

приобретает системный анализ данной проблемы в контексте современной социальной ситуации развития человека, связанной с глобальным информационным пространством. С одной стороны, расширяются границы личной свободы человека, появляются возможности самовыражения, самопрезентации, саморазвития, проявления индивидуально-личностных особенностей, но, с другой стороны, с позиции информационно-психологической безопасности возникают риски смещения идентичности, формирования нереалистичного образа «Я», нивелирование индивидуальности личности.

Список литературы

1. Асмолов А. Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров. – М.: Ин-т практической психологии; Воронеж: МОДЭК, 1996. 768 с.
2. Басов М. Я. Избранные психологические произведения. М.: Педагогика, 1975. 432 с.
3. Климов Е. А. Индивидуальный стиль деятельности // Психология индивидуальных различий. Тексты / под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, В. Я. Романова. М., 1982. С. 74–77.
4. Костюк Т. В. Проблема индивидуальных особенностей личности и различные варианты ее решения в психологии // Психология и школа. 2004. № 3. С. 3–23.
5. Марцинковская Т. Д. История психологии. М.: Академия, 2004.
6. Мерлин В. С. Психология индивидуальности / под ред. Е. А. Климова. М.: Ин-т практической психологии; Воронеж: МОДЭК, 1996. 448 с.
7. Мироненко И. А. Современные теории в психологии личности. СПб.: Изд-во Михайлова В. А., 2003. 224 с.
8. Психологическая наука в России XX столетия: проблемы теории и истории / под ред. А. В. Брушлинского. М.: РАН, 1997. 576 с.
9. Психология индивидуальности: Новые модели и концепции / под науч. ред. Е. Б. Старовойтенко, В. Д. Шадрикова. М.: МПСИ, 2009. 384 с.
10. Собчик Л. Н. Психология индивидуальности. Теория и практика психодиагностики. СПб.: Речь, 2005. 624 с.
11. Сунгурова Н. Л. Индивидуально-личностные особенности студентов в информационно-психологическом пространстве. Москва: РУДН, 2014. 170 с.
12. Трофимова И. Н. Индивидуальные различия с точки зрения эволюционно-синергетического подхода // Вопросы психологии. 1996. № 1. С. 72–84.
13. Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб.: Питер Пресс, 1997. 608 с.

References

1. Asmolov A. G. *Kul'urno-istoricheskaja psihologija i konstruirovanie mirov* [Cultural-historical psychology and construction of worlds]. Moscow, Institut praktičeskoj psihologii Publ., Voronezh, MODEK Publ., 1996, 768 p.
2. Basov M. Ya. *Izbrannye psihologičeskie proizvedenija* [Selected psychological works]. Moscow, Pedagogika Publ., 1975, 432 p.
3. Klimov E. A. Individual'nyj stil' dejatel'nosti [Individual style of activity]. *Psihologija individual'nyh razlichij. Teksty*. Ed. by Ju. B. Gippenrejter, V. Ja. Romanova. Moscow, 1982, pp. 74–77.
4. Kostjuk T. V. Problema individual'nyh osobennostej lichnosti i razlichnye varianty ee reshenija v psihologii [The problem of individual personality traits and various options for its solutions in psychology]. *Psihologija i shkola*, 2004, no. 3, pp. 3–23.
5. Marcinkovskaja T. D. *Istorija psihologii* [History of Psychology]. Moscow, Akademiya Publ., 2004.
6. Merlin V. S. *Psihologija individual'nosti* [Psychology of of individuality]. Ed. by E. A. Klimova. Moscow, Institut praktičeskoj psihologii Publ., Voronezh, MODEK Publ., 1996, 448 p.
7. Mironenko I. A. *Sovremennye teorii v psihologii lichnosti* [Modern theories in psychology of personality]. St. Petersburg, Mihajlov V. A. Publ., 2003.
8. *Psihologičeskaja nauka v Rossii XX stoletija: problemy teorii i istorii* [Psychology of individuality: New models and conceptions]. Ed. by A. V. Brushlinskiy. Moscow, 1997, 576 p.
9. *Psihologija individual'nosti: Noveye modeli i koncepcii* [Psychology of individuality: New models and conceptions]. Ed. by E. B. Starovojtenko, V. D. Shadrikov. Moscow, MPSI Publ., 2009, 384 p.
10. Sobchik L. N. *Psihologija individual'nosti. Teorija i praktika psihodiagnostiki* [The psychology of personality. Theory and practice of psychodiagnostics]. St. Petersburg, Rech Publ., 2005, 624 p.
11. Sungurova N. L. *Individual'no-lichnostnye osobennosti studentov v informacionno-psihologičeskom prostranstve: monografija* [The individually – personality characteristics of students in information-psychological space]. Moscow, RUDN Publ., 2014, 170 p.
12. Trofimova I. N. Individual'nye razlichija s točki zrenija jevoljucionno-sinergetičeskogo podhoda [Individual differences in terms of evolutionarily synergistic approach]. *Voprosy psihologii*, 1996, no. 1, pp. 72–84.
13. H'ell L., Zigler D. *Teorii lichnosti* [Theories of Personality]. St. Petersburg, Piter Press Publ., 1997, 608 p.

ФЭНТЕЗИ КАК СИМУЛЯКР

Демина Анастасия Владимировна, ассистент, Астраханский государственный университет, Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, E-mail: anastasiya_demin@mail.ru

Автор статьи обосновывает положение о симуляционной природе фэнтези, исходя из отсутствия в фэнтези модели-референта и отображения в фэнтезийных произведениях «вторичной», несуществующей реальности. Данный подход позволяет рассмотреть данное явление современной культуры как особый вид симулякра третьего порядка, согласно теории французского постмодернистского философа Ж. Бодрийера.

Ключевые слова: фэнтези, симулякр, современная культура, симуляция, модель-референт, «вторичная» реальность

FANTASY AS A SIMULAKRUM

Demina Anastasiya V., Assistant, Astrakhan State University, 20a Tatishcheva Str., Astrakhan, 414056, Russian Federation, E-mail: anastasiya_demin@mail.ru

The author of this article substantiates the provision of simulation fantasy nature, based on the lack of a model-referent in fantasy and display in the works of fantasy a "secondary", a non-existent reality. This approach allows us to consider this phenomenon of contemporary culture as a kind of simulacrum of the third order, according to the theory of French postmodern philosopher Jean Baudrillard's.

Keywords: fantasy, simulacrum, contemporary culture, simulation, model-referent, "secondary" reality

При всей многоплановости фэнтези, одной из наиболее характерных черт данного явления современной культуры является специфическая ретрансляция сказочно-мифологических образов и сюжетов.

Изначальная вторичность (по отношению к отображению настоящей действительности) природы фэнтези, создание нереального, волшебного мира, основу которого составляет разнообразие мифологических, сказочных сюжетов и традиционных для каждой культуры символов, архетипов, штампов, позволяет заключить, что «фэнтези – это символический конструкт, симулякр. Это трактовка трактовки» [15, с. 162].

Фэнтези является областью функционирования фантастических идей. Онтологическая природа фантастики сводится к признанию в фантастическом объекте необычности как нормы. Такого рода допущение в научной фантастике не находится в отрыве от настоящей действительности, постольку сфера science fiction, по сути, – это отражение реального мира в условиях необычного, фантастический образ реальной действительности.

Фэнтезийная онтология, с одной стороны, также основывается на допущении необычного, однако, фэнтезийное допущение максимально абстрагировано от реального и возведено в степень ирреального, того, что не может существовать в привычных нам физических условиях. В ходе анализа фэнтезийных вселенных обнаруживается факт того, что данные авторские миры либо вовсе не связаны с настоящей реальностью (классическое фэнтези: мир полностью вымышлен и не имеет отношения к настоящей действительности в силу ее отсутствия в структуре фэнтезийного произведения), либо сосуществуют с ней (постклассическое фэнтези: магический мир связан с реальностью только пространственно-временными причинами, онтологически отличен от привычной действительности) на основе принципиального различия, либо представляют собой симбиоз возможной реальности в результате совместного развития научных технологий и волшебной действительности (технофэнтези).

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

Исходя из теории симулякра Ж. Бодрийяра, фэнтези-продукты можно классифицировать как симулякры третьего порядка. В первую очередь, это связано с культурными условиями производства фэнтезийных продуктов. Французский философ-постмодернист Ж. Бодрийяр определяет современность как эру господства симулякров третьего порядка, время сплошной симуляции, когда реальное уступает место иллюзии, виртуальной псевдовещи.

Третий порядок симулякров регулируется, с точки зрения французского философа, структурным кодом ценности, под которым понимается процесс замены реального *гиперреальным*. Основу функционирования гиперреального континуума составляет так называемая *прецессия* симулякров – предшествование симулякров или моделей реального настоящим событиям [5]. Такой процесс свидетельствует о том, что симулякры больше не отображают реально существующие объекты, поскольку сегодня сама действительность становится вторичной по отношению к симулякрам, ставшими ирреферентными (потерявшими связи с реальными моделями-оригиналами).

Получается, что симуляция – это уже не процесс подделки подлинника, оригинальной вещи и не серийное, промышленное производство, характеризующееся соотносительностью между моделью и ее эквивалентами. По мысли Ж. Бодрийяра, процесс современной симуляции предполагает путь модулирования отличий между симулякрами без прямой соотносительности с изначальной моделью, референтом, место которого занимает модель как «референтное означающее» [5, с. 8].

На сегодняшний день мы можем наблюдать целый спектр фэнтези-симулякров в различных сферах культуры, характеризующийся, как правило, синхронным появлением и тождественными стилевыми особенностями. Так, например, сверхпопулярность литературной трилогии Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» (17 премий «Оскар» из 30 номинаций [18]) как «референтного означающего» привела к созданию в 2001–2003-х гг. знаменитой одноименной кинотрилогии новозеландского режиссера Питера Джексона. Кроме того, каждая из кинопремьер трилогии сопровождалась выпуском соответствующей компьютерной игры компанией Electronic Arts, купившей права на производство игр по мотивам кинолент. На сегодняшний момент существует также игровая версия «Властелина колец» для мобильных телефонов [17].

Интересно отметить, что после появления киноработ П. Джексона широкое распространение получили музыкальные треки композитора Говарда Шора к этим фильмам, также отмеченные Американской академией киноискусства [17]. Таким образом, фильмы П. Джексона можно воспринимать в качестве симулякров по отношению к литературному первоисточнику, роману Дж. Толкиена, а игры и саундтреки как симулякры к кинокартинам П. Джексона.

Для третьего уровня симуляции характерно глобальное распространение структурного кода. «У каждого есть свой код, – утверждает Ж. Бодрийяр, – у каждого – своя формула. Но также и свой облик, свой образ. Может ли быть в таком случае что-то вроде генетической внешности?» [3, с. 119]. Полагаем, что под «генетической внешностью» при анализе фэнтези-продуктов можно понимать полиморфизм фэнтези в

современной культуре постмодерна, специфика которого отображена в предыдущей главе диссертационного исследования.

По мнению исследователя О. А. Печенкиной, особенность генетического кода симуляции третьего уровня заключается в том, что он включает в себя всю информацию о симулякре, однако, данная информация реализуется не в самом симулякре, а присутствует в нем потенциально, в виде своеобразной генетической матрицы [12]. Ж. Бодрийяр объясняет данный тезис тем, что «порядок целей уступает место игре молекул, а порядок означаемых – игре бесконечно малых означающих, вступающих только в случайные взаимоотношения» [4, с. 130].

Применительно к фэнтези в качестве такой матрицы выступает, по нашему мнению, мифологическая, архетипическая природа фэнтези, а именно комбинация мифологических образов и сюжетов при помощи интертекстуальности как инструмента конструирования фэнтезийной реальности, что также характерно для смежных с фэнтези феноменов современной культуры (комикс) [1]. Фэнтезийный мир в таком случае будет являться гиперреальным пространством, где автор, создатель фэнтезийного продукта, выступает в качестве демиурга.

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

В постмодернистской философии культуры текст, как известно, выступает в роли основного объекта изучения и понимания окружающей действительности. Более того, вся реальность в философии постмодернизма рассматривается как бесконечный текст. «Ничто не существует вне текста» – утверждает Ж. Деррида [8, с. 74]. Причем текст не выражает одно-единственное значение, а существует во множестве вариантов своего понимания. Так как бесконечный мир имеет неисчислимое количество толкований, то и текст подразумевает множество интерпретаций и уровней осмысления. В культуре постмодерна каждый текст придает действительности новый смысловой оттенок – отсюда прямая пропорциональная зависимость между количеством текстов и количеством вариантов понимания мира.

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

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

К примеру, первый том «Ведьмака» А. Сапковского – это сплошные аллюзии на многие известные сказки («Спящая красавица», «Русалочка», «Красавица и чудовище», «Сказка о золотой рыбке»). «Сильмариллион» Дж. Р. Р. Толкиена, особенно начало книги, представляет собой авторское переложение библейского сюжета о сотворении мира. Большинство словесных формул-заклинаний, которыми пользуются волшебники в произведении «Гарри Поттер» мысленно отсылают нас к латинским изречениям [6]. События «Песни Льда и Пламени» Дж. Мартина, а также атмосфера мира «Ведьмака» А. Сапковского отчетливо напоминают нам европейскую историю Средних веков.

Интертекстуальность в фэнтезийных произведениях может также выступать в качестве приема обыгрывания характеров и поступков героев и скрытой цитатности имен собственных. Например, один из героев «Гарри Поттера», Люциус Малfoy, носит имя, идентичное имени знаменитых древнеримских аристократов (Апулей Луций – древнеримский писатель, автор произведения «Золотое осёл»; Брут Луций Юний – сенатор, один из основателей Римской республики) [6, с. 34]. Кроме подчеркивания аристократичности натуры Люциуса Малfoя, имя данного героя семантически отсылает нас к Люциферу, падшему ангелу, восставшему против воли бога. Такая смысловая подача, во многом, объясняет действия персонажа Люциуса Малfoя в романе Дж. Роулинг.

Однако имя Люцифер в переводе с латинского означает также фразу «несущий свет» [7]. Такая трактовка обыгрывается писательницей в нескольких планах: внешне при акценте на светлых волосах семейства Малfoев и в процессе раскрытия характера Люциуса Малfoя, порвавшего в решающий момент с темной стороной.

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

Однако, по утверждению Жана Бодрийяра, на современной, третьей стадии симуляции наблюдается процесс, когда воспроизводятся не только симулякры, но и само реальное, неотличимое от псевдореальной и псевдообъектов. Такого рода реальность становится вторичной по отношению к симулякрам в силу нивелирования различия между настоящим и воображаемым. Внешнее и внутреннее совпадение оригинальной модели («референтного означающего») с его симулякрами ведет, в конечном итоге, к исчезновению всех референтов [5, с. 18].

Рассмотрим данный тезис на примерах. Как известно, индустрия туризма сегодня с успехом берет на вооружение фэнтезийную образность и сюжетность.

Не секрет, что в современном Лондоне наряду с классическими достопримечательностями и туристическими маршрутами функционируют артефакты и места из мира романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер». На лондонском вокзале Кинг-Кросс, с которого каждую осень главные герои книг уезжали в школу чародейства и волшебства Хогвартс, сейчас совершенно реально можно наблюдать знаменитую в романах Дж. Роулинг платформу 9 ³/₄ [20].

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

Данный пример характеризует третий этап процесса симуляции, во время которого при помощи образа (знака) происходит маскировка отсутствия настоящей действительности как основы бытия современного симулякра [5, с. 23].

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

По мнению Ж. Бодрийяра, в русле массовой культуры симулякр функционирует в виде китча, который постмодернистский философ интерпретирует как переходную форму от реального объекта к симулякру [3]. Отметим, что, оперируя в данном контексте термином «китч», мы употребляем его в общепринятом значении (китч – имитация, массовая продукция, рассчитанная на внешний эффект) [13].

Философ понимает китч как эквивалент слову «клише», подчеркивая, что «предмет-китч – это вообще вся категория «никчемных» предметов, украшений, поделок, аксессуаров, <...> – все собрание барахла, которое повсюду быстро распространяется, особенно в местах проведения каникул и досуга» [3, с. 144]. Таким образом, китч в восприятии Ж. Бодрийяра – это бедное значениями клише, предмет, утративший свою ценность, но еще не ставший симулякром.

Н. Б. Маньковская отмечает, что, если фундаментом классического искусства выступает союз вещи и образа, то в условиях массовой культуры мы наблюдаем процесс трансформирования псевдовещи в китч с тенденцией к конечному превращению в эпоху постмодерна в симулякр [11, с. 61].

Китч, как считает Ж. Бодрийяр, обладает незначительной отличительной ценностью, однако вместе с копируемым объектом образует потребительское поле, удовлетворяющее запросам целых групп и классов.

Проявление китчевой симуляционной природы фэнтези заметно, в так называемой субкультуре фанфикшен – самостоятельного литературного творчества представителей сообщества поклонников (фанатов) творчества какого-либо писателя (не обязательно фантаста), режиссера и т.п. или конкретного произведения конкретного создателя. Продукция фанфикшен (так называемые фанфики), как правило, размещается в свободном доступе в сети Интернет.

Литературное творчество представителей российских фэндомов носит клубный характер; тексты, созданные для «знатоков», для «своих», обычно произвольно конструируются из сюжетных блоков произведений кумиров («фанов») (представителей сообщества фанфикшен) и являются, таким образом, вторичными произведениями («фанфиками»), продолжающими сюжетную канву той или иной известной книги, игры или фильма [16].

Фэндом (англ. – фанатство) – в широком смысле: сообщество людей, объединенных одним интересом. Фэндом в фанфикшене – фанфики, которые написаны по определенному произведению. Например: фанфик по фэндому Гарри Поттер [14].

Считается, что впервые выражение “Fan fiction” было замечено в фэндоме научной фантастики. Согласно американскому публицисту J. M. Verba, автору исследования “Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967–1987” в сентябре 1967 г. после выхода на экраны второго сезона научно-фантастического сериала «Звездный путь» (“Star Trek”) в Нью-Йорке появляется в печати журнал для любителей научной фантастики “Srockanalia” объемом 90 страниц [19, р. 3]. Первый выпуск за 1967 г. содержал фанфик в современном значении этого слова: небольшую историю, написанную в продолжение сюжета сериала (Ruth Berman. “Star Drek”) [19, р. 3].

На сегодняшний день произведения-фанфики, в основном, появляются в сети на различных фанфикшен – порталах (см.: зарубежные порталы: <http://www.fanfiction.net>; <http://www.harrypotterfanfiction.com>; отечественные порталы: <http://www.fanfics.me>; <http://www.ficbook.net/>). Одним из самых популярных интернет-порталов в отечественной субкультуре фанфикшен является сайт «Книга фанфиков», размещенный по адресу www.ficbook.net. Судя по информации на стартовой странице портала, «Книга фанфиков» насчитывает 1294508 фанфиков по 14338 разным фэндомам, из них 12601 фанфиков являются фэнтезийного содержания [9].

По мнению авторов статьи «Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве» М. А. Лосевой и О. Д. Козловой, субкультура фанфикшен стимулировала своим развитием появление так называемого «инфантильного фэнтези», ведущего к изменению стилистики жанра, в частности, к дегероизации фэнтезийного героя, превращающегося в «тип всеми обиженного комплексующего подростка» [10, с. 324]. Более того, исследователи подчеркивают, что массовое производство и распространение фэнтезийных фанфиков размывают идеологию фэнтези [10, с. 323]. Данный процесс обусловлен, в первую очередь, непрофессионализмом многих авторов фанфиков, что приводит к ситуации, когда традиционное архетипическое для фэнтези противостояние Добра и Зла нивелируется до уровня бытовых, повседневных конфликтов. Так появляется текст, который можно обозначить маркером «псевдофэнтези» [10, с. 324], где сакральный миф или сказочный сюжет, составляющие основу полноценного фэнтезийного произведения, превращается в элемент внешней стилистики фанфика.

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

Благодаря интегрирующей составляющей, фэнтези, проникая в различные сферы и области культуры, постепенно направляет многие культурные процессы в сторону виртуализации, что также характерно для постмодернистской теории симулякра Ж. Бодрийяра: ирреальная природа симулякров третьего порядка превращает данные объекты в виртуальные артефакты в современном симуляционном пространстве культуры.

Виртуальный артефакт, с точки зрения Н. Б. Маньковской, – это автономизированный симулякр [11, с. 311], чья мнимая реальность отторгает образность, полностью порывая с референциальностью. В нем как бы материализуются идеи Ж. Деррида об исчезновении означаемого, его замене правилами языковых игр.

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

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

Функционируя в условиях постмодернистского этапа развития цивилизации, фэнтезийные симулякры усиливают тенденцию современной культуры виртуализировать сознание человека путем генерирования гиперреального пространства. Фэнтези – симулякры при этом способствуют вхождению человека в игровой мир виртуальной реальности, запускающей механизмы изменения структуры человеческого сознания.

Список литературы

1. Алиев Р. Т. Мотив инициации как структурный элемент мифологического в комиксе // Теория и практика общественного развития. 2014. № 19. С. 182–185.
2. Бодрийяр Ж. Америка. СПб.: Владимир Даль, 2000.
3. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция; Республика, 2006.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: обрсовет, 2000.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013.
6. Дьяконова Е. С. Интертекстуальность имен собственных в произведениях жанра фэнтези // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2010. № 13 (194), вып. 43.
7. Ефремова Т. Ф. Люцифер // Современный толковый словарь русского языка. М., 2000. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/183028/Люцифер>, свободный. Загл. с экрана. Яз. рус.
8. Интервью с Жаком Деррида // Arbor Mundi. М., 1992. № 1.
9. Книга фанфиков. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.ficbook.net>, свободный. Загл. с экрана. Яз. рус.
10. Лосева М. А., Козлова О. Д. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве // Новые традиции / под ред. Е. Э. Суровой и С. А. Рассединой. СПб.: Петрополис, 2009.
11. Маньковская Н. В. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000.
12. Печенкина О. А. Этика симулякров Жана Бодрийяра: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Тула, 2006.
13. Руднев В. Китч // Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты. М.: Аграф, 1997. С. 156.
14. Фанфики.инфо. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.fanfics.info/blog>, свободный. Загл. с экрана. Яз. рус.
15. Хренов Н. А. Культура в эпоху социального хаоса. Москва: Эдиториал УРСС, 2002.
16. Hellekson K., Busse K. Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. McFarland & Company, 2006.
17. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.ag.ru/games>, свободный. Загл. с экрана. Яз. англ.
18. The Lord of the Rings: The motion picture trilogy. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.lordoftherings.net/home.htm>, свободный. Загл. с экрана. Яз. англ.
19. Verba J. M. Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967–1987. Minnetonka: FTL Publications, 2003.
20. Wizarding World of Harry Potter. Электронные данные. Режим доступа: <http://www.universalorlando.com/harrypotter>, свободный. Загл. с экрана. Яз. англ.

References

1. Aliev R. T. Motiv initsiatsii kak strukturniy element mifologicheskogo v komiksye [The motive of initiation as a structural element of the mythological in the comics]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 2014, no. 19, pp. 182–185.
2. Bodriyar J. *Amerika* [Amerika]. St. Petersburg, Vladimir Dal' Publ., 2000.
3. Bodriyar J. *Obshchestvo potrebleniya. Ego mify i struktury* [Consumer society. His myths and structures]. Moscow, Kulturnaya revolyutsiya Publ.; Respublika Publ., 2006.
4. Bodriyar J. *Simvolicheskii obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. Moscow, Dobrosvet Publ., 2000.
5. Bodriyar J. *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and simulation]. Tula, 2013.
6. D'yakonova E. S. Intertekstual'nost' imen sobstvennykh v proizvedeniyah janra fentezi [Intertextuality of proper names in the works of fantasy]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologiya. Iskuststvedenie* [Bulletin of the Chelyabinsk State University. Philology. Arts], 2010, no. 13 (194), issue 43.
7. Efremova T. F. Lyutsifer [Lucifer] *Sovremehnyy tolkovyy slovar' russkogo yazyka* [Modern Dictionary of Russian language]. Moscow, 2000. Available at: <http://www.dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/183028/>

8. Intervju s Zhakom Derrida [Interview with Jacques Derrida]. *Arbor Mundi* [Arbor Mundi]. Moscow, 1992, no. 1.
9. *Kniga fanfikov* [The book of fanfics]. Available at: <http://www.ficbook.net>
10. Loseva M. A., Kozlova O. D. Miry fjezezi: igrovye soobshchestva v sovremennom kul'turnom prostranstve [Fantasy Worlds: Gaming Community in the contemporary cultural space]. *Novye tradicii*. Ed. by E. Ye. Surovov i S. A. Rassadinov. St. Petersburg, Petropolis Publ., 2009.
11. Man'kovskaja N. V. *Jestetika postmodernizma* [The aesthetics of postmodernism]. St. Petersburg, Aleteya Publ., 2000.
12. Pechenkina O. A. *Etika simulyakrov Zhana Bodriyara* [Ethics Jean Baudrillard simulacra]. Tula, 2006.
13. Rudnev V. Kitch [Kitsch]. *Slovar' kul'tury XX veka. Kljuchevye ponyatiya i teksty* [Dictionary culture of the twentieth century. Key concepts and texts]. Moscow, Agraf Publ., 1997.
14. *Fanfiki.info* [Fanfics.info]. Available at: <http://www.fanfics.info/>
15. Hrenov N. A. *Kul'tura v epohu sotsial'nogo haosa* [The culture in the era of social chaos]. Moscow, Editorial URSS Publ., 2002.
16. Hellekson K., Busse K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. McFarland & Company, 2006.
17. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings*. Available at: <http://www.ag.ru/games>
18. *The Lord of the Rings: The motion picture trilogy*. Available at: <http://www.lordoftherings.net/home.htm>
19. Verba J. M. *Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967–1987*. Minnetonka, FTL Publ., 2003.
20. *Wizards World of Harry*. Available at: <http://www.universalorlando.com/harrypotter>

ЧАЙЛДФРИ – КОНТРАКУЛЬТУРНЫЙ ВЫЗОВ СОВРЕМЕННОМУ РОССИЙСКОМУ ОБЩЕСТВУ

Бичарова Мария Михайловна, кандидат филологических наук, Астраханский государственный университет, Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, E-mail: valkirija@inbox.ru

Пиценко Оксана Викторовна, кандидат исторических наук, Астраханский государственный университет, Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, E-mail: daniello2002@yandex.ru

Горлова Екатерина Владимировна, кандидат философских наук, Астраханский государственный университет, Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, E-mail: spiro.spero@mail.ru

Статья посвящена изучению причин возникновения явления «чайлдфри», сообщества так называемых не-родителей, добровольно отказавшихся от деторождения. Проведена параллель между социально-культурными трансформациями двух стран: США и России, – ставшими благодатной почвой для широкого распространения идеи «свободы от детей». Установлено, что как отрицательные, так и положительные изменения в экономической, политической, социальной и культурной жизни страны могут стать причиной возникновения социального и психологического напряжения, провоцирующего смещение системы ценностных ориентиров отдельных индивидуумов, в частности отрицание традиционных представлений о семье, браке и деторождении.

Ключевые слова: семья, чайлдфри, добровольная бездетность, идеология, государство, культура, социальные последствия

CHILDFREE AS CONTRA-CULTURAL CHALLENGE TO MODERN RUSSIAN SOCIETY

Bicharova Mariya M., Ph.D. (Philology), Astrakhan State University, 20a Tatischeva Str., Astrakhan, 4141056, Russian Federation, E-mail: valkirija@inbox.ru

Pitsenko Oksana V., Ph.D. (History), Astrakhan State University, 20a Tatischeva Str., Astrakhan, 4141056, Russian Federation, E-mail: daniello2002@yandex.ru

Gorlova Ekaterina V., Ph.D. (Philosophy), Astrakhan State University, 20a Tatischeva Str., Astrakhan, 4141056, Russian Federation, E-mail: spiro.spero@mail.ru

The article is devoted to study of the reasons of phenomenon “childfree” appearance. It is the community of so called non-parents who voluntary refuse from being parents. The parallel between social and cultural transformations in two countries: the USA and Russia is made. These transformations became fertile field for wide spreading of “free from children” idea. It is ascertained that both positive and negative changes in economical, political, social and cultural fields of the country may become the reason of social and psychological tension. It can provoke the shift of some people values including negation traditional notions of family, marriage and child-bearing.

Keywords: family, childfree, voluntary childlessness, ideology, state, culture, social consequences

Семья как наивысшая ценность и неотъемлемая часть мировой и отечественной культуры охраняется обществом, государством, религией. Универсальная и вариативная одновременно, семья сегодня как в нашей стране, так и на Западе, является жизненным ориентиром для большинства мужчин и женщин.

«Множество семей разных социальных слоев и страт составляет в целом общество и отражает сложную палитру системы общественных отношений» [6, с. 9]. Будучи человеческой универсалией, семья отражает тенденции и изменения, происходящие в обществе, политике, экономике, культуре. Семья, играя роль ячейки общества, является зеркалом, в котором отражаются культурные, социальные, правовые, а также демографические стороны жизни целых народов.

Для русского национального сознания концепт «семья» является одним из важнейших в культурной традиции народа. Семья – это средоточие основных жизненных ценностей, счастья, достатка. Семья тесно связана с понятием «дом», она ассоциируется у русского человека с чем-то хорошим, добрым, теплым,