

К. М. Королев

«Достойны ль мы отцов и дедов?»:

Великая Отечественная война и современная российская фантастика

Великая Отечественная война, 70-летие победы в которой широко празднуется в этом году, остается важнейшим местом памяти в самосознании населения Российской Федерации. В условиях современной массовой культуры это означает, что все без исключения культурные жанры и формулы обращаются к теме войны и победы, справедливо рассчитывая на интерес аудитории. Фантастика, будучи одним из основных жанров массовой культуры, репрезентирует Великую Отечественную войну в форме столкновения настоящего с прошлым, помещает современного человека в среду 1940-х гг. и пытается, с разной степенью убедительности, показать, каким могло бы быть прошлое, если бы в него вмешалось будущее.

Ключевые слова: Великая Отечественная, фантастика, историческая память, места памяти, альтернативная история, компьютерные игры, социальное конструирование, массовая культура

Kirill M. Korolev

**Worthy of parents and peers:
the Great Patriotic War and modern Russian science fiction**

The Great Patriotic War, the 70th victory anniversary of which is widely celebrated this year, is the most important memory location in the consciousness of the population of the Russian Federation. In today's popular culture, this means that every cultural genre and formula refers to the theme of war and victory, rightly expecting acute interest of the audience. Science fiction, being one of the major genres of popular culture, represents the Great Patriotic War in the form of clashes between the present and the past; a modern man being put in 1940's is to show, with different degrees of credibility, what the past might be if the future intervened.

Keywords: Great Patriotic War, science fiction, historical memory, memory's location, alternative history, computer games, social construction, mass culture

Ничего не ведая о том, из чего будет сконструировано прошлое, неуверенное беспокойство превращает все в след, в возможный признак, в намек истории...

П. Нора

Прошлое в привычном понимании этого слова объективно и однозначно – говоря языком физики, не зависит от наблюдателя. Прошлое было; доказательством его бытия служат – со времен изобретения письменности – различные тексты, современные описываемым в них событиям, и другие культурные артефакты, датируемые либо непосредственно конкретным периодом прошлого, либо более поздним, но напрямую связанным с предыдущим. До определенного момента в эволюции человеческого знания/сознания достоверность прошлого – достоверность его существования в том виде, в каком прошлое фиксировали источники – не подвергалась сомнению. Если воспользоваться терминологией логического позитивизма, прошлое представлялось безусловно верифицируемым и даже фальсифицируемым.

Следствием такого восприятия прошлого были, например, генеалогии народов, характерные для средневековых исторических хроник. Так, Гальфрид Монмутский возводил проис-

хождение бриттов к Энею и другим троянцам, сумевшим бежать из павшей Трои; Григорий Турский «встраивал» язычников-франков в контекст библейской истории и славы Рах Романа, а русский летописец повествовал о полянских князьях Кие, Щеке и Хориве и «сестре их Лыбеди», основателях Киева и «первых варягах» на Руси, предшествовавших Рюрику.

В эпоху постмодерна, когда сомнению подвергается все и вся, достоверность прошлого оказалась радикально переосмысленной; прошлое – это не более чем общепринятые представления, тиражируемые массовой культурой во всем многообразии ее форм, от государственных идеологий до индивидуальных самоидентификаций, следовательно, история не имеет единственного, канонического прочтения; она многовариантна и изобилует вероятностями реализации. Из такого постмодернистского понимания родилась получившая широкую популярность ближе к концу XX столетия концепция альтернативной истории.

У термина «альтернативная история» несколько значений: за ним может скрываться и научная теория, отвергаемая господствующей в исторической науке точкой зрения; и сенсационная паранаучная претензия на историчность, пытающаяся легитимизироваться и обрести профессиональный статус (показательные примеры таких попыток в сегодняшней социокультурной действительности – работы школы академика А. Т. Фоменко и псевдолингвистические «изыскания» В. А. Чудинова, М. Н. Задорнова и др.). В этой статье рассматривается третье значение термина – альтернативная история как тематическое направление (формула) современной фантастики, строящееся на допущении, что историческое прошлое можно (нужно/категорически запрещается) изменить – в благих или дурных целях.

Фантастика как «прогрессивный» жанр массовой литературы и массовой культуры в целом обращена преимущественно в будущее – от ближайшего, «почти настоящего», как у Псевдо-Каллисфена, автора античного «Романа об Александре»¹, у Ж. Верна или в советской научно-фантастической литературе «ближнего прицела», блестяще высмеянной братьями Стругацкими в повести «Понедельник начинается в субботу» (путешествие Привалова в будущее на «литературной» машине времени), до сколь угодно отдаленного. Обращение к прошлому для фантастики нетипично – точнее, оставалось нетипичным до 1960-х гг., когда одно за другим стали публиковаться произведения, лейтмотивом которых служило вмешательство современного человека, случайное или преднамеренное, в былое достоверное прошлое: упомяну лишь некоторые – рассказ «И грянул гром» Р. Брэдли (1952, русский перевод – 1965; сознательно перечисляю только те тексты, с которыми мог познакомиться отечественный читатель, в официальных изданиях или в самиздате), первые повести «Патруля времени» П. Андерсона, роман «Се человек» М. Муркока. Не осталась в стороне и советская фантастика, которой прогрессистский пафос был присущ, пожалуй, даже больше, чем зарубежной science fiction: можно вспомнить романы Л. И. Лагина «Голубой человек»² и Г. С. Мартынова «Спираль времени», рассказы Д. А. Биленкина, И. И. Варшавского, В. Д. Колупаева.

Причиной такого «смещения акцентов», как представляется, стало распространение в социуме современных научных концепций, в частности, популяризация теории относительности и положений квантовой физики, которые в массовой культуре трансформировались в идею множественности миров («мультиселен-

ную», по М. Муркоку), где возможны любые варианты прошлого, в том числе исторического прошлого. Так началась интеллектуальная игра, которая продолжается по сей день, не только в литературе, но и в других видах массового искусства; в последние десятилетия эта игра получила новый импульс благодаря компьютерным технологиям – прежде всего играм, среди которых необходимо выделить «Цивилизацию» С. Мейера: игроку предоставляется шанс переписать историю человечества по собственному усмотрению – в пределах игровой механики, конечно, т. е. при соблюдении ограничений и выполнении условий, «заложенных» в сюжет игры программистами – с зари общества до полноценного выхода homo sapiens в космическое пространство (подробнее о влиянии компьютерных игр на российскую фантастическую литературу будет сказано далее).

Как правило, в фантастических произведениях такого рода используется следующее допущение: современный человек тем или иным способом – далеко не всегда научным, вообще как-либо обоснуемым – переносится в прошлое, в тот или иной ключевой момент исторического прошлого, и это событие влечет за собой цепочку изменений, преобразующих известное прошлое в «альтернативную» (позитивно или негативно по отношению к окружающей автора и читателей) реальность. В качестве ключевых выделяются так называемые точки бифуркации – моменты возникновения неопределенности, если снова прибегнуть к физической терминологии, такие «конstellляции» исторических обстоятельств, когда известная (условно-известная, с позиций постмодернизма) история могла бы развиваться совершенно иначе. Автор задается вопросом «что, если?» и приглашает читателя вместе оценить вероятность «альтернативного» сценария и его последствий.

Французский исследователь П. Нора называет конструирование сюжетов вокруг точек бифуркации в прошлом «игрой памяти и истории»; эта игра формирует «места памяти» – своего рода «узловые точки» пространства-времени, обладающие максимальной символической ценностью для «живых социальных групп». Принципиально важно в этом контексте противопоставление истории и памяти: история – «всегда проблематичная и неполная реконструкция того, чего больше нет», тогда как память – «всегда актуальный феномен, переживаемая связь с вечным настоящим... она... подвластна всем использованиям и манипуляциям, способна на длительные скрытые периоды и внезапные оживления»³. Память опирается на «желание помнить», на интуитивное или артикулирован-

ное стремление социальной группы сохранить эмоциональную связь с тем или иным событием прошлого – и не только сохранить, но и репрезентировать эту связь снова и снова.

В советской социокультурной традиции важнейшими местами памяти были события октября 1917 г., война с фашистской Германией и первый полет человека в космос. В постсоветский период революционная героика и восторг перед научно-техническим развитием человечества постепенно утратили свою символическую значимость, но война 1941–1945 гг., точнее, победа СССР в этой войне, остается, по наблюдениям социологов, важнейшим, если не единственным, местом памяти в самосознании населения Российской Федерации⁴. Подчеркну – именно в самосознании, поскольку велик соблазн (и ему, к сожалению, довольно часто поддаются как СМИ, так и люди науки, почему-то забывающие о необходимости объективного изучения социальных феноменов⁵) усмотреть в этой «фиксации на войне» результат воздействия «тоталитарной» и «неототалитарной» государственной пропаганды.

Фантастика, будучи одним из основных жанров массовой культуры (а последняя тиражирует и анализирует, цитируя П. Бурдье⁶, символические ценности, разделяемые социумом), не могла, разумеется, оставить без внимания данное обстоятельство. Произведения, «сталкивающие» военное прошлое с будущим – т. е. с будущим, которое успело стать настоящим – появлялись в отечественной литературе достаточно регулярно, а в последнее десятилетие и вовсе оказались, что называется, поставленными на поток. Это характерно не только для массовой литературы, но и для кинематографа и для индустрии компьютерных игр; даже беглый анализ современных кинематографических и «виртуальных» обращений к войне 1941–1945 гг. как месту памяти займет не один десяток страниц, и потому далее речь пойдет исключительно о поле литературы.

Советская фантастика затрагивала тему войны достаточно осторожно – и вследствие идеологической цензуры, и по причине того, что у многих авторов (как вспоминал, в частности, В. Д. Звягинцев⁷, о котором ниже) присутствовало ощущение диссонанса: исторический роман о военной поре виделся вполне легитимным, но фантастический текст о войне самому автору представлялся едва ли не кощунственным – ведь «несерьезная» литература не вправе обращаться к столь значимой, трагической теме. Лишь в постсоветские годы, когда исчезли цензурные ограничения и Великая Отечественная война, в том числе благодаря валу исторических

и псевдо-исторических (В. Суворов и пр.) публикаций, ей посвященных, была до определенной степени отрефлексирана коллективным сознанием, стало возможным «совместить» эту войну и фантастику в рамках массовой культуры.

Среди советских фантастических произведений, так или иначе связанных с Великой Отечественной войной, выделяется рассказ А. И. Шалимова «Беглец» (1962). Сам фронтовик, т. е. человек, для которого война была не просто «конструируемым воспоминанием» по П. Нора, сколь угодно актуальным и актуализируемым, но собственным опытом, Шалимов использовал сюжетный ход с попаданием в военное прошлое человека из будущего как фантастическое доказательство возможности перемещения во времени: действия «попаданца» – так сегодня читательская аудитория и любительская критика именует героев произведений, «проваливающихся» в прошлое – не оказывают сколько-нибудь серьезного воздействия на ход событий. Это не более чем мимолетный эпизод войны, пусть и основанный на фантастическом допущении.

Таким же эпизодом предстает «вторжение» в прошлое группы экспериментаторов из нашего времени в повести С. А. Абрамова «В лесу прифронтовом» (1974). Правильнее будет сказать, что само прошлое вторгается в наш мир, когда физический эксперимент завершается «пробоем» пространственно-временного континуума, и советские ученые оказываются вынужденными сражаться с группой гитлеровцев. Главным для Абрамова является не воздействие на прошлое, а вопрос, вынесенный в название настоящей статьи, – достойны ли мы отцов и дедов, сможем ли, угодив в «жернова военного молоха» (из читательского отзыва), проявить свои лучшие качества и доказать собственную состоятельность? Автор отвечает на этот вопрос утвердительно и убедительно; по замечанию читателя, повесть Абрамова – «хорошая история о том, как в критической ситуации в человеке просыпаются качества, о которых не подозревал ни он сам, ни окружающие его люди. Фантастика здесь – лишь фон, создающий такую ситуацию...»⁸.

На излете существования СССР были написаны два текста, которые принципиально изменили отношение отечественной фантастики к войне 1941–1945 гг., стали своего рода «прецедентными моделями» для последующих авторов. Объединяет эти тексты посылка о возможности целенаправленного воздействия на прошлое ради лучшего («правильного», в соответствии с авторской позицией) настоящего. Именно данные тексты заложили основу «патриотического» тренда в современной российской фантастике.

Незаконченный цикл К. Булычева «Река Хронос» (1992) посвящен деятельности некоего тайного общества путешественников во времени. Впрочем, поначалу герои Булычева не столько влияют на события, сколько подчиняются их воле («Даже если ты можешь отчасти управлять этим потоком, поправляя курс лодки хрупким веслом, даже если тебе дано убежать от времени, оно все равно догонит тебя и сожрет. У Хроноса ненасытная пасть»), но постепенно овладевают необходимыми навыками. Зато герои цикла В. Д. Звягинцева «Одиссей покидает Итаку» (1988 – по настоящее время), тоже члены тайного общества путешественников во времени, воздействие на прошлое считают своей основной задачей. Точнее, их вынуждают к этому агенты двух инопланетных сверхцивилизаций, тайно живущие на Земле под видом людей и путем скрытых воздействий на события пытающиеся влиять на ход человеческой истории, чтобы привести человечество к некоторому состоянию, удобному для них. Эти сверхцивилизации находятся в состоянии длительной войны, поэтому их воздействия на земную историю разнонаправлены. В заглавном романе цикла сознания главных героев⁹ отправляются в 1941 г., в тела высших руководителей СССР. От них требуется взять управление страной в свои руки, не допустить разгрома 22 июня, вообще «переиграть» войну, завершить ее победой в кратчайшие сроки и сделать из СССР сверхдержаву, сильнейшую во всем мире. Отчаянными мерами героям Звягинцева удастся обеспечить достойную встречу немецких войск и гораздо более благоприятное для СССР течение войны.

Сам того не подозревая¹⁰, В. Д. Звягинцев стал основоположником «альтернативной» формулы в отечественной фантастике – формулы, которую иначе можно назвать «компенсирующей беллетристики». Авторы «компенсирующей беллетристики» отправляют своих героев в близкое и далекое прошлое и заставляют их совершать гражданские и военные подвиги ради грядущего процветания России. Причем, как правило, эта грядущая Россия видится авторам непременно империей – охватывающей как минимум половину земного шара или даже десятки планет (когда действие разворачивается в далеком будущем). Причем история, «которой не было», представляется еще более героической, чем официальная, предлагает еще больше примеров патриотизма и поводов гордиться своей национальной принадлежностью; т. е., сконструированный образ выступает как «важный символический ресурс, открывающий путь к господству и власти. Он культурно окрашен и предполагает наличие особых стоящих за ним

интересов. Эти интересы не всегда осознаются, зато всегда находят эмоциональное выражение»¹¹. То есть налицо актуализация памяти в том понимании этого термина, которое предложил П. Нора; эмоциональное выражение интересов воплощается в предельно обобщенном и предельно условном месте памяти – великой стране, подлинной сверхдержаве, которая «была, есть и будет». Сегодня произведения «компенсирующей беллетристики» занимают лидирующие позиции в рейтингах популярности текстов российской фантастики¹², и это, несомненно, повод для пристального научного внимания к данному тематическому направлению, отражающему, на мой взгляд, фиксируемый массовой культурой разрыв между коллективными представлениями о «надлежащем» настоящем и будущем и коллективной же оценкой фактической ситуации.

Что касается сугубо Великой Отечественной войны в современной российской фантастике, здесь влияние механизмов и применения инструментов символической компенсации тоже весьма заметно. Причем, в отличие от советских фантастов и даже от В. Д. Звягинцева с его фактически «подручными средствами», нынешние авторы снабжают своих героев чрезвычайно объемистым «багажом»: это и чуть ли не неисчерпаемый запас знаний обо всем на свете (прежде всего, конечно, знаний о ходе войны, планах гитлеровской Германии и т. д.); и разнообразные гаджеты, вплоть до мобильных телефонов, которые служат доказательством принадлежности «попаданца» к будущему; и навыки спецназовца/десантника/современного инженера/реконструктора/дизайнера сайтов/студента (перечисляю навскидку профессии героев ряда романов); и сегодняшнее оружие, от ручного до бомбардировщиков и авианосцев (!). Следует отметить, что чаще всего в качестве точки бифуркации выбирается либо период накануне войны, либо июнь-июль 1941 г., когда РККА в историческом прошлом понесла наиболее тяжелые потери; вмешательство человека из будущего позволяет избежать этих потерь (или хотя бы их минимизировать) и радикально изменить ход войны и послевоенное устройство мира.

Позволю себе предположить, что неожиданный, как сформулировал В. Д. Звягинцев, всплеск интереса российских писателей-фантастов к Великой Отечественной войне (в любительской критике этот всплеск получил не совсем корректное, но меткое определение «эпидемии попаданцев») вызван следующими факторами: 1) сохранением войны как важнейшего места памяти в коллективном самосознании населения России и – стимулируемого в том числе пропагандой – символического «присвоения»¹³

победы в этой войне; 2) нарастанием в обществе «латентного» раздражения из-за несоответствия факта победы текущему социально-экономическому и социокультурному статусу страны; 3) все более явным и осознаваемым влиянием на массовую культуру новых масскоммуникативных технологий, обеспечивающих постоянную циркуляцию и воспроизводство символических ценностей, формирующих групповую идентичность и тиражируемых массовой культурой; 4) приходом в литературу новой генерации авторов «эпохи Интернета», «форумных» авторов, «выращенных» целевой читательской аудиторией и ее ожиданиями, таких «писателей-читателей» (В. В. Конюшевский, А. С. Конторович, С. Б. Буркатовский, С. С. Сергеев, А. М. Махров и др.); 5) освоением массовой литературой «игровой ментальности», формируемой компьютерными играми. На последнем факторе необходимо остановиться подробнее.

Компьютерная игра позволяет не просто пассивно следить за разворачивающимся сюжетом, как в книге или в кино, но и напрямую участвовать в этом сюжете, меняя не только варианты развития, но и сюжет в целом (сопереживание литературному/кинематографическому герою, даже «проживание» его жизни, безусловно, не сравнится по степени эмоционального воздействия на психику с «проживанием» компьютерной игры). Игрок имеет возможность самостоятельно, пусть и с рядом ограничений, конструировать мир, в котором ему, цитируя Б. Н. Стругацкого, хочется жить (см. выше краткое описание игры «Цивилизация») ¹⁴. Этот игровой опыт моделирования реальности по собственному усмотрению отчетливо проявляется в альтернативно-исторических текстах современных российских фантастов: помещая в прошлое человека из нынешнего времени, они «переигрывают» отдельные эпизоды Великой Отечественной и войны в целом, создавая мир, в котором хочется жить; здесь, к слову, накладываются друг на друга компьютерное моделирование условной реальности и стремление к «лучшей жизни», присущее коллективному сознанию, которое жаждет, осознанно или нет, некоей компенсации. Итогом подобного наложения становятся тексты и фильмы, где историческое прошлое переосмысливается и модернизируется в соответствии с правилами игровой механики. Влияние компьютерных игр на сюжетику литературных произведений этого направления ощущается и в той легкости, с которой героям этих сочинений удается реализовывать свои планы, находить взаимопонимание с высшим руководством СССР, включая И. В. Сталина и Л. П. Берия, устранять возникаю-

щие препятствия (если не получилось с первого раза, можно «пересохраниться» и попробовать снова) и т. д.

Примером текста такого рода может служить цикл В. В. Конюшевского «Попытка возврата» (2008–2009). Главный герой попадает в 1941 г. прямо накануне начала войны. Своими действиями, советами и подсказками (в частности, многие репрессированные возвращаются из ГУЛАГа и вновь становятся полноправными членами социума уже осенью-зимой 1941 г.) он изменяет ход событий настолько, что война завершается полным разгромом Германии к осени 1944 г.; Красная армия встречается с союзниками на территории Франции; СССР обеспечивает дружественную себе Европу и приступает к выполнению программы послевоенного строительства, совершая нечто наподобие китайского «Великого прыжка». Завершается цикл смертью главного героя, который ценой собственной жизни спасает маленького мальчика, – этому мальчику суждено изобрести некий двигатель, способный открыть человечеству дорогу к звездам (очевидная переключка все с той же «Цивилизацией»).

Цикл В. В. Конюшевского – далеко не единственный образец «переигрывания» Великой Отечественной войны в современной российской фантастике. Количество подобных произведений сегодня исчисляется десятками, причем «патриотическая» и «виртуальная» составляющие сюжета становятся все более выраженными. Так, издательская аннотация к очередному «игровому» военно-фантастическому роману сообщает, что в книге рассказывается о «„появленцах“, заброшенных в наше время с „альтернативной“ Второй мировой, где Гитлер одерживает победу. И вот уже эсэсовские диверсанты зверствуют в нынешней Москве, а „Тигры“ с крестами на броне лязгают гусеницами по брусчатке Красной площади и ведут огонь по Кремлю. И единственный шанс остановить это нашествие из „виртуальной“ реальности компьютерных игр и танковых симуляторов – нанести ответный удар, отправившись... на беспощадную танковую войну, где невозможно ни перезагрузиться, ни пройти уровень заново, ни выйти из игры, где умирать приходится не понарошку, а всерьез, раз и навсегда» ¹⁵. Память очевидно банализируется и превращается в коммерческий товар.

П. Нора выделяет отличительный признак современного общества – «торжество памяти». Прошлое сегодня используется все более интенсивно, в самых разных сферах человеческой деятельности, от политики до коммерции. Сакрализация памяти лишает историка «традиционной монополии на интерпретацию

прошлого». В мире коллективной памяти и индивидуальной истории – прежде определения применялись ровно наоборот – «историк далеко не одинок в порождении прошлого»¹⁶. Коллективное сознание подвержено «мании коммемораций», связанной – применительно к России – с продолжающимися поисками новой (или старой новой) социокультурной идентичности. Пока этот поиск не завершится, Великая Отечественная война и победа в этой войне будут оставаться стержневыми элементами «промежуточной» идентичности современного россиянина; следовательно, обращения к теме войны в массовой культуре будут сохранять свою актуальность, и война, выражаясь метафорически, будет продолжаться – пока, перефразируя высказывание, приписываемое А. В. Суворову, не окажется похоронен ее последний солдат. Насколько полезна для общества столь долгая память – решать самому обществу, а сегодня среди всех споров о войне не следует забывать главное – «Наше дело правое, мы победили».

Примечания

¹ Разумеется, в «Романе об Александре» фантастические эпизоды – не более чем художественный прием; о фантастике как жанре можно начинать говорить только применительно к периоду складывания и утверждения массовой культуры.

² В этом романе 1966 г. автор едва ли не первым в отечественной фантастике использовал сюжетный ход попадания в близкое прошлое, непосредственно связанное с настоящим: главный герой романа, «настоящий комсомолец», очутился в России конца XIX столетия и, как и подобало советскому человеку, приступил к подготовке революции. А если обращаться к истории мировой литературы, первым «попаданцем» (об этом пейоративно-жаргонном термине см. далее) является, вероятно, герой М. Твена из повести «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура».

³ Нора П. Между памятью и историей: проблематика мест памяти // Франция – память. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1999. С. 20.

⁴ Каменчук О. Н., Федоров В. В. Война, ставшая Великой и Отечественной: о восприятии Второй мировой войны в российском обществе // Вестн. МГИМО. 2009. № 4. С. 311–318.

⁵ Примеры подобных трактовок в российских СМИ см. в статье: Ильинский И. М. Великая Победа: наследие и наследники // Знание. Понимание. Умение. 2005. № 2. С. 5–18. Примером некорректного научного описания ситуации может служить работа уважаемого социолога Л. Д. Гудкова, который берет в кавычки само слово «память» и утверждает, что «память о войне... сегодня сохраняется в России только в тех или иных манифестациях государственных институтов или связанных с властью социальных

групп, претендующих на общественное или политическое влияние, выступающих в качестве идеологов или исполнителей государственного заказа» (Гудков Л. Д. «Память» о войне и массовая идентичность россиян // Память о войне 60 лет спустя: Россия, Германия, Европа. М.: НЛО, 2005. С. 103).

⁶ Массовой культуре в целом и массовой беллетристике как одной из ее манифестаций свойственна ориентированность на воспроизведение, тиражирование неких «исходных», инвариантных текстов (и приемов), получивших признание публики (символическую ценность) и добившихся коммерческого успеха; именно это тиражирование ведет к вычленению и оформлению внутрижанровых направлений массовой культуры. В подобной ситуации начинает действовать механизм банализации: «Самые новаторские произведения имеют тенденцию производить, с течением времени, свою собственную публику, навязывая, благодаря эффекту привыкания, присущие им структуры в качестве легитимных категорий восприятия любого произведения... По мере того как культурные продукты завоевывают признание, они теряют свою отличительную редкость и, следовательно, „дешевет“». Канонизация неизбежно приводит к банализации, которая, в свою очередь, способствует все более широкому распространению продукта» (Бурдые П. Поле литературы // Социальное пространство: поля и практики. СПб.: Алетейя, 2005. С. 424–425).

⁷ «Что касается „внутренней ответственности“ – она должна быть даже большей, чем у авторов, пишущих на другие темы... следует хорошенько задумываться, „как слово наше отзовется“» (Вставай, страна огромная! ответы писателей на анкету электрон. журн. «Мир фантастики» // Мир фантастики. 2012. № 115. URL: <http://mirf.ru> (дата обращения: 14. 04. 2015).

⁸ Комментарий к повести С. А. Абрамова // Фантлаб: библиогр. портал. URL: <http://fantlab.ru> (дата обращения: 14. 04. 2015).

⁹ Так называемый «ментальный перенос», т. е. перемещение сознания в другое тело, является одним из наиболее популярных в фантастике способов путешествия во времени, причем путешествия как в прошлое, так и в будущее (ср., например, «Звездных королей» Э. Гамильтона). В произведениях российских фантастов последнего десятилетия в основном используется другой способ «хроношествования» (термин американского критика Дж. Ключа) – физическое перемещение в прошлое.

¹⁰ «Лично у меня к теме „попаданцев на ВОВ“ отношение специфическое, поскольку этот механизм запустил именно я... В моем „Одиссее“ я этот прием достаточно плотно замотивировал. Я тогда решал одновременно два вопроса – психологический и технический. Как именно поведут себя люди, чьи личности чужой волей перемещены в чужие тела, причем весьма высокопоставленных персон? И существует ли теоретическая возможность изменить ход и исход приграничного сражения 1941 г. исключительно теми средствами, которые имелись тогда в распоряжении „исторических прототипов“? В этом я, обращаясь к теме,

смысл и видел... Лет пятнадцать последователей у меня практически не было. А потом вдруг что-то случилось, возможно, подросло новое поколение, дети моих первых читателей, и „попаданчество“ стало модным» (Вставай, страна огромная!..).

¹¹ Шнирельман В. А. Нет истории в своем отечестве: лекция в Политехническом музее, 7 декабря 2012 г. // Openspace: обществ.-полит. портал. URL: <http://openspace.ru> (дата обращения: 14. 04. 2015).

¹² См., например, рейтинги и отзывы читателей на книги Р. В. Злотникова, одного из ведущих авторов этого направления, на сайте электронного книжного магазина «ЛитРес» (URL: <http://litres.ru> (дата обращения: 14. 04. 2015)).

¹³ О явлении присвоения и механизмах символического присваивания см.: Левада Ю. А. Координаты

человека // Проблема человека. М.: Изд. В. Е. Карпов, 2011. С. 275–301; Малахов Р. Г. Общественный процесс присвоения // Проблемы соврем. экономики. 2010. № 3. С. 61–65.

¹⁴ О влиянии компьютерных игр на массовую культуру см.: Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI вв. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2008; Мошков Н. А. Эволюция драматургических приемов, используемых в компьютерных играх // Изв. РГПУ им А. И. Герцена. 2011. № 131. С. 295–300; Silbiger M. Press play to grow!: designing video games as «Trojan Horses» to catalyze human development through the conveyor belt of growth. Pleasant Hill: John F. Kennedy Univ. Press, 2008.

¹⁵ Аннотация к роману А. Г. Ивакина «Тигры на Красной площади» (М.: Яуза, 2012).

¹⁶ Нора П. Всемирное торжество памяти // Память о войне 60 лет спустя: Россия, Германия, Европа. С. 401.