является очарование техникой и, в то же время, тревога по поводу ее непосредственного влияния на человека в мире. Личность пытается найти свое место в этой новой реальности, однако даже понятие «реальность» ставится под сомнения, поскольку виртуальное пространство существует параллельно с объективным и играет не меньшую, а то и большую роль в современной персонажу жизни.

В статье «Киберпанк в 90-х годах» Брюс Стерлинг, один из родоначальников этого жанра, объясняет мировоззрение киберпанка на примере произведения Мэри Шелли «Франкенштейн»:

«С точки зрения киберпанка, «Франкенштейн» – это "гуманистическая" НФ. В «Франкенштейне» заявляется, что существуют Вещи, Которых Не Должен Знать Человек. <…> Доктор Франкенштейн совершает леденящее кровь преступление, преступление против души человеческой, и возмездие настигает его, причем в роли Немезиды выступает его творение его собственных рук – Чудовище. <…> В этом воображаемом произведении [киберпанковской версии «Франкенштейна»] Чудовище будет, скорее всего исследовательским проектом некой мега-корпорации. <…> Чудовище будет защищено авторским правом, и их будут изготовлять во всем мире. Скоро все Чудовища будут работать посудомойщиками или официантами в низкопробных забегаловках. В моральной вселенной киберпанка мы уже знаем То, Что Не Должны Были Бы Знать. <…> Во вселенной киберпанка мысль о том, что существуют некие священные границы, в которых должен держаться человек – заблуждение. Священных границ, защищающих нас от самих себя на существует»[[35]](#footnote-35).

Кроме того, Брюс Стерлинг заявляет о том, что «антигуманистические» утверждения киберпанка – это закономерное следствие мировых событий, на фоне которых фантасты писали свои произведения (80-е годы). Таково состояние культуры XX века, которую киберпанк отражает так же, как отражает эпоху, так или иначе, любое литературное явление.

На каком основании мы можем отнести повесть, как ее называет Киклоп, «FUCK THE SYSTEM» к киберпанку?

1. Виртуальная реальность транслируется непосредственно в сознание человека посредством специальных высокотехнологичных устройств, подобно матрице из одноименной кинотрилогии.
2. Виртуальная реальность фейстопа замещает реальную жизнь.
3. Физическая реальность не описывается, однако можно предположить, что она находится в глубоком упадке, поскольку все сферы жизни перенесены в виртуальную среду. Физическая реальность служит только местом размещения живых модулей.
4. Главный герой Кеша по-своему бунтует против системы, используя лазейки в системе для скрытия своих грехов (они будут описаны далее в части 3).

В виртуальной реальности фейстопа, которая существует в неопределенном будущем, находятся множественные отсылки к действительности XXI века. Так, например, упоминается ряд более или менее узнаваемых личностей, а также явлений. Ниже представлен список самых заметных отсылок.

1. AIPAC SHAKUR III (рэпер) – отсылка к Тупаку Шакуру (1971 – 1996), одному из наиболее известных хип-хоп исполнителей в истории.

2. Che – реальное имя главного героя, которое было распознано системой не как «Че», а как «Ке». Отсылает к Эрнесто Че Геваре, латиноамериканскому революционеру, команданте Кубинской революции. В настоящее время Че Гевара может считаться символом революции.

3. Google Dick, Google Pussy – модули, используемые для сексуальных контактов. Названия созданы по аналогии с существующими сейчас приложениями *Google Maps*, *Google Disk*, *Google Docs* и т.д. Кодовые фразы для запуска модулей начинаются с команд «окей, пусси» или «окей, пинис», что отсылает к стандартной фразе начала голосового гугл-запроса “*OK, google*”.

4. Little Sister – с английского имя виртуального помощника Кеши переводится как «младшая сестра» (сам Кеша называет ее сестричкой) или же «маленькая сестра». Маленькая Сестра может являться отсылкой к Большому (Старшему) Брату из романа «1984»: и Большой Брат, и Маленькая Сестра, так или иначе, осуществляют функции контроля за главным героем.

5. «MICHELIN! The Smell of Freedom!» – образ горящих покрышек в сериале, который смотрит Ке, отсылает к французскому производителю шин *Michelin*. Кроме того, стоит вспомнить о том, что во время Евромайдана протестующий жгли покрышки.

6. Sedacider – название успокоительного напитка соединяет в себе, собственно, название напитка (сидр, *англ.* cider) и название класса лекарственных веществ с успокоительным эффектом (седативные средства, *англ*. sedatives).

7. Анонимус – виртуальный коспиролог может являться отсылкой к международной сети хактивистов[[36]](#footnote-36), члены которой слабо связаны между собой. Анонимус носит маску Гая Фокса, британского заговорщика, также называемой «маской Анонимуса». Маска является символом протеста и ключевым символом упомянутой группировки «Анонимус».

8. Библиотекарь Борхес – Хорхе Луис Борхес (1899 – 1986) – аргентинский прозаик, поэт и публицист, а также прототип библиотекаря – героя романа «Имя розы» Умберто Эко.

9. Сергей Брин (род. 1973) – американский учёный-компьютерщик и интернет-предприниматель, один из соучредителей компании *Google*.

10. Марк Цукерберг (род. 1984) – американский программист, один из разработчиков и основателей социальной сети *Facebook.*

11. Евгений Касперский (род. 1965) – российский программист, один из ведущих специалистов в сфере безопасности. Основатель и глава АО «Лаборатория Касперского».

12. Антон Носик (1966 – 2017) – российский и израильский стартап-менеджер, блогер, общественный деятель и журналист. Считается одним из «отцов Рунета».

13. ИЩДЩЕТФНФ – название одной из трудовых карт. При наборе соответствующих клавиш в английской раскладке набор букв трансформируется в слово BOLOTNAYA, что может являться отсылкой к «Болотному делу» 2012: одному из крупнейших уголовных дел против протестного движения в России. «Болотное дело» неоднократно критиковалось за судебные и правовые нарушения законов РФ.

14. Датапол – орган безопасности виртуальной реальности является очевидной отсылкой к международной полиции Интерполу.

15. Джон Лилли (1915 – 2001) — американский врач-психоаналитик, учёный-нейробиолог. Известен своими исследованиями природы сознания в камере сенсорной депривации, психоделиков и коммуникативной способности дельфинов. Внес вклад в развитие биофизики, нейрофизиологии, электроники, информатики и нейроанатомии. Исследования Джона Лилли упоминаются в повести Виктора Пелевина «Burning Bush».

16. Каналоармеец – первоначально каналоармейцами назывались заключенные, трудившие на строительстве Беломоро-Балтийского канала. впоследствии словосочетание «заключенный-каналоармеец» и обозначение «з/к» трансформировалось в аббревиатуру «зэк».

17. Отверстие для совершения полового акта названо в романе AC/DC. Это можно посчитать иронической отсылкой на известную рок-группу AC/DC.

18. Бомба, взорванная кибертеррористом Бату, представляет собой кастрюлю-скороварку. Такой тип самодельного взрывного устройства действительно использовался при совершении ряда террористических актов[[37]](#footnote-37). В частности, такие взрывные устройства использовались для совершения теракта во время Бостонского марафона в 2013 году. Данное событие широко обсуждалось в СМИ. Кроме того, фамилия обвиняемых по этому делу братьев Царнаевых созвучно фамилии кибертеррориста Караева, героя романа Пелевина.

19. Ксю Баба – «баба́» – название индуистских гуру и мудрецов. Также имя виртуальной помощницы Кеши созвучно имени неоиндуистского религиозного лидера – Сатья Саи Баба.

20. ЛАВБУК ИУВКЩЩЬ – название приложения для сексуальных контактов в реальном времени, где есть возможность наблюдать за другими пользователями, отсылает к социальной сети *Facebook* (пользователей этой социальной сети называют «фейсбучане», а пользователей *Lovebook* – «лавбучане»).

21. Люмпен-консумеры – Консумер – «поглотитель» (*англ.* consume – поглощать). Люмпены, согласно Карлу Марксу, – это деклассированные группы населения, исключенные из гражданского общества.

22. Мыслепреступление – отсылка к роману «1984» Джорджа Оруэлла. Тема мыслепреступления в романе будет раскрыта далее.

23. Мэрилин – имя и внешность социальной партнерши Кеши – прямая отсылка к актрисе Мэрилин Монро. В тексте присутствует следующая фраза: «Наверное, также ее волочили когда-то похмельную после очередной ночной встречи с братьями Кеннеди». Эту фразу можно рассматривать как отсылку к слухам о романе Мэрилин Монро с президентом США Джоном Кеннеди и его братом Робертом Кеннеди.

24. Нарисованная скрепка – один из интерактивных анимированных офисных помощников в *Microsoft Office* представлял собой скрепку с глазами.

25. Танки – игра, в которую играет Кеша, является прямой отсылкой к многопользовательской онлайн-игре *World of Tanks*. Михаэль Виттман – немецкий ас-танкист времен Второй мировой войны. Можно предположить, что он представляет симулятор танкового боя на фейстопе Кеши потому, что Кеша предпочитает использовать немецкую бронетехнику: танк типа «Пантера» (*PzKpfw V Panther*) и противотанковую самоходную артиллерийскую установку «Ягдтигр» (*Panzerjäger Tiger Ausf. B*). Цензура рун СС на форме анимированного Михаэля Виттмана связана с принятым в РФ законом о запрете демонстрации нацистской символики. Данный исторический персонаж также упоминается в другом романе Пелевина «Empire V».

26. Фейстоп – название виртуальной реальности является смешением английских слов “face” (лицо) и “desktop” (рабочий стол) и может быть расшифровано как «лицевой рабочий стол».

27. Фурри (от *англ.* furry – покрытый мехом) – антропоморфные животные персонажи, а также люди, интересующиеся ими.

28. Ян Гузка – согласно журналисту Валерию Бондареву[[38]](#footnote-38), под именем этого персонажа в романе проходит эссеист левого толка и истолкователь Лакана Славой Жижек. При этом имя персонажа созвучно имени чешского проповедника Яна Гуса.

Также в романе «Любовь к трем цукербринам» неоднократно упоминается кинотрилогия «Матрица». Рассмотрим подробнее связь этих произведений.

# **Часть 3. «Матрица» и антиутопия**

Одной из предпосылок появления компьютерной реальности, представленной в романе «Любовь к трем цукербринам» во сне Кеши, является «Матрица» (1999–2003), кинотрилогия сестер Ланы и Лилли Вачовски (до трансгендерных переходов в 2012 и 2016 годах братьев Лоренса и Эндрю). Первый фильм кинотрилогии вышел в 1999 году и вызвал широкий резонанс не только среди зрителей, но и среди искусствоведов и критиков. Фильм сочетает в себе антиутопию, притчу с философско-религиозным подтекстом, и фантастический боевик в стилистике киберпанка.

Причастность «Матрицы» к жанру антиутопии обосновывает Е. Н. Антипкина в статье «Виртуализация утопии в современном киноискусстве: на примере фильма Л. и Э. Вачовски “Матрица”»[[39]](#footnote-39) с помощью следующих доказательств:

1. В фильме представлено вымышленное общество победивших машин. Людей выращивают в качестве «живых батарей» и подключают их сознание к матрице – интерактивной программе, транслирующей в их мозг утопическую реальность.

2. Для дискредитации враждебного человеку мира используется фантастика. Виртуальная реальность матрицы показывает людям начало XXI века, в то время как в действительности действие происходит в 2099 году, когда человеческая цивилизация на поверхности Земли уничтожена.

3. В кинотрилогии выражен мотив предостережения. «Западная киноиндустрия с ужасом смотрит в следующее тысячелетие, когда синтетическая мечта, поселившаяся в искусственном сознании компьютеров и Интернет, предложит человеку более качественные суррогаты реальности, нежели кино. Один из возможных – матрица, реальность, состоящая из зеленых цифр»[[40]](#footnote-40).

4. Кинотрилогия развенчивает утопические идеалы – веру в благо технической революции.

Исследователи находят в «Матрице» явные отсылки к религиозным и философским течениям. Так, кандидат богословия Димитрий Моничев пишет статью «Христианский взгляд на “Матрицу”»[[41]](#footnote-41). Основания для проведения параллелей между «Матрицей» и христианством действительно есть. Главный герой Нео («новый») – Избранный, цель которого – спасти человечество. Появления «мессии» ожидает группа повстанцев во главе с Морфеусом. Имя этого героя (*англ.* Morfeus) отсылает к персонажу греческой мифологии Морфею, богу сновидений. Именно Морфеус «пробуждает» Нео от сновидений матрицы. В попытках уничтожить матрицу Нео оказывает предан одним из его соратников – Сайфером (аналогом Иуды). Впоследствии Нео погибает, однако возрождается благодаря любви Тринити (*англ.* Trinity – Троица) и получает сверхспособности, а в самом конце трилогии жертвует собой во имя человечества.

С другой стороны, ряд исследователей заявляет о том, что «Матрица» воплощает идеи гностицизма. Подробно об этом пишут И. В. Цуканова и К. С. Иванова в статье «К вопросу о философско-религиозном контенте фильма “Матрица”»[[42]](#footnote-42), а также В. Г. Попов в статье «Искусство кино и метафизические предпосылки виртуального мира»[[43]](#footnote-43).

Также, по мнению некоторых англоязычных исследователей, в «Матрице» находят отражение буддистские мотивы[[44]](#footnote-44). Однако в данной работе нас интересует не столько философско-религиозный подтекст «Матрицы», сколько соотношение реального и виртуального миров.

Мир, в котором существует Томас Андерсон, он же хакер Нео, – виртуальный, и генерируется посредством подключения людей к единому компьютеру – собственно, матрице. Морфеус предлагает Нео две таблетки: синюю и красную. Синяя таблетка вернет Нео в состояние блаженного неведения, он продолжит существовать в матрице и считать ее единственной возможной реальностью, а с помощью красной таблетки можно попасть в настоящий мир за пределами матрицы, который Морфеус называет «пустыней реальности». Это мир, в котором машины победили и используют людей как тепловые батареи, города лежат в руинах, а последним оплотом человечества остается подземный город Зион. «Ложность всего зримого олицетворяется важностью образа телефона как медиатора между зримым и слышимым. Он также медиатор между симулятивным миром искусственной реальности и подлинным миром, который предлагает Морфеус. <…> Все, нас окружающее, – искусственно созданное, иллюзия, компьютерная игрушка. И мы – ее персонажи»[[45]](#footnote-45).

В статье «Связь между Платоном и фильмами Вачовски, ее проявления»[[46]](#footnote-46) Т. Н. Смолина изучает связь между кинотрилогией «Матрица» и мифом Платона о пещере. Эту связь действительно можно обнаружить при рассмотрении сюжета мифа о пещере и глобального сюжета кинотрилогии. Освобожденный Нео смог увидеть реальный мир за пределами пещеры, который совершенно не похож на привычный ему, более интересный, но небезопасный. Нео и другие пробужденные, экипаж корабля «Навуходоносор», знали о существовании другого мира, поэтому за ними охотились агенты матрицы – по сути, компьютерные программы. В мифе Платона человека, который выбрался из пещеры и вернулся к сородичам с сакральным знанием о мире за ее пределами, также не принимали. Задачей Нео было спасти человечество от мира машин; вернувшийся в пещеру должен был также спасти людей, принеся им знания о мире за пределами пещеры. Нео и весь экипаж «Навуходоносора» постоянно преследует агенты матрицы, желающие получить коды от Зиона, чтобы вернуть всех людей обратно в компьютерную симуляцию, потому что люди угрожают существованию мира машин. Для обитателей матрицы, как и обитателей пещеры, виртуальная реальность, вечный сон, в котором они пребывают, является единственным миром, и тот, кто несет знания о другом мире (в «Матрице» это коды от подземного города Зиона), автоматически считается опасным безумцем.

Существует любопытная теория, предложенная Д. А. Беляевым в статье «Художественный текст “Матрицы” как репрезентация симулякра идеи сверхчеловека в дискурсе постмодернистских симуляций»[[47]](#footnote-47), согласно которой кинотрилогия «Матрица» представляет собой построение образа сверхчеловека с его последующей постмодернистской деконструкцией. В первой части трилогии выстраивается образ Нео как Избранного, спасителя человечества, и здесь как раз можно провести параллели с христианством: Нео становится Христом киберэпохи. Нео получает возможность видеть исходный код матрицы и изменять его, превозмогая все привычные законы. Однако второй фильм деконструирует уникальность главного героя. Архитектор – создатель и, по сути, антропоморфная персонификация матрицы, – объясняет, что Нео – уже шестая версия Избранного, и существует в шестой версии матрицы. Появление Избранного-Нео и его сверхспособности запрограммированы самой матрицей: главная цель Избранного – перезагрузить матрицу и начать новый этап развития. Таким образом, виртуальная реальность порождает саму себя бесконечное количество раз. Супергероический статус Нео девальвируется, деконструируется та цель героя, вокруг которой были сконцентрированы все смыслы и стратегии поведения.

Беляев пишет об этом так: «В «Матрице» продолжает развиваться постмодернистская тенденция на симулякризацию бытия человека и пространства культуры. В ней она достигает новой вершины, когда существование всего наличествующего бытия проблематизируется и становится фактически симулякром, причем подвергающемся перманентной деконструкции. <…> Изначально на уровне предметного бытия формально постулируется безусловный приоритет «реального» мира, перед виртуальным. Между тем, все сюжетно значимые события происходят именно в виртуальном пространстве, т.е. виртуальный мир, как пространство реализации заданных целей, оказывается много важнее «реального». При этом остается открытым вопрос о существовании «реальной» реальности. Из логики повествования скорее вытекает концепция бытия как глобальной матрицы, т.е. метасимулякра, что в классическом понимании обессмысливает любую деятельность сверхчеловека, а также само его наличие. Сам Нео эволюционирует от идеи мессианства и избранности до открытия бесконечной повторяемости, многовариативной цикличности как собственного Я, так и развития всего мира».

Кроме того, деконструируется не только образ Нео как Избранного, но и основной конфликт: борьба Нео с матрицей. В первом фильме борьба была очевидной, но далее образ врага становится расплывчатым. В виде основного противника Нео выступает агент Смит – массовый человек, который заполняет собой все изменения бытия. «Победив, коллективный Смит поглощает революционера и новатора Нео, но это оказывается фатально для массы. Нео разрушает ее изнутри. Получается, что локальный инвариант сверхчеловека постмодернистской массовой культуры выступает против самой же массовой культуры, т.е. среды его породившей. Он пытается ее разрушить, взломать изнутри, прежде растворившись в ней, восприняв ее как часть себя»[[48]](#footnote-48). Также противостояние агента Смита и Нео можно считать локальным романтическим вариантом конфликта гения-одиночки и толпы. Однако, поскольку и агент Смит, и Нео, так или иначе, запрограммированы системой, то их борьба также является симуляцией, происходящей в рамках виртуального мира матрицы.

В романе «Любовь к трем цукербринам» заметно сильное влияние кинотрилогии «Матрица». В главе «Анонимус» 4 части «FUCK THE SYSTEM» Анонимус, виртуальный конспиролог, прямо называет «Матрицу» «прозорливой и злой сатирой на наше время», – то есть кинотрилогия оказывается пророческой. Можно говорить о том, что фейстоп в пелевинском романе был вдохновлен именно виртуальной реальностью матрицы. Между реальностями, представленными в «Матрице» (самой матрицей и объективной действительностью 2099 года), и реальностями, в которых существует Кеша, есть и сходства, и существенные различия.

Рассмотрим сначала сходства.

1. Как уже было упомянуто, Анонимус прямо называет кинотрилогию сестер Вачовски сатирой на будущее, наступление которого предвосхищали фантасты конца ХХ – начала ХХI веков.

2. И в объективной реальности в фильме «Матрица», и в физической реальности под фейстопом люди существуют в замкнутом пространстве отдельно друг от друга: в «Матрице» это капсулы с питательной жидкостью, в «Любви к трем цукербринам» это жилые модули, оснащенные генераторами антигравитационного поля.

3. И там, и там люди с помощью сложных электронных устройств подключены к центральному компьютеру. Этот компьютер генерирует и транслирует непосредственно в мозг виртуальную реальность, в которой люди проживают свои жизни.

 4. И в «Матрице», и в романе Пелевина виртуальная реальность управляется машинами. Матрица представляет собой сложно устроенную компьютерную программу. Названный «создателем матрицы» Архитектор, который объясняет Нео предназначение Избранного, является антропоморфной персонификацией ключевой программы матрицы, которая отвечает за функционирование всей системы. Объективная реальность в фильме «Матрица» также управляется машинами. В романе Пелевина руководство виртуальной и непосредственно связанной с ней физической реальностями осуществляют три цукербрина: это не машины, но три сложных алгоритма, представляющих либеральный, радикальный и консервативный взгляды, главенство одного из которых определяется общественным мнением.

5. И в романе Пелевина, и в кинотрилогии Вачовски присутствует мотив бунта против системы. Нео и его соратники ставят своей целью уничтожить матрицу и пробудить людей, чтобы победить машин. Кеша неоднократно совершает «мыслепреступления» и остается незамеченным, тем самым обманывая систему – то есть, бунтует против нее и в качестве доказательства оставляет на Стене Доверия надпись “FUCK THE SYSYEM” – бунтарский лозунг, дословно означающий «[*неценз.* совершай половой акт] над системой».

6. И появление Избранного Нео, и борьба кибертеррориста Бату и системы запрограммированы самой системой.

Теперь рассмотрим различия реальностей в фильме «Матрица» и в романе «Любовь к трем цукербринам». Различий значительно больше: фейстоп и матрица и их физические реальности устроены совершенно по-разному.

1. Подключение людей к матрице происходит автоматически с момента их рождения, и человек даже не подозревает об этом, в то время как первоначальное подключение людей к фейстопу было добровольным. При этом матрица также оставляет возможность тем, кто отключился от нее, вернуться в виртуальное пространство. Именно это просит Сайфер у агента Смита в обмен на помощь в поимке Морфеуса и Нео.

2. Обитатели матрицы не подозревают, что их реальность, признаваемая объективной, – иллюзия, генерируемая компьютером, а сами они плавают в капсулах, подключенных к главному компьютеру. В отличие от жителей матрицы пользователи фейстопа прекрасно осознают виртуальность того мира, в котором они проживают свою жизнь. Анонимус говорит об этом так: «Реальность не скрыта от нас вселенским обманом. <…> Реальность не запрещена. Она всего лишь не видна. Она скучна, и мы прячем ее под обои фейстопа. <…> Нас не надо вводить в принудительный транс уколами наркотиков или настроенными на ритмы мозга вспышками. Мы зомбируем себя сами – и больше всего боимся, что это прекратится. Мы способны в любой момент увидеть реальность, отвлекшись от наложенной на нее лжи, но мы этого не делаем».

3. Этот пункт напрямую связан с первыми двумя. Обитатели матрицы не в состоянии покинуть ее и попасть в физическую реальность без посторонней помощи (Нео смог покинуть матрицу и увидеть реальный мир только после приема красной таблетки). У пользователей фейстопа всегда есть возможность выйти на базовый уровень и увидеть пространство вокруг них: модуль, в котором они находятся, мембрану, которая отделяет их от социального партнера, если таковой имеется, и все техническое оборудование, которое поддерживает жизнедеятельность человека.

4. В то же время у обитателей матрицы есть возможность отключиться от нее совсем и впоследствии подключаться по необходимости или не подключаться. У пользователей фейстопа электронный корень врос в мозг, и отключение человека от фейстопа происходит только в случае его смерти. Мир цукербринов невозможно покинуть.

5. Люди, находящиеся в капсулах и подключенные к матрице, не меняют место своего пребывания. Модули пользователей фейстопа находятся в жилых кластерах, которые различаются условиями в зависимости от положения пользователя во внутрисетевой иерархии. После признания Кеши героем он физически переезжает в другой жилой модуль, более современный, который территориально находится в другом месте. Здесь можно разглядеть иронический намек на советскую традицию награждать героев новыми большими квартирами.

6. Матрица является компьютерной программой, и если получить доступ к исходному коду, этим пространством можно манипулировать, игнорируя законы физики, как это делает Нео. Кеша не может таким же образом влиять на фейстоп. Максимум его возможностей – использование дополнительных программ для совершения мелких косметических изменений, которые никак не затрагивают глубинные алгоритмы системы.

7. Пользователи фейстопа имеют возможность быть, кем угодно, с точки зрения расы, пола, гендера, сексуальной ориентации и так далее, и могут менять некоторые характеристики. Так, например, Бату, имитируя личность пожилой нимфоманки, использует трансгендерный модуль Google Pussy. Также Кеша упоминает движение гендерсвингеров – «неугомонных активистов прогресса, менявших пол в разные стороны не менее десяти раз». В отличие от фейстопа, реальность матрицы максимально приближена к состоянию мира в конце XX – начале XXI веков, и у ее обитателей нет подобной свободы в вопросах сексуальности.

8. По мере развития сюжета кинотрилогии «Матрица» Нео вживую контактирует с людьми, в принципе не подключенными к матрице или же отключенными от нее. В отличие от него, Кеша, как и другие обитатели фейстопа, никогда не контактируют друг с другом напрямую, а общаются исключительно в виртуальной среде. Также стоит сказать о том, что Нео, в любом случае, контактирует с живыми людьми, подключены они к матрице или нет, в то время как основное окружение Кеши составляют виртуальные помощники: библиотекарь Борхес, Ксю Баба, Little Sister, Анонимус.

9. Мир матрицы воспринимается людьми, в особенности Нео и его соратниками, как диктатура машин и оценивается резко негативно как система, порабощающая человечество. Цукербрины не воспринимаются как враждебная сила и признаются как демократия, в то время как на самом деле являются такой же диктатурой компьютера, пускай и зависимого от общественного мнения.

Здесь читатель напрямую сталкивается с одной из ярких примет киберпанка: антиутопией.

Связь киберпанка с антиутопией ярче всего заметна не столько в литературном творчестве и кино, сколько в видеоиграх. Видеоигры делают игрока непосредственным участником событий, а не сторонним наблюдателем, что позволяет игроку глубже понять и отрефлексировать происходящее. В современных видеоиграх (не только жанра киберпанк) игроку часто дается возможность выбора реплик, действий и заданий – то есть, возможность самому влиять на ход событий. В некоторых видеоиграх специально предусмотрены несколько концовок, и завершение сюжета будет зависеть от решений игрока. «Игроку предоставляется возможность ощутить природу жизни в обществе антиутопии на собственной шкуре и сделать выводы исходя личного опыта и наблюдений. В отличие от литературы, игровая интерпретация жанра не сильно зависит от позиции автора, так как, если игроку даётся выбор, то он может принять сторону не только борцов за свободу, но и злой системы, выступая в интересах “Большого брата”»[[49]](#footnote-49).

Среди видеоигр на стыке антиутопии и киберпанка значительное место занимает серия игр *Deus Ex* (первая часть игры вышла в 2000 году). Мир, описанный в этой игре, представляет собой будущее, в котором ошеломительный технический процесс и использование имплантов соседствует с социальным неравенством, экономической катастрофой и эпидемией болезни под названием «Серая смерть», и этот хаос закономерно порождает всплеск терроризма, а кукловодами мирового правительства оказываются тайные общества. Данный мир соответствует формуле киберпанка “high tech – low life”. Название игры отсылает к выражению “deus ex machina” (бог из машины): так в греческом театре назывался прием, когда в самом конце пьесы на сцену с помощью специального устройства опускался персонаж, олицетворяющий некое высшее существо, и разрешал конфликт. В *Deus Ex* в виде «бога из машины» выступает сам игрок: игра имеет три возможных финала, и к какому из них приведет сюжет, игрок определяет своими действиями.

Главным признаком антиутопии является страх перед государственной машиной и четкая иерархия, поэтому в антиутопиях (в том числе и выполненных в стилистике киберпанка) описываются социальные структуры, разделяющие людей на группы, классы и подклассы, имеющие неравные права. Показательными примерами видеоигр с такой тематикой являются проект «Мор. Утопия» (данная видеоигра не имеет отношения к произведению Томаса Мора), серия игр *BioShock* (2007), *Half-Life 2* (2004), *Papers, please* (2013), *Beholder* (2016), *Mirror’s Edge* (2008). Популярность «социальных антиутопий» может быть обусловлена тем, что в настоящее время социальное беспокойство и гражданские волнения не являются редкостью, как и страх перед полицейским государством, и они превосходят страх перед технологиями и их возможностями.

Социальную антиутопию, выполненную в жанре киберпанк, можно наблюдать в игре *Cyberpunk 2077* (2020). Оригинальная концепция мира состоит в том, что из-за экономического кризиса на смену традиционным государствам пришли мегакорпорации, которые конкурируют между собой на рынке, пока вокруг царит хаос. «Конечно, дожив до злосчастного 2020 года, мы можем констатировать, что современная цивилизация ещё не скатилась до состояния Киберпанка, однако некоторые тенденции кажутся пугающе схожими, например, возрастающая роль крупных компании в жизни людей. Так, руководители *Facebook*, *Google*, *Amazon* и *Apple* в конце июля предстали перед конгрессом США для обсуждения всевозможных злободневных вопросов, в числе которых были: противодействие кибератакам, свобода слова в интернете, цензура политического контента, развитие искусственного интеллекта, работа алгоритмов поисковых систем и манипуляции пользовательскими запросами. Ещё совсем недавно всё это бы прозвучало как предсказания писателей с богатой фантазией, но сейчас подобные обсуждения кажутся чем-то обыденным, почти незаметным и даже неважным»[[50]](#footnote-50).

В романе «Любовь к трем цукербринам» антиутопия представлена любопытным образом: она замаскирована и с первого взгляда не видна.

Виртуальная реальность фейстопа кажется идеальной: практически никаких ограничений, каждый может быть, кем угодно, контроль осуществляет бесстрастный искусственный интеллект. Тем не менее, Кеша то и дело опасается «расшэрить» (*англ.* share – делить) некоторые мысли, которые система может посчитать преступными. Здесь в тексте появляется термин «мыслепреступление», который отсылает читателя к классическому роману-антиутопии Джорджа Оруэлла «1984». В романе Оруэлла мыслепреступлением считались размышления об устройстве системы, о борьбе с ней, о лжи системы и иные мысли, противоречащие официальному политическому и социальному курсу. Однако в романе «Любовь к трем цукербринам» мыслепреступление Кеши имеет сугубо сексуальный подтекст: он замещает свою социальную партнершу Мэрилин образом японской школьницы из упомянутого ранее жанра порнографической анимации хентай (этот же образ имеет виртуальный помощник Кеши Little Sister) и делает это не только мысленно, но и накладывает образ школьницы на образ Мэрилин с помощью специального виртуального помощника Мутабора. Тайный объект влечения Кеши, японская школьница, как становится понятно из текста, не достигла совершеннолетия – соответственно, действия Кеши могут быть рассмотрены как виртуальная педофилия, которая является действительно наказуемым преступлением.

Каждый раз после совершения мыслепреступления Кеша испытывает страх за то, не расшэрил ли он случайно непотребные мысли. В то же время, он успокаивает себя тем, что риск не так велик, поскольку точно знает, какие мысли шэрятся, а какие нет. «Если бы у ментальных конструкций имелась форма, размер и вес, можно было бы сказать, что шэрится только тяжелое, длинное, плотное и медленное. А короткое, полупрозрачное и быстрое – нет. Поэтому все его мысли и переживания, отмеченные печатью греха, были невесомо-точными, прозрачно-легкими и безошибочно-быстрыми. <…> Но хоть эти легкие и неуловимые для системы мысли и не шэрились стандартными приложениями, не существовало гарантии, что в системе нет особой секретной программы, незаметно считывающей все-все, ведя на Кешу подробное неумолимое досье. С этим риском приходилось жить – и не одному Кеше, а всем, решавшимся на мыслепреступление». И именно в этом проявляется бунтарство Кеши. Героический образ борца с системой и мыслепреступления как единственной возможности видеть истину снижается до банальной человеческой похоти, которой Кеша не может противостоять.

Тотальный контроль и слежка, которой опасается Кеша, – примета диктатуры. Виртуальная реальность цукербринов представляет собой предел демократии, за которым она уже не отличается от диктатуры. В другом романе Виктора Пелевина «IPhuck 10» подобная система названа «демократурой». В главенстве искусственного интеллекта заключается незыблемость системы цукербринов, причина, по которой она не воспринимается как диктаторская, в отличие от Большого Брата в романе «1984» или матрицы. Библиотекарь объясняет чуть этой системы так:

Функции наблюдения и контроля кажутся людям оскорбительными и недопустимыми лишь тогда, когда осуществляются другими людьми. Микрофон и камера слышат и видят вас постоянно, но сами не осуществляют наблюдение. Для этого нужен человек. Тирания человека – всегда диктатура личности. Тирания неизменно исполняемого закона, совместно принятого людьми, – свобода. Таким образом, тотальный контроль теряет свою репрессивную функцию, если полностью удалить его из сферы другого и заменить его другим, то есть, оптимальным алгоритмом, основанным на живом человеческом опыте, но лишенным собственного интереса и воли.

Как бы Кеша ни пытался обхитрить систему и ни чувствовал себя победителем над ней, он испытывает вынесенную в заглавие любовь к трем цукербринам и благоговеет перед ними. Цукербрины воспринимаются не как нечто враждебное, а как наблюдатели, которые время от времени обращают внимание на кого-то конкретного.

Показательными являются две сцены, когда Кеша сталкивается с цукербринами.

В первый раз Кеша сталкивается с цукербринами, когда они просвечивают его душу во время игры в танки. При этом Кеша чувствует невероятную легкость, ему становится тепло и хорошо. От света цукербринов скрыться невозможно, и Кеша шагает ему навстречу, не опасаясь того, что системе станут известны его мыслепреступления. Этот страх как будто исчезает из его сознания.

Ке чувствовал заливающую его любовь. Он знал, что ничего, совсем ничего нельзя утаить от этого света. Он и не хотел таиться. Свету было известно – вины на нем нет: он просто выполняет приказы раздающихся в его голове голосов, а что за ними стоит, он не знает, ибо мал и слаб. Кто он по сравнению со сгибающими его ум силами? <…> Свет, как всегда, обещал утешительное и сладостное: что примет в себя его душу, когда придет срок. <…> Но это будет не скоро, а до тех пор свет еще вернется – и Кеша снова переживет ту же самую изливающуюся на него любовь, которой он не достоин. Сострадание к себе, от которого невозможно не расплакаться. И еще – отчаяние и агонию, сладкие настолько, что душа бесстыдно тянется к этой неге, не стесняясь показать ослепительному всепрощающему свету весь свой мрак…

Второй раз Кеша встречается с тремя огнями-цукербринами лично, когда его объявляют героем после нейтрализации кибертеррориста Бату, и в этот раз Кеша также испытывает духовный экстаз.

Свет знал про него все. Все понимал, все видел и ни в чем его не винил, ибо у Кешиных прегрешений была внешняя причина. Сам Кеша никогда, никогда не был источником зла. Свет в этом не сомневался. <…> Свет подхватил Кешу, принял его в себя и поцеловал в сердце. И Кеша испытал такой восторг, что потерял – нет, даже не потерял сознание, а отбросил его как ненужную скорлупу, не способную больше вместить то, чем он стал.

При тщательном рассмотрении текста и в первой, и во второй сцене просматривается мысль о том, что Кеша исполняет волю неких голосов, звучащих в его голове, его действия не принадлежат ему, и в тексте далее эта тема развивается. Цукербрины дарят Кеше новую судьбу: войти в историю и стать одной из иконок на фейстопе, что можно приравнять к полной виртуализации. «С такой миссией не мог справиться вообще никто. С ней могла справиться только сама система. Кеша теперь будет не совсем Кеша. Вернее, совсем не он». Из живого человека Кеша может стать, по сути, программой, набором алгоритмов, несущих его эмоциональный отпечаток и внешность.

Кибертеррорист Бату Караев развивает эту мысль еще дальше, объясняя, как в действительности организован фейстоп. Все мысли, которые кажутся человеку собственными, на самом деле, программируются системой, людей «заставляют их думать», информационный поток не оставляет места для свободных мыслей. Даже тайные пороки Кеши – порождение виртуальной реальности.

Все твои скрытые пороки, все твои стыдные темные пятна, и даже твоя затаенная ненависть к системе – тоже часть прокачиваемого контента. Нас всех давно подменили. <…> Я сказал, система показывает тебе кино – но это неправда. Она показывает его не тебе, а вообще непонятно кому. Ты сам, Ке, и есть кино. <…> Ты есть то, что прокачивают сквозь тебя цукербрины. И никакого другого тебя нет. Эта реальность нашей жизни. Ее единственная реальность!

Прозрение Бату – тоже часть информации, закаченной в него системой, и сам он как кибертеррорист – запрограммированное существо. Его появление подготовлено системой, и победа Кеши над ним – тоже часть расчета цукербринов. Их борьба – симуляция, запрограммированная виртуальной реальностью, так же, как запрограммирована матрицей, если принять точку зрения А. Д. Беляева[[51]](#footnote-51), борьба Нео и агента Смита в кинотрилогии «Матрица».

Таким образом, становится ясна суть власти цукербринов: диктатура искусственного интеллекта, добровольно принятая людьми и при этом лишенная собственной злой или доброй воли. Машина исполняет свою работу в соответствии с заданными директивами: поддерживает порядок в мире, а борьба с террором, по словам Библиотекаря, слишком важная вещь, чтобы доверять ее людям. Бату Караев объясняет Кеше положение дел:

Это система захотела сделать из меня террориста. Террористы и несогласные необходимы ей как воздух. Именно на них покоится существующий порядок – ибо террор его оправдывает, а протест шлифует. <…> Системе достаточно перепрошить мне мозги один-единственный раз, чтобы превратить меня в своего прислужника, думающего, будто он герой-повстанец.

Система, то есть цукербрины, как бы разыгрывают представление перед самими собой о том, как мир подвергается нападению кибертеррориста, а Кеше удается победить его весьма нетривиальным способом. «Это как если бы кукла стала играть в куклы, а солдат – в войну», – комментирует позже Киклоп.

Рассмотрев под таким углом виртуальную реальность фейстопа, мы можем сделать вывод, что эта виртуальная реальность действительно является единственной. Если все люди, так или иначе, программируются цукербринами, постоянно воспринимая информационный поток, то их сознание и то, что называется душой, – также часть фейстопа, как и виртуальные помощники: те же компьютерные алгоритмы, только более сложно устроенные. Физический мир остался лишь как место физического размещения жилых модулей, но как объективная реальность (если подразумевать под «реальностью» мир, который не только состоит из действительных объектов, но и населен разумными существами) он больше не существует. Оппозиция «реальное-виртуальное» нивелируется: виртуальная реальность априори не является подлинной, поскольку сконструирована с помощью электронных систем, а «объективная» реальность больше не существует.

# **Часть 4. Эдем**

Однако это еще не все. Помимо всех упомянутых реальностей (действительная реальность Кеши, альтернативные варианты его жизни, фейстоп) в рамках мультиверса существует еще одна реальность, весьма специфическая даже по меркам Киклопа:

Я говорил про области мира, скрытые от моего взора, и это была одна из них: я никогда не сумел бы различить исчезающе далекого измерения, если бы не видел сегодняшнюю Надю – его источник и ведущую туда нить.

Ее мир был устроен не так, как наш. В нем сосуществовало много разных пространств, и законы космоса были совсем другими. Путешествовать по нему не составляло труда. <…>

В ее вселенной не было планет и звезд, отделенных друг от друга огромными расстояниями – во всяком случае, в нашем смысле. <…> Наш физический космос похож на ссылку. А ее далекое измерение представлялось мне как бы бесконечным количеством слоев бытия, перемещаться между которыми можно было так же просто, как переключать программы в телевизоре. Пространства и материи в нашем смысле там не существовало. Вернее, там была форма, и она могла быть любой.

В каком-то смысле эту реальность можно назвать загробным миром, поскольку именно там Киклоп улавливает след Кеши и некоторых других погибших при взрыве в редакции газеты «Контра», включая Надю. Душа Нади переродилась в Сперо (*лат.* spero – надеюсь) – одного из ангелов, которые присматривают за находящимися в их юрисдикции секторами.

Как утверждает Киклоп, человек живет в мире бесконечных страданий, поскольку в его разуме действует «отрицательный закон чайной ложки»: «Если к ведру варенья добавить чайную ложку дерьма, получится ведро дерьма». Существуют миры, в которых добавление известной субстанции к варенью не меняет вкус варенья («нейтральный закон чайной ложки»), но помимо первых двух существуют очень редкие миры с действующим «положительным законом чайной ложки», когда при добавлении ложки варенья в ведро дерьма получается именно варенье. Для обитателей таких счастливых пространств радость естественна так же, как для обитателей других – страдание. В смертной жизни Надя принадлежала к числу счастливых обитателей, ее работа была самой безопасной в кармическом плане: уборка, закупки, буфет и забота о комнатных растениях. Именно это, по мнению Киклопа, является причиной, по которой Надя после смерти переродилась в высшую иномировую сущность.

Один из планов бытия, за которым присматривает Сперо, назван Эдемом. Это идиллическое пространство включает себя Храм Надежды, Реку, которая не имеет начала и конца и служит обозначением границы мира, а также Лес, населенный умными зверями.

Лес состоял из множества высоких зеленых залов, образованных переплетающимися стволами и ветвями. Каждый такой зал походил на пузырь священной пустоты с поднятым в головокружительную высь куполом, в самом центре которого ветви расходились, оставляя круглое окно – и между колоннами деревьев возникали своды, откуда лился небесный свет.

В Лесу Сперо встречает четырех зверей: музыкального какаду Сержа, который специализируется на французском шансоне и может принять форму любого певца; говорящего стихами гиппопотама Гуго; трехголовую собаку Агенду и гипнопитона Бату, присутствие которого тревожит Сперо. Трое из этих животных, как и сама Сперо-Надя, – переродившиеся души погибших в «Контре»: Агенда – Кеша, Гуго – поэт Гугин, Бату – собственно, террорист Бату Караев. В белом музыкальном какаду Серже находят отражение, во-первых, домашний питомец Нади: белый какаду, а во-вторых, любимая музыка Нади: французские исполнители. Само имя птицы, вероятно, отсылает к одному из певцов: Сержу Генсбуру.

Умным зверям соответствует свое мемориальное пространство, куда они должны отправиться. Особого внимания заслуживают пространства Агенды и Бату.

Как мы уже упомянули, трехголовая Агенда – это перерождение Кеши. Само слово «агенда» (*англ.* agenda) можно перевести как «повестка дня», а, как мы помним, в смертной жизни Кеша регулярно участвовал в сетевых дискуссиях на актуальные темы. Сама Сперо объясняет, что в другой жизни головы Агенды были журналистами – точнее, одним неким целым, и отголоски их душ сплавило вместе какое-то страшное событие (взрыв в «Контре»). При этом Сперо говорит о том, что головы Агенды, по сути, и были одним целым. Это можно расшифровать как указание на то, что в интернет-дискуссиях интернет-тролль Кеша примыкал то к одному «диванному войску», то к другому и троллил всех. Образ трехголовой собаки отсылает к псу Церберу из греческой мифологии, а также плакату с ним, который висел в офисе Кеши. Пространство, куда должна попасть Агенда-Кеша, называется Качели, что явно указывает на его нестабильность. Мир освещают три луны: Свобода, Справедливость и Равенство. Влияние этих лун определяет поведение обитателей Качелей – таких же трехголовых собак. Киклоп описывает Качели так:

Веселое психоделическое пространство, с гравитационными аномалиями, где всегда шла революция, похожая на карнавал, и ли карнавал, похожий на революцию. <…>

Этот беспокойный, но очень популярный мир был застроен замысловатыми баррикадами, где были спрятаны курильни, кофейни, любовные притоны и прочие заведения. В зависимости от лунных фаз, один месяц Качели боролись сами с собой за свободу, следующий – за справедливость, а потом за равенство, потому что все эти понятия были важными, но, по большому счету, взаимоисключающими, а общественное настроение зависело исключительно от смены лун.

Как и в фейстопе цукербринов, в мире Качелей присутствуют три регулирующие силы. Цукербрины опирались на общественное мнение, в отличие от лун Качелей, которые сами манипулируют поведением обитателей этого мира, однако если вспомнить, что все действия и мысли пользователей фейстопа прокачиваются через их сознание системой, то устройство Качелей и фейстопа цукербринов полностью идентичное. Кеша по-своему бунтовал против системы, поэтому в мире, куда ему суждено попасть, происходит вечная революция за тот или иной общественный идеал.

Гипнопитон Бату также несет на себе отпечаток своей прошлой жизни: его чешуя напоминает броню. При этом змея носит пустынный камуфляж «по какой-то давней привычке». Именно в одежде пустынных цветов кибертеррорист Бату предстает перед Кешей в фейстопе. Появление Бату в идиллическом Лесу тревожит Сперо, поскольку это существо из другого цикла существования. Здесь уместно вспомнить о том, что и в реальной жизни, и в фейстопе Бату был исламистом, и его появление в Эдеме (т.е. в раю) объясняется с точки зрения ислама.

– Ты совершил много дурного, – ответила Сперо. – Но ты всем сердцем верил, что попадешь за это в рай. И ты в него попал. Только не в том качестве, в каком рассчитывал. <…> Ты попал в Эдем, что сбылось и по твоей вере тоже.

Мир, куда должен отправиться Бату, характеризуется Сперо как «пространство возмездия, где все охотятся на всех», самое жуткое из измерений. Работа Бату заключается в том, чтобы делать его обитателей максимально несчастными:

Ему следовало знать, как выглядят счастливые миры, чтобы терзать их описанием обитателей преисподней». Несмотря на то, что Бату называется воплощение зла, Сперо указывает на его родство с Агендой: «Бату чем-то походил на Агенду – какой та могла бы стать, если бы три ее головы слились в одну, прониклись влиянием особо мрачной луны, перестали выть и занялись делом.

То есть «объединенная» Агенда – революция под флагом социально значимого идеала – и религиозный радикализм тождественны друг другу в том плане, что оба являются разрушительной силой, подкрепленной постулатами: в случае Бату – «все во имя веры», в случае Агенды – «цель оправдывает средства».

Здесь, как и в повести «Принц Госплана», мы приходим к концепту реинкарнации и сансары – цикла жизни и смерти. После смерти души Кеши, Бату, Гугина и Нади переродились в совершенно иных существ, однако их дальнейшие судьбы различны. Кеша, Гугин и Бату должны отправиться в иные пространства, где их ждет другая жизнь, – то есть их путь еще не закончен, и они все еще продолжают пребывать в колесе сансары. В отличие от них, становление Нади ангелом – это выход из сансары в нирвану, достижение просветления и освобождение от мира страданий.

В таком случае, можно ли назвать далекую реальность, где оказались персонажи после смерти, настоящей? Она может выглядеть таковой, однако, на наш взгляд, все же не является ею. Почему, мы объясним далее.

# **Часть 5. Миры-матрешки и миры-коробки**

Реальности, представленные в романе «Любовь к трем цукербринам», вкладываются друг в друга, образуя сложную систему, которую можно описать как своеобразную матрешку. Реальность Кеши, – это большая матрешка. В нее вкладываются меньшие: сон Кеши, физическая реальность будущего и виртуальная реальность фейстопа. Таким образом, получается четыре уровня реальности, вложенные один в другой. Однако реальность, которую обозревает Киклоп, является всего лишь одним из множества вариантов, который сложился благодаря определенному стечению обстоятельств. В конце романа Киклоп видит и другие варианты реальности, в одном из которых, например, Кеша не погиб при взрыве в редакции газеты. Таким образом, бо́льшая реальность-матрешка содержит не одну, а несколько матрешек одинакового размера.

На данном этапе метафора матрешки становится нереалистичной, поэтому для простоты визуализации мы введем еще одну метафору: миры-коробки.

Представим весь мир, который может обозреть рассказчик-Киклоп, как большую коробку. В нее вложена меньшая коробка: жизнь конкретного индивида Кеши. Киклоп сам говорит о существовании различных вселенных – соответственно, коробка «Жизнь Кеши» будет содержать множество коробок, представляющих собой различные варианты жизни героя, и в каждой коробке будет находиться своя «матрешка миров», которая может содержать разное количество вложенных элементов. При этом открытой в одно время может быть только одна из этих коробок, поскольку Киклоп может одновременно пребывать только в одной реальности, а остальные автоматически становятся альтернативными. В нашем случае, открытой является та коробка, в которой находится «матрешка», состоящая из фейстопа и физической реальности, управляемых цукербринами.

В то же время, рассказчик является только одним из множества Киклопов – соответственно, каждый из них имеет свою собственную «коробку» со всем, что он может обозреть. Стоит учесть также и то, что Киклопы могут наблюдать за разными людьми – то есть, помимо «жизни условного Кеши» в их коробку будет вложены и другие коробки, символизирующие жизни других людей, но содержание этих коробок будет в точности повторять содержание «Жизни Кеши»: несколько вариантов развития событий, из которых только один будет являться действительным, и внутри его своя особенная матрешка миров.

Все эти коробки находятся в одной гигантской коробке, которая представляет собой, по сути, мироздание, устроенное по законам мультиверса. Однако и это еще не все: помимо Киклопов, существует Свита, которая назначает новых Киклопов (и снимает их с должности) и следит за порядком, поэтому к Свите тянутся нити связи всех остальных Киклопов.

Представим эту сложную систему миров-коробок на примере конкретного Киклопа-рассказчика, который обозревает жизнь конкретного индивида – Кеши.

(Ил. 2)

Однако самым любопытным является то, что из всех этих миров-коробок ни один не является по-настоящему реальным.

Является ли конкретный вариант реальности действительным для Кеши? Да, поскольку для данной «версии» Кеши, за которой наблюдает Киклоп, эта реальность является единственной, в которой он проживает свою единственную жизнь.

Является ли данный вариант реальности действительным для Киклопа? Да, поскольку он существует именно в нем, хотя и знает о существовании других, поскольку, согласно модальному реализму Льюиса, из всех альтернативных вариантов действительным будет являться тот, где находится наблюдатель.

Является ли данный вариант реальности действительным по меркам мультиверса? Нет. Объективно-реальными по меркам мультиверса являются только сами Киклопы и Свита, но не миры.

Согласно той же концепции модального реализма Льюиса, все варианты миров реальны, поскольку действительность и возможность – свойство любого мира, и то, каким будет считаться этот мир, зависит от позиции наблюдателя. Из этого можно вывести следующее: все варианты миров не только одновременно реальны, но и одновременно иллюзорны, поскольку, в каком бы из миров ни находился наблюдатель, остальные априори будут альтернативными реальностями.

По сути, коробки, символизирующие обозреваемые Киклопами миры, одновременно и наполнены множеством меньших миров-коробок – различных вариантов реальностей, в которых существуют наблюдаемые Киклопами люди, – и пусты. Каждый из этих миров может быть реальным, если Киклоп пребывает в нем, а все остальные автоматически становятся альтернативными реальностями. Как только Киклоп меняет свое место в «поездах судьбы» – так рассказчик характеризует мультиверс, считавшийся реальным мир становится альтернативным, а какой-то из альтернативных, соответственно, реальным.

Рассмотрев под таким углом сложную взаимосвязь миров, мы приходим к финальному выводу: объективной реальности в рамках такого мироустройства не существует как таковой. Похожую ситуацию мы наблюдали ранее в повести «Принц Госплана», однако в повести и в романе «Любовь к трем цукербринам» использованы разные стратегии. В повести «объективно-реальный» мир, слитый с очевидно виртуальной реальностью компьютерных игр, сам является виртуальным для некой высшей сущности, которая наблюдает за героями повести. В романе «Любовь к трем цукербринам» реальности сложным образом наслаиваются друг на друга и вкладываются один в другой, как множество коробок, однако все они являются в разной степени иллюзорными: и по отношению друг к другу, и по отношению к обитателям этих реальностей, и по отношению к самим Киклопам.

Таким образом, существование «объективной реальности» не просто подвергается сомнению, а отрицается как таковое. Все миры иллюзорны. Даже райский мир ангела и богини Сперо, куда после смерти попадают души Кеши, поэта Гугина, Бату и сама Надя-Сперо, также иллюзорен: он прекрасен, но он существует только для тех «версий» персонажей, которые погибли при взрыве в редакции газеты «Контра». Киклоп указывает на наличие альтернативной вселенной в рамках мультиверса, в которой взрыва в редакции не произошло, – соответственно, мир, которым управляла Надя-Сперо, также не существует, поскольку Надя жива и не стала ангелом, и для обитателей той альтернативной реальности он будет считаться иллюзией. Выйти из этого сцепления иллюзий в некую Иную, настоящую реальность (что может сделать фигурка Принца в повести «Принц Госплана») не способны даже Киклопы, не говоря уже об обитателях реальностей. Выходить попросту некуда.

# **Заключение**

Итак, проанализировав повесть Виктора Пелевина «Принц Госплана» и его же роман «Любовь к трем цукербринам», мы пришли к выводу о том, что виртуальная реальность (или, в случае с романом, реальности) устроены по-разному. В повести «Принц Госплана» виртуальная и действительная реальность практически спаяны в единое целое, в то время как в романе «Любовь к трем цукербринам» мы сталкиваемся со множеством реальностей, которые вкладываются одна в другую и существуют параллельно. Тем не менее, в обоих произведениях виртуальная реальность, какой бы она ни являлась, выполняет одну и ту же функцию. Функция виртуальной реальности заключается в демонстрации замкнутости мира, его иллюзорности и невозможности его покинуть. Можно говорить о том, что этой же цели служит телевизионная реальность, которую моделирует, в том числе, Вавилен Татарский в романе «Generation “П”». С помощью манекенов и специальных технологий создается новая реальность, в которой живет все население России конца 1990-х годов, и покинуть эту реальность можно, только умерев.

В повести «Принц Госплана» хронотоп Саши Лапина, как мы выяснили, представляет цикл жизни и смерти, что можно отождествить с восточной концепцией сансары. В иллюзорном мире смерть также иллюзорна и ведет не к выходу из реальности, а к загрузке последнего сохраненного файла, что соответствует логике компьютерной игры. Выход в реальность, который Саша видит во сне, иллюзорен по трем причинам: во-первых, выйти за рамки монитора может только фигурка Принца; во-вторых, сон – сам по себе иллюзия, как и все увиденное в нем; в-третьих, Саша спит уже в виртуальном пространстве игры *Prince of Persia*. Таким образом, покинуть цикл жизни и смерти – выйти в нирвану – не представляется возможным для Саши и остальных обитателей замкнутого мира.

В романе «Любовь к трем цукербринам» вложенные друг в друга реальности образуют сложную систему, которую мы назвали мирами-коробками, при этом ни один из миров-коробок не является по-настоящему реальным. Опираясь на концепцию модального реализма Льюиса, мы выяснили, что все действительные и возможные миры не только одновременно реальны, но и одновременно иллюзорны, поскольку действительность или возможность мира зависит от положения наблюдателя относительно этих миров. Фейстоп априори иллюзорен. Мир, который считается действительным для Кеши, за которым наблюдает Киклоп, по умолчанию является альтернативным для «версий» Кеши, существующих в альтернативных реальностях, точно так же как альтернативные реальности по умолчанию иллюзорны для «действительного» Кеши. Мир ангела Сперо также является иллюзорным, поскольку существует только для тех «версий» персонажей, которые погибли при взрыве в редакции газеты «Контра». По отношению к иным вселенным, где Надя жива и не превратилась в ангела Сперо, ее мир будет считаться иллюзорным так же, как и действительная для нее и Кеши реальность. Персонажи не способны выйти в иную, настоящую реальность, поскольку она не существует в рамках такого мироустройства.

В данной работе мы проанализировали только два текста Виктора Пелевина, выбранные нами как один из первых (повесть «Принц Госплана») и один из относительно современных («Любовь к трем цукербринам»), однако остальное творчество Виктора Пелевина также возможно рассмотреть с точки зрения функций виртуальной реальности, в том числе в контексте отечественных и западных фантастических произведений. Особенно любопытно будет рассмотреть с такой точки зрения романы «S.N.U.F.F.» (2011) и «IPhuck10» (2017) и определить, какие функции виртуальная реальность выполняет в этих произведениях и отличаются ли они от выявленных на нашем материале.

При анализе романа «Любовь к трем цукербринам» в рамках данной работы мы обращали внимание только на устройство виртуальных реальностей и оставили без внимания философский подтекст романа. Как и остальные произведения Виктора Пелевина, роман «Любовь к трем цукербринам» можно рассмотреть с буддистской точки зрения. Кроме того, особый интерес представляет устройство мироздания и богоборческие мотивы, переданные в тексте посредством метафоры мобильной игры *Angry Birds* как противостояние Птиц и Древнего Вепря. Таким образом, сложность устройства романа «Любовь к трем цукербринам» оставляет широкие возможности для дальнейших исследований.

# **Список источников**

# **Литературные источники**

1. Пелевин В. Омон Ра. Жизнь насекомых. Затворник и Шестипалый. Принц Госплана / В. О. Пелевин. – М.: Вагриус, 2001. – 398 с.
2. Пелевин В. Любовь к трем цукербринам / В. О. Пелевин. – М.: ЭКСМО, 2019. – 448 с.

# **Электронные ресурсы**

1. Антиутопия // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Антиутопия](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%83%D1%82%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%8F) (дата обращения: 28.02.2021).
2. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Современная зарубежная психология: электронный журнал. – 2017. – Т. 6, № 4. – С. 29–40. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://psyjournals.ru/jmfp/2017/n4/Bogacheva_Voiskounsky.shtml> (дата обращения: 12.03.2021).
3. Бондарев В. Виктор Пелевин как цукерблин // LiBRARY.RU [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.library.ru/2/liki/sections.php?a_uid=221> (дата обращения: 26.02.2021).
4. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASHd77fc0e881b23e6890ced7> (дата обращения: 20.02.2021).
5. Гмызина Э. В Литературный интернет как среда взаимодействия автора и читателя / Э. В. Гмызина // Научное обозрение: междунар. науч.-практ. журнал. – 2018. – № 1. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/literaturnyy-internet-kak-sreda-vzaimodeystviya-avtora-i-chitatelya/viewer> (дата обращения: 09.03.2021).
6. Госплан // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 28.03.2021).
7. Димитрий (Моничев, прот.) Христианский взгляд на «Матрицу» / Димитрий (Моничев, прот.) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства: сетевой научный журнал. – 2014. – № 2 (дек.). – С. 93–107. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://cyberspace.pglu.ru/> (дата обращения: 26.04.2021).
8. Копанев А. Почему *Cyberpunk 2077* – важнейшая игра 2020 года. Вспоминаем антиутопии в игровой индустрии / А. Копанев // Gamemag [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://gamemag.ru/specials/153005/dystopian-themes-videogames-cyberpunk-2077-2020-special> (дата обращения: 28.02.2021).
9. Лихина Н. Е. Мотив денег в современной русской литературе / Н. Е. Лихина // Вестник Балтийского фед. ун-та. им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2010. – № 8. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/motiv-deneg-v-sovremennoy-russkoy-literature/viewer> (дата обращения: 15.04.21).
10. Мультивселенная // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультивселенная](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F) (дата обращения: 1.05. 2021)
11. Настольная ролевая игра // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная\_ролевая\_игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) (дата обращения: 16.02.2021)
12. Платформер // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Платформер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B5%D1%80) (дата обращения: 01.04.2021).
13. Подвойский Д. Г. Лабиринтами Матрицы: осваивая социальный конструкционизм / Д. Г. Подвойский // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2020. – № 4. – С. 60–92. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.4.1644> (дата обращения: 03.04.2021).
14. Размыслович К. «Матрица»: как создавался культовый фильм / К. Размыслович // Мир фантастики [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.mirf.ru/kino/matrix-kak-sozdavalsya-film> (дата обращения: 28.02.2021).
15. Смолина Т. Н. Связь между Платоном и фильмами Вачовски, ее проявления / Т. Н. Смолина // Молодой ученый. – 2019. – № 31 (269). – С. 152–153. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/269/61918/> (дата обращения: 16.02.2021).
16. Стерлинг Брюс. Киберпанк в 90-х годах [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://libking.ru/books/sf-/sf/54351-2-bryus-sterling-kiberpank-v-90-h-godah.html#book> (дата обращения: 4.05.2021)
17. Троллинг // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Троллинг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3) (дата обращения: 8.05.2021)
18. Фотожаба // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Фотожаба](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B6%D0%B0%D0%B1%D0%B0) (дата обращения: 8.05.2021)
19. Хактивизм // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Хактивизм](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D0%BC) (дата обращения: 04.05.2021).
20. Янь Мейпин. Специфика постмодернистской прозы В. Пелевина 1990х гг.: некоторые наблюдения / Янь Мейпин // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 2 (80). – Ч. 2. – C. 261–264. [Электронный ресурс] // Режим доступа: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html) (дата обращения: 16.03.2021).
21. Angry Birds // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Angry\_Birds (дата обращения: 8.05.2021)
22. AUTOEXEC.BAT // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/AUTOEXEC.BAT>) (дата обращения: 02.04.2021).
23. De Regt A. The Virtual Reality Value Chain / Anouk De Regt, Stuart J. Barnes, Kirk Plangger [Электронный ресурс] // Режим доступа: [www.researchgate.net/publication/342122949\_The\_Virtual\_Reality\_Value\_Chain](http://www.researchgate.net/publication/342122949_The_Virtual_Reality_Value_Chain) (дата обращения: 20.02.2021).
24. Grand Theft Auto V // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V> (дата обращения 8.05.2021)
25. Muriel D. Video games as culture / D. Muriel, G. Crawford [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://danielmuriel.net/publications/video-games-as-culture/> (дата обращения: 18.04.2021).
26. Pressure cooker bomb // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pressure_cooker_bomb> (дата обращения: 15.03.2021).

# **Литература**

1. Андрюшин В. М. Современная антиутопия: киберпанк и другие / В. М, Андрюшин // Язык. Коммуникация. Методика преподавания: сборник научных трудов / Ред. О. А. Казенас. – Курган: Издательство Курганского гос. ун-та, 2016. – С. 5–9.
2. Антипкина Е. Н. Виртуализация утопии в современном киноискусстве на примере фильма Л. и Э. Вачовски «Матрица» / Е. Н. Антипкина // Вестник Томского гос. ун-та. – 2009. – № 318. – С. 86–88.
3. Беляев А. Д. Художественный текст «Матрицы» как репрезентация симулякра идеи сверхчеловека в дискурсе постмодернистских симуляций / А. Д. Беляев // Аналитика культурологии. – 2012. – № 23. – С. 185–187.
4. Бобылева А. Л., Прохорова Т. Г. Антиутопический пафос и специфика хронотопа в ранней прозе В. О. Пелевина / А. Л. Бобылева, Т. Г. Проханова // Ученые записки Казанского ун-та. – 2014. – Т. 156. – Кн. 2. – С. 55–64.
5. Бобылева А. Л. Информационные технологии как тема и художественный прием в романе В. Пелевина «Любовь к трем цукербринам» / А. Л. Бобылева // Ученые записки Казанского ун-та. – 2015. – Т. 157. – Кн. 2. – С. 163–170.
6. Бобылева А. Л. Манипулятивные технологии масс-медиа как предмет литературной рефлексии в прозе Пелевина 2010-х годов / А. Л. Бобылева // Известия Саратовского ун-та. Новая серия: Филология. Журналистика. – 2016. – Т. 16. – Вып. 4. – С. 443–447.
7. Векленко П. В., Попов Д. В. Современная онтология: интерфейс и реальность / П. В. Векленко, Д. В. Попов // Научный вестник Омской академии МВД России. – 2019. – № 2 (73). – С. 67–73.
8. Виноградова Т. В. Контуры культурного пространства информационного общества / Т. В. Виноградова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2006. – № 2. – С. 14–20.
9. Вишев И. В. Иммортогуманизм – последовательно оптимистическая форма современного гуманизма / И. В. Вишев // Челябинский гуманитарий. – 2014. – № 3 (28). – С. 51–61.
10. Волков О. Ю. Компьютерная игра как технологический и эстетический феномен культуры информационного общества / О. Ю. Волков. Ю. К. Волков // Приволжский научный вестник. – 2015. – № 6-3 (46). – С. 79–82.
11. Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве / И. И. Волкова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. – 2017. – Т. 22. – № 2. – С. 312–320.
12. Высочина Ю. Л. Интертекст как языковая игра постмодернизма на примере произведениях Т. Толстой, Б. Акунина, В. Пелевина / Ю. Л. Высочина // Вестник Челябинского гос. пед. ун-та. – 2016. – № 2. С. 161–165.
13. Го Вэй. Дзен-буддизм в романе Пелевина «Священная книга оборотня» / Го Вэй // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2020. – Т. 13. – № 3. – С. 8–12.
14. Дмитриенко И. К. Онтология романтизма в русской постмодернистской прозе: деконструкция реальности в творчестве Виктора Пелевина / И. К. Дмитриенко // Вестник Костромского гос. ун-та. им. Н. А. Некрасова. – 2012. – № 5. – С. 113–116.
15. Елхова О. И. Иллюзия присутствия в виртуальном мире / О. И. Елхова // Вестник Башкирского гос. ун-та. – 2015. – Т. 20. – № 4. – С. 1386–1390.
16. Житко Р. Г. Художественное воплощение и коннотация категории пустоты в романе В. О. Пелевина «t» / Р. Г. Житко // Уральский филологический вестник. – 2016. – № 3. – С. 192–200.
17. Зайцева Е.Н. Компьютерное моделирование и виртуальная реальность / Е. Н, Зайцева // Инновационные технологии в образовании и науке: материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 7 мая 2017 г.): в 2 т. / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив Плюс», 2017. – Т. 2. – С. 47–49.
18. Зубанова Л. Б. Современная культура в постклассических концепциях и актуальных социокультурных трендах / Л. Б. Зубанова // Вестник культуры и искусства. – 2013. – № 1 (33). – С. 47–54.
19. Камалова А. Т. Бинарная оппозиция реальное-виртуальное в произведениях русского киберпанка / А. Т. Камалова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 3 (82). – С. 452–453.
20. Камалова А. Т. К проблеме жанровой идентификации литературного киберпанка / А. Т. Камалова // ФИЛОLOGOS. – 2019. – № 2 (41). – С. 19–25.
21. Катаев Ф. А. Семантика и функции компьютерного дискурса в романах Виктора Пелевина / Ф. А. Катаев // Вестник Пермского гос. ун-та. – 2011. – № 2 (14). – С. 160–168.
22. Колесникова А. Ю. Семантика ирреальности в творчестве В. Пелевина: перцептивный аспект / А. Ю. Колесникова // Вестник Томского гос. пед. ун-та. – 2021. – № 1 (213). – С. 57–64.
23. Колмакова О. А. О романтическом мировидении современных русских писателей / О. А. Колмакова // Вестник Бурятского гос. ун-та. – 2014. – № 10. – С. 169–175.
24. Кубышкин С. А. Виртуальная реальность как социокультурный феномен / С. А. Кубышкин // Вестник Майкопского гос. тех. ун-та. – 2013. – № 2. – С. 37–40.
25. Кулаковский М. Н. Вставные конструкции как средство создания вариативности в современном художественном тексте / М. Н. Кулаковский // Верхневолжский филологический вестник. – 2018. – № 4 (15). – С. 138–142.
26. Лавока Ф. Границы между фактом и вымыслом в свете трехуровневой компаративистики / Ф. Лавока // Studia Litterarum. – Т. 1. – № 3–4. – С. 29–41.
27. Левакин Н. Н. Художественная ретроспектива как литературоведческое понятие (к вопросу понимания термина) / Н. Н. Левакин // Известия Пензенского гос. пед. ун-та. имени В. Г. Белинского. Серия: Гуманитарные науки. – 2012. – № 27. – С. 308–310.
28. Леонова Л. Л., Кукьян В. Н. Идентичность в виртуальности. К проблеме взаимодействия / Л. Л. Леонова, В. Н. Кукьян // Вестник Пермского гос. гум.-пед. ун-та. Серия 3, Гуманитарные и общественные науки. – 2014. – № 2. – С. 83–88.
29. Летов Е. В. Виртуальная реальность. Потенциален ли риск для человека и человечества / Е. В. Летов// Вестник Московского гос. ун-та. культуры и искусств. – 2012. – № 5 (49). – С. 75–79.
30. Липовецкий М. Н. Постмодернизм в русской литературе: агрессия симулякров и саморегуляция хаоса / М. Н. Липовецкий // Человек: Образ и сущность. Гуманитарные аспекты. – 2006. – № 1. – С. 52–82.
31. Липовецкий М. Н. Паралогии. Трансформации (пост)модернистского дискурса в русской культуре 1920-2000-х годов: монография / М. Н. Липовецкий. – Москва: Новое литературное обозрение, 2008. – 848 с.
32. Литературный текст XX-XXI века: проблемы поэтики: материалы VII-VIII Междунар. науч.-практ. конф-я / Отв. ред. Е. В. Пономарева. – Челябинск: Издательство Южно-уральского гос. ун-та. – 2017. – 341 с.
33. Лопатинская Т. Д. Символический опыт смерти в структуре компьютерной игровой среды / Т. Д. Лопатинская // Общество: философия, история, культура. – 2018. – № 4. – С. 49–54.
34. Максимова Т. О. Интернет на территории литературы / Т. О. Максимова // Вестник Пермского университета. Серия: Российская и зарубежная филология. – 2014. – Вып. 4 (28). – С. 220–223.
35. Малькова Т. П. Киборгизация: онтологические проблемы исследования / Т. П. Малькова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 3 (89). – С. 87–92.
36. Мамедов А. К., Коркия Э. Д. Идентичность в виртуальной реальности: новые альтернативы / А. К. Мамедов, Э. Д. Коркия // Теория и практика общественного развития. – 2017. – № 2. – С. 9–12.
37. Маркова Т. Н. Компьютерные технологии и компьютерные приемы в новейшей прозе / Т. Н. Маркова // Филологический класс. – 2009. – № 21. – С. 17–19.
38. Маслов В. М. К проблеме общей теории виртуальной реальности / В. М. Маслов // Вестник Вятского гос. ун-та. – 2010. – Т. 2. – № 4. – С. 15–19.
39. Мельникова А. Ю. Виртуальное пространство и время в постмодернистском тексте (В. Пелевин «Священная книга оборотня») / А. Ю. Мельникова // Вестник Костромского гос. ун-та. – 2009. – Т. 15. – № 3. – С. 123–125.
40. Минькова Н. В. Формы репрезентации смерти во втором Средневековье и их экстраполяция в массовую культуру / Н. В. Минькова // Научный вестник МГТУ ГА. – 2010. – № 155. – С. 111–114.
41. Мойжес Л. Переосмысление мотива смерти в произведениях жанра киберпанк: религиозные тропы / Л. Мойжес // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2015. – № 1 (33). – С. 269–296.
42. Надозирная Т. В. Снаф как метафора реальности в романе В. Пелевина «S. N. U. F. F.» / Т. В. Надозирная // Вестник Омского гос. пед. ун-та. Серия: Гуманитарные исследования. – 2015. – № 4 (8). – С. 40–43.
43. Нечепуренко Д. В. К проблеме характерологии В. О. Пелевина / Д. В. Нечепуренко // Челябинский гуманитарий. – 2010. – № 3 (1). – С. 53–57.
44. Нечепуренко Д. В. Компьютерные приемы в конструировании художественного мира В. Пелевина / Д. В. Нечепуренко // Слово – текст – смысл: сборник студ. науч. работ. – Вып. 3. – Екатеринбург, 2008. – С. 101–104.
45. Нечепуренко Д. В. О философских предпосылках и цели творчества В. О. Пелевина / Д. В. Нечепуренко // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология. Искусствоведение. – 2011. – № 53. – С. 95–98.
46. Нечепуренко Д. В. В. О. Пелевин. Традиции и новаторство / Д. В. Нечепуренко // Челябинский гуманитарий. – 2014. – № 1 (26). – С. 52–57.
47. Новичкова А. В. Киберпанк как литературное явление: жанровые черты и история / А. В. Новичкова // Межкультурные коммуникации: сборник студ. науч. работ. – №10. – Симферополь, 2019. – С. 224–230.
48. Олизько Н. С. Паратекст Виктора Пелевина / Н. С. Олизько // Вестник Нижневартовского гос. ун-та. – 2010. – № 3. – С. 61–66.
49. Осьмухина О. Ю. Специфика воплощения мотива иллюзорности бытия в романной прозе В. Пелевина / О. Ю. Осьмухина // Татищевские чтения: актуальные проблемы науки и практики: материалы XII Международной научно-практической конференции. – Саранск: Издательство Волжского ун-та им. В. Н. Татищева, 2015. – С. 106–112.
50. Павлова Е. А. Интерактивность творчества в прозе В. О. Пелевина / Е. А. Павлова // Вопросы русской литературы. – 2015. – № 4. – С. 93–110.
51. Пилюгин А. Е. Зависимость от видеоигр как следствие переживаемого подростком дефицита субъективности / А. Е. Пилюгин // Вестник Томского гос. пед. ун-та. – 2010. – Вып. 5 (95). – С. 115–118.
52. Полотовский С., Козак Р. Пелевин и поколение пустоты / С. Полотовский, Р. Козак. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 173 с.
53. Попов В. Г. Искусство кино и метафизические предпосылки виртуального мира / В. Г. Попов // Вестник Новгородского гос. ун-та. – 2004. – № 27. – С. 56–61.
54. Порутчик О. А. Мир как иллюзия в произведениях Виктора Пелевина / О. А. Порутчик // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. – 2008. – № 1. – С. 51–55.
55. Пронина Е. Е. Фрактальная логика Виктора Пелевина / Е. Е. Пронина // Вопросы литературы. – 2003. – № 4. – С. 5–30.
56. Пыхтина Ю. Г. Виртуальное пространство в литературе: типология, структура, функции / Ю. Г. Пыхтина // Вестник Оренбургского гос. ун-та. – 2017. – № 1 (201). – С. 114–118.
57. Рогова Г. И. Концепт «зазеркалье» в художественном сознании рубежа XIX – XX и XX – XXI веков / Г. И. Рогова // Язык и культура: сборник статей ХХVI Междунар. науч. конф. / отв. ред. С. К. Гураль. – Томск: Издательство Томского гос. ун-та, 2015. – С. 346–349.
58. Самойлова Е. О., Шаев. Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е. О. Самойлова, Ю. М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 2 (64). – C. 171–173.
59. Самохвалова В. И. Идея сверхчеловека в современном мире / В. И. Самохвалова // Человек: Образ и сущность. Гуманитарные аспекты. – 2016. – № 1 (27). – С. 29–64.
60. Сейдашова А. Б. Мотив пустоты в романе В. О. Пелевина «Чапаев и Пустота» / А. Б. Сейдашова // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. – 2017. – Т. 22. – № 3. – С. 449–456.
61. Скворцова В. В. Специфические средства движения текстового времени в прозе В. Пелевина / В. В. Скворцова // Вестник Московского университета. Серия 9, Филология. – 2017. – № 4. – С. 222–233.
62. Смирнова О. О. К вопросу о «чесателе» и «питателе», или Специфика комического в прозе Виктора Пелевина / О. О. Смирнова // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. – 2012. – № 3. – С. 24–29.
63. Спрукуль П. С. Виртуальный реализм и гипотеза компьютерной симуляции / П. С. Спрукуль // Гуманитарная информатика. – 2019. – № 16. – С. 22–27.
64. Трофимова А. А. К вопросу о понимании термина «виртуальная реальность» / А. А. Трофимова // Омский научный вестник. – 2010. – № 6 (92). – С. 87–91.
65. Трунов Д. Г. Причинный анализ суицидальной активности / Д. Г. Трунов // Вестник Пермского гос. ун-та. Серия: Философия. Психология. Социология. – 2013. – № 2 (14). – С. 121–127.
66. Тульчинский Г. Л. Личность как проект и бренд / Г. Л. Тульчинский // Философские науки. – 2009. – № 9. – С. 30–50.
67. Ушкин С. Г. Симулякры и симуляция в зеркале современной киноиндустрии / С. Г. Ушкин // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. – 2010. – № 3. – С. 94–100.
68. Федотов А. В. Буддийская концепция космоса – прозрение будущего / А. В. Федотов // Космическое мировоззрение – новое мышление XXI века. – 2014. – № 1. – С. 227–235.
69. Филатова Т. П. Эффект «психологического погружения» в виртуальную реальность компьютерной игры как фактор формирования компьютерной игровой аддикции / Т. П. Филатова // Актуальные вопросы современной науки. Серия: Психологические науки. – 2015. – № 44–1. – С. 125–131.
70. Цветкова О. И. Традиции жанра антиутопии в романе В. Пелевина «Любовь к трем цукербринам» / О. И. Цветкова // Ученые записки Новгородского гос. ун-та. имени Ярослава Мудрого. – 2017. – № 4 (12). – С. 1–3.
71. Цуканова И. В., Иванова К. С. К вопросу о философско-религиозном контенте фильма «Матрица» / И. В. Цуканова, К. С. Иванова // Наука. Искусство. Культура. – 2020. – №1 (25). – С. 214–219.
72. Чебоненко О. С. Литературные интерпретации жизненных смыслов дзен-буддистского Востока в произведениях XX века (на примере романа Пелевина «Чапаев и Пустота») / О. С. Чебоненко // Вестник Бурятского гос. ун-та. – 2011. – № 10. – С. 164–170.
73. Черных Ю. Ю. Философские основания технологий виртуальной и дополненной реальности / Ю. Ю. Черных // Системный анализ в проектировании и управлении. – 2019. – Т. XXIII. – № 1. – С. 219–229.
74. Шакиров С. М. Рецепция и рефлексия в литературной критике (восприятие и оценка романа В. Пелевина «Любовь к трём цукербринам») / С. М. Шакиров // Вестник Челябинского гос. ун-та. Серия: Филология. Искусствоведение. – 2015. – № 5 (360). – С. 285–291.
75. Шахметова Н. Р. Сатирические аллюзии заглавий романов Виктора Пелевина / Н. Р. Шахметова // Известия Волгоградского гос. пед. ун-та. – 2019. – № 6. – С. 230–235.
76. Шульга К. В. Поэтико-философские аспекты виртуальной реальности в романе «Generation “П”» Виктора Пелевина: автореф. дисс. канд. филол. наук: 10.01.01 / Кирилл Валерьевич Шульга. – Елец: Тамбовский гос. тех. ун-т, 2005. – 24 с.
77. Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики / И. И. Югай // Известия Российского гос. пед. ун-та. им. А. И. Герцена. – 2007. – Т. 14. – № 37. – С. 367–372.
78. Юдина Г. С. Лингвокультурологический аспект в методике работ с текстом современной художественной прозы на примере отрывков из книги В. Пелевина «Generation “П”» / Г. С. Юдина // Мир русского слова. – 2008. –№ 1. – С. 84–90.
79. Юрьева Л. М. Русская антиутопия в контексте мировой литературы / Л. М. Юрьева. – М.: ИМЛИ РАН, 2005. – 320 с.
80. Жукова Н. А. Позитивнi та негативнi зрiзи мистецтва зразка «Матриця»: культурологiчний аналiз / Н. А. Жукова // Вiсник Марiупольского державного унiверситету. Серiя: Фiлософiя, культурологiя, соцiологiя. – 2012. – Вип. 3. – С. 51–58.
81. Brannigan M. There Is No Spoon: A Buddhist Mirror // The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real. 2002. P. 101-111.
82. Hollinger V. Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism // Mosaic: аn Interdisciplinary сritical journal. 1990. Vol. 23, No. 2. Р. 29-44.
83. Kirby A. Digimodernism. How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. New York, London. 2009. 289 p.
84. Parts L. Degradation of the Word or the Adventures of an "Intelligent" in Viktor Pelevin's "Generation Π" // Canadian Slavonic Papers / Revue Canadienne des Slavistes. 2004. № ¾, vol. 46. Р. 435-449.
1. Андрюшин В. М. Современная антиутопия: киберпанк и другие / В. М, Андрюшин // Язык. Коммуникация. Методика преподавания: сборник научных трудов / Ред. О. А. Казенас. – Курган: Издательство Курганского гос. ун-та, 2016. – С. 5–9. [↑](#footnote-ref-1)
2. Камалова А. Т. Бинарная оппозиция реальное-виртуальное в произведениях русского киберпанка / А. Т. Камалова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 3 (82). – С. 452–453. [↑](#footnote-ref-2)
3. Мойжес Л. Переосмысление мотива смерти в произведениях жанра киберпанк: религиозные тропы / Л. Мойжес // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2015. – № 1 (33). – С. 269–296. [↑](#footnote-ref-3)
4. Бобылева А. Л. Информационные технологии как тема и художественный прием в романе В. Пелевина «Любовь к трем цукербринам» / А. Л. Бобылева // Ученые записки Казанского ун-та. – 2015. – Т. 157. – Кн. 2. – С. 163–170. [↑](#footnote-ref-4)
5. Мельникова А. Ю. Виртуальное пространство и время в постмодернистском тексте (В. Пелевин «Священная книга оборотня») / А. Ю. Мельникова // Вестник Костромского гос. ун-та. – 2009. – Т. 15. – № 3. – С. 123–125. [↑](#footnote-ref-5)
6. Самойлова Е. О., Шаев. Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е. О. Самойлова, Ю. М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 2 (64). – C. 171–173. [↑](#footnote-ref-6)
7. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Современная зарубежная психология: электронный журнал. – 2017. – Т. 6, № 4. – С. 29–40. [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://psyjournals.ru/jmfp/2017/n4/Bogacheva\_Voiskounsky.shtml (дата обращения: 12.03.2021). [↑](#footnote-ref-7)
8. Волков О. Ю. Компьютерная игра как технологический и эстетический феномен культуры информационного общества / О. Ю. Волков. Ю. К. Волков // Приволжский научный вестник. – 2015. – № 6-3 (46). – С. 79–82.; Muriel D. Video games as culture / D. Muriel, G. Crawford [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://danielmuriel.net/publications/video-games-as-culture/ (дата обращения: 18.04.2021). [↑](#footnote-ref-8)
9. Филатова Т. П. Эффект «психологического погружения» в виртуальную реальность компьютерной игры как фактор формирования компьютерной игровой аддикции / Т. П. Филатова // Актуальные вопросы современной науки. Серия: Психологические науки. – 2015. – № 44–1. – С. 125–131. [↑](#footnote-ref-9)
10. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASHd77fc0e881b23e6890ced7 (дата обращения: 20.02.2021). [↑](#footnote-ref-10)
11. De Regt A. The Virtual Reality Value Chain / Anouk De Regt, Stuart J. Barnes, Kirk Plangger [Электронный ресурс] // Режим доступа: www.researchgate.net/publication/342122949\_The\_Virtual\_Reality\_Value\_Chain (дата обращения: 20.02.2021). [↑](#footnote-ref-11)
12. Перевод иностранного текста сделан автором данной работы. [↑](#footnote-ref-12)
13. Пыхтина Ю. Г. Виртуальное пространство в литературе: типология, структура, функции / Ю. Г. Пыхтина // Вестник Оренбургского гос. ун-та. – 2017. – № 1 (201). – С. 114–118. [↑](#footnote-ref-13)
14. Федотов А. В. Буддийская концепция космоса – прозрение будущего / А. В. Федотов // Космическое мировоззрение – новое мышление XXI века. – 2014. – № 1. – С. 227–235. [↑](#footnote-ref-14)
15. Там же. С. 11 [↑](#footnote-ref-15)
16. Шульга К. В. Поэтико-философские аспекты виртуальной реальности в романе «Generation “П”» Виктора Пелевина: автореф. дисс. канд. филол. наук: 10.01.01 / Кирилл Валерьевич Шульга. [↑](#footnote-ref-16)
17. Сейдашова А. Б. Мотив пустоты в романе В. О. Пелевина «Чапаев и Пустота» / А. Б. Сейдашова // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. – 2017. – Т. 22. – № 3. – С. 449–456. [↑](#footnote-ref-17)
18. Там же. С. 13. [↑](#footnote-ref-18)
19. Госплан // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/ (дата обращения: 28.03.2021). [↑](#footnote-ref-19)
20. Настольная ролевая игра // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная\_ролевая\_игра (дата обращения: 16.02.2021) [↑](#footnote-ref-20)
21. Указ. Соч. С. 5. [↑](#footnote-ref-21)
22. Платформер (*разг*. бродилка; *англ*. platformer, platform game) – жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Платформер (дата обращения: 01.04.2021). [↑](#footnote-ref-22)
23. AUTOEXEC.BAT (от англ. automatic execution – автоматическое исполнение и англ. batch – пакет, группа) – системный пакетный файл, расположенный в корневом каталоге загрузочного устройства (дискеты или диска). Функция файла – автоматическое исполнение команд при загрузке системы // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/AUTOEXEC.BAT) (дата обращения: 02.04.2021). [↑](#footnote-ref-23)
24. Лопатинская Т. Д. Символический опыт смерти в структуре компьютерной игровой среды / Т. Д. Лопатинская // Общество: философия, история, культура. – 2018. – № 4. – С. 49–54. [↑](#footnote-ref-24)
25. Трунов Д. Г. Причинный анализ суицидальной активности / Д. Г. Трунов // Вестник Пермского гос. ун-та. Серия: Философия. Психология. Социология. – 2013. – № 2 (14). – С. 121–127. [↑](#footnote-ref-25)
26. Мультивселенная // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультивселенная (дата обращения: 1.05. 2021) [↑](#footnote-ref-26)
27. Там же. С. 40. [↑](#footnote-ref-27)
28. Теория одиннадцатимерного пространства и физические обоснования ее существования были предложены английским ученым Полом Девисом в книге «Суперсила. Поиски единой теории природы». Ознакомиться с работой Девиса можно на данном электронном ресурсе: https://cyber-ek.ru/world/davies/index.html. [↑](#footnote-ref-28)
29. Троллинг – форма социальной провокации или издевательства в сетевом общении, использующаяся как персонифицированными участницами, заинтересованными в большей публичности, эпатаже, так и анонимными пользователями без возможности их идентификации. В наиболее общем виде это явление характеризуется как процесс размещения на виртуальных коммуникационных ресурсах провокационных сообщений с целью нагнетания конфликтной обстановки // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Троллинг (дата обращения: 8.05.2021) [↑](#footnote-ref-29)
30. Бандерлог – в данном случае сторонник идей украинского национализма; то же, что и бандеровец. [↑](#footnote-ref-30)
31. Фотожаба – вид сетевого творчества, юмористическая разновидность фотомонтажа, сленговое название результата такой творческой переработки участниками форума, блога, имиджборда или другого ресурса некоего изображения с помощью растрового или векторного графического редактора, в результате которой изображение выглядит смешным // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Фотожаба (дата обращения: 8.05.2021) [↑](#footnote-ref-31)
32. Grand Theft Auto V (сокр. GTA V) – мультиплатформенная компьютерная игра. Сюжет в однопользовательском режиме строится вокруг приключений троих грабителей, устраивающих всё более дерзкие ограбления и противостоящих как организованной преступности, так и правоохранительным ведомствам // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V> (дата обращения 8.05.2021) [↑](#footnote-ref-32)
33. Angry Birds – серия компьютерных игр, в которых игрок с помощью рогатки должен выстреливать птицами по зелёным свиньям, расставленным на различных конструкциях // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Angry_Birds> (дата обращения: 8.05.2021) [↑](#footnote-ref-33)
34. Новичкова А. В. Киберпанк как литературное явление: жанровые черты и история / А. В. Новичкова // Межкультурные коммуникации: сборник студ. науч. работ. – №10. – Симферополь, 2019. – С. 224–230. [↑](#footnote-ref-34)
35. Стерлинг Брюс. Киберпанк в 90-х годах [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://libking.ru/books/sf-/sf/54351-2-bryus-sterling-kiberpank-v-90-h-godah.html#book> (дата обращения: 4.05.2021) [↑](#footnote-ref-35)
36. Хактивизм (англ. hacktivism, словослияние от хакер и активизм) — использование незаконными способами компьютеров и компьютерных сетей для продвижения политических идей, свободы слова, защиты прав человека и обеспечения свободы информации // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Хактивизм (дата обращения: 04.05.2021). [↑](#footnote-ref-36)
37. Pressure cooker bomb // Википедия: свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Pressure\_cooker\_bomb (дата обращения: 15.03.2021). [↑](#footnote-ref-37)
38. Бондарев В. Виктор Пелевин как цукерблин // LiBRARY.RU [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.library.ru/2/liki/sections.php?a_uid=221> (дата обращения: 26.02.2021). [↑](#footnote-ref-38)
39. Антипкина Е. Н. Виртуализация утопии в современном киноискусстве на примере фильма Л. и Э. Вачовски «Матрица» / Е. Н. Антипкина // Вестник Томского гос. ун-та. – 2009. – № 318. – С. 86–88. [↑](#footnote-ref-39)
40. Там же. [↑](#footnote-ref-40)
41. Димитрий (Моничев, прот.) Христианский взгляд на «Матрицу» / Димитрий (Моничев, прот.) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства: сетевой научный журнал. – 2014. – № 2 (дек.). – С. 93–107. [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://cyberspace.pglu.ru/ (дата обращения: 26.04.2021). [↑](#footnote-ref-41)
42. Цуканова И. В., Иванова К. С. К вопросу о философско-религиозном контенте фильма «Матрица» / И. В. Цуканова, К. С. Иванова // Наука. Искусство. Культура. – 2020. – №1 (25). – С. 214–219. [↑](#footnote-ref-42)
43. Попов В. Г. Искусство кино и метафизические предпосылки виртуального мира / В. Г. Попов // Вестник Новгородского гос. ун-та. – 2004. – № 27. – С. 56–61. [↑](#footnote-ref-43)
44. Brannigan M. There Is No Spoon: A Buddhist Mirror // The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real. 2002. P. 101-111. [↑](#footnote-ref-44)
45. Указ. соч. С. 55 [↑](#footnote-ref-45)
46. Смолина Т. Н. Связь между Платоном и фильмами Вачовски, ее проявления / Т. Н. Смолина // Молодой ученый. – 2019. – № 31 (269). – С. 152–153. [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://moluch.ru/archive/269/61918/ (дата обращения: 16.02.2021). [↑](#footnote-ref-46)
47. Беляев А. Д. Художественный текст «Матрицы» как репрезентация симулякра идеи сверхчеловека в дискурсе постмодернистских симуляций / А. Д. Беляев // Аналитика культурологии. – 2012. – № 23. – С. 185–187. [↑](#footnote-ref-47)
48. Указ. соч. С. 58. [↑](#footnote-ref-48)
49. Копанев А. Почему *Cyberpunk 2077* – важнейшая игра 2020 года. Вспоминаем антиутопии в игровой индустрии / А. Копанев // Gamemag [Электронный ресурс] // Режим доступа: https://gamemag.ru/specials/153005/dystopian-themes-videogames-cyberpunk-2077-2020-special (дата обращения: 28.02.2021). (далее – Копанев) [↑](#footnote-ref-49)
50. Там же. С. 64. [↑](#footnote-ref-50)
51. Указ. соч. С. 58. [↑](#footnote-ref-51)