

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2019, №4, Том 10 / 2019, No 4, Vol 10 <https://sfk-mn.ru/issue-4-2019.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/03KLSK419.pdf>

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Елисеев А.В. Фантастика и реальность в системе культуры и социальных связей // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2019 №4, <https://sfk-mn.ru/PDF/03KLSK419.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

**For citation:**

Eliseev A.V. (2019). Fiction and reality in the system of culture and social relations. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 4(10). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/03KLSK419.pdf> (in Russian)

УДК 130.2

ГРНТИ 13.01.29

**Елисеев Андрей Валерьевич**

АНО ВО «Российский новый университет», Москва, Россия

Аспирант кафедры «Культурологии и социокультурных коммуникаций»

E-mail: [eliseev.andrey94@yandex.ru](mailto:eliseev.andrey94@yandex.ru)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9533-5860>

РИНЦ: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=989759](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=989759)

Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/D-3525-2019>

Academia.edu profile: <https://cardiocode.academia.edu/AndreyEliseev>

## **Фантастика и реальность в системе культуры и социальных связей**

**Аннотация.** В статье концептуализируется феномен фантастической реальности в контексте социокультурного общества. Настоящее исследование является частью диссертационной работы автора, посвященной проблеме фантастической реальности в контексте формирующейся виртуальной культуры. В противоречие распространенной точке зрения, согласно которой единственной функцией фантастики является развлечение без связи с эмпирической достоверностью, выдвигается утверждение, что фантастические сюжеты имеют более важную цель, чем кажется на первый взгляд. Быстрое развитие глобальной сети Интернет привело к генезису нового типа культуры – виртуальной, которая послужила катализатором в процессе конвергенции межличностных и массовых коммуникаций посредством категории фантастического. Синтетическое пространство не только обеспечивает человека новыми способами самопрезентации, тем самым способствуя формированию новой культурной идентичности, но и может быть использовано в качестве инструмента для изучения проблем современности. Фантастические сюжеты предлагают имитационные модели или симуляции реального социального мира посредством механизмов абстракции, интерактивного участия и сжатия отдельных объектов и явлений реального мира. В рамках настоящей статьи выявлено, что фантастическая реальность способна передать всю глубину и многогранность опыта реальных социальных взаимодействий посредством современных информационно-коммуникационных технологий и фантастических сюжетов. Это моделирование облегчает коммуникацию и понимание различных типов социальной информации и делает ее более убедительной, предлагая особую форму обучения – с помощью увлекательных историй. Сделан вывод, что участие в такой симулятивной ситуации, создаваемой фантастической реальностью, может облегчить понимание характеров других людей, способствовать расширению

социокультурной картины мира личности субъекта, и, кроме того, усилить способность к эмпатии.

**Ключевые слова:** фантастическая реальность; физическая реальность; виртуальная культура; информационное общество; цифровые технологии; эмпатия; система образов; вымышленный герой; социокультурная идентичность; симулятивный опыт; межличностная коммуникация; коллективная память

Специфика современного информационного общества характеризуется возрастающей изменчивостью мира. Динамика проявляется в беспрецедентном разнообразии, которое можно наблюдать почти во всех сферах жизни. Этот процесс обусловлен установлением новой организации социума, включающей в себя высокоразвитые информационно-коммуникационные структуры, предоставляющие возможность эффективного использования интеллектуальных ресурсов для устойчивого развития человеческой цивилизации. Сегодня цифровые технологии, в особенности новые средства связи, обеспечивающие доступ к сети интернет в любом месте и в любое время, являются сложной системой инструментов, позволяющих создавать принципиально новые модели культурного производства, управления и распространения информации. Это явление можно назвать «новой медиакультурой» или виртуальной культурой. Она подразумевает появление новых форм и способов самовыражения личности, а также рост числа новых социально направленных дискурсов. Например, современное телевидение стремится к взаимодействию с аудиторией через социальные сети с целью улучшения качества предлагаемого контента. Авторы книг теперь нередко проводят интерактивные диалоги и онлайн-презентации своих проектов, в рамках которых любой желающий может задать вопрос по готовящемуся к выходу роману. Эти тенденции только подчеркивают актуальность изучения взаимосвязей между различными медиа-средами.

Коммуникация посредством динамично развивающихся механизмов глобальной сети занимает доминирующую позицию в современном информационном обществе, тем самым закладывая основы новой формации культуры – виртуальной. Она формирует взгляды на мир и новые ценности, определяет, что считается положительным и отрицательным, моральным и аморальным. Фантастические истории предоставляют человеку практически неисчерпаемый ресурс для создания собственной идентичности, которая и помогает ему участвовать в процессах новой формы глобальной культуры.

Актуальность обозначенной проблематики состоит в рассмотрении фантастики не как некоего абстрактного явления развлекательного характера, а как феномена, неразрывно связанного с физической реальностью и обладающего своими уникальными особенностями, задачами.

Необходимость в комплексном, междисциплинарном подходе к исследованию фантастической реальности обусловлена многогранной сложностью этого феномена. Кроме того, он также нуждается в теоретическом осмыслении в контексте новой научной парадигмы.

Цель этой статьи заключается в концептуализации проблемы вовлеченности человека, общества в процессы фантастической реальности на раннем и современном этапе развития культуры.

### **Роль виртуальной и фантастической реальности в процессе становления информационного общества**

Сегодня человек находится на пороге начала новой информационной эпохи, для которой характерна тенденция постоянной динамики во всех сферах жизнедеятельности. Идентичность

субъекта, его представление об окружающем мире и людях также меняются под влиянием стремительно распространяющихся интернет сетей.

Термин «информационное общество» зачастую используется для обозначения постиндустриального общества, в котором главную роль играет синтез информации и виртуального пространства. Тем не менее не существует точного определения этого понятия. За последние пятьдесят лет было предпринято несколько попыток концептуализировать основные характеристики информационного общества, однако к общему мнению научное сообщество пока не пришло. Вероятно, причина состоит в том, что информационное общество все еще находится в фазе формирования.

Среди ключевых социокультурных элементов информационного общества можно выделить механизмы трансформации информации в знания, новые информационные технологии, оказывающие влияние не только на улучшение качества жизни, но и на развитие личности и саму фантастическую реальность. Под их влиянием в культуре происходят сложные процессы, оказывающие мощное воздействие на гуманизацию общества, что, очевидно, также усиливает ее значимость в развитии и функционировании глобального общества. В основе этих процессов лежит динамичный переход от естественной коммуникации к виртуальной или информационной, в результате чего общий объем информации, окружающей человека, увеличивается экспоненциально. Уровень владения виртуальной культурой сейчас существенно влияет на качество жизни, расширяя свободу действий, а также становится основным критерием повышения социального и профессионального статусов.

Внедрение новых технологий также подразумевает определенную квалификацию субъекта, который будет ими пользоваться. Приобретение навыков работы с любым типом информации, критический подход к ее анализу и развитие репродуктивного вида мышления играют важную роль в формировании новых личностных компетенций. Укоренившиеся традиционные методы, ценности, отношения отодвигаются на второй план, освобождая пространство для новых практик и систем. То же самое коснулось и культуры с появлением глобальной сети. В соответствии с моделью Ю. Масуды, где наблюдается технологическое движение общества «назад к природе», культура информационного общества предстает в виде сложного симбиоза человека и природы: «Дух информационного общества – это дух глобализма, симбиоз, в котором человек и природа могут сосуществовать в гармонии...» [1, с. 20]. Развитие информационного общества послужило импульсом к созданию общенаучного междисциплинарного знания, призванного решить ряд актуальных проблем, угрожающих экологии планеты и здоровью человека, кроме того, оно способно перестроить модели экономики, политики, культуры, и, таким образом, предоставить человеку новый шанс жить в гармонии с природой. В этой ситуации коммуникация служит культуuroобразующим фактором, порождающим процессы сложных социальных трансформаций.

Важный момент: культура и общество тесно взаимосвязаны, и к ним не применимо понятие статичности. Оба феномена находятся в ситуации постоянного динамичного развития, но при этом не теряют связь с накопленным опытом прошлого, т. е. преемственность также играет немаловажную роль.

Культура состоит из «объектов» общества, в то время как структура общества основывается на людях, имеющих общую культуру. Устойчивая тенденция к всеобщей виртуализации разных сфер жизнедеятельности отражается на культурной области не только с точки зрения доступа к новым технологическим ресурсам, производству и распространению информации, но и с точки зрения участия и создания нового общества, основанного на знании. М.Э. Рябова полагает, что «Коммуникативный дискурс современности обрел характер смысловой сети, пронизывающей все сферы жизнедеятельности человека и задающий некую программу его деятельности» [2, с. 8]. Это утверждение подчеркивает и тот общепризнанный

факт, что владение, обмен или передача информации посредством коммуникации входят в число необходимых условий благосостояния человека на текущем этапе исторического развития.

Направленность и темпы жизни значительно изменились и по-прежнему продолжают меняться. Однако наблюдаются и некоторые закономерности. Для виртуальной культуры характерны две взаимодополняющие тенденции – механизмы интеграции и диверсификации. Интеграция обеспечивает стабильное развитие глобальной культуры, объединяющей людей, например, с помощью продуктов фантастической реальности (художественные произведения, теле- и радио-истории и т. д.), созданных на базе компьютерных, сетевых технологий; а диверсификация поддерживает стремительный рост числа субкультур. В условиях расширяющейся политической «многополярности» процессы взаимодействия и взаимопроникновения различных субкультур перешли в разряд критически важных критериев развития цивилизации.

Обновление современных образовательных программ, разработка научных направлений в области виртуальной культуры должны побудить к созданию новых, социально конструктивных форм организации информационного общества, которые, в свою очередь, помогут разрешить ряд проблем социокультурного характера. Методики и программы, основанные на информационно-коммуникационных технологиях, уже активно применяются в обучении, и фантастическая реальность играет значимую роль в этом процессе.

К.Д. Мзареулов предлагает следующее определение понятия фантастической реальности: «Помимо формирования полностью вымышленного мира, фантасты достаточно часто пользуются другим приемом, дополняя повседневную реальность одной фантастической деталью или, во всяком случае, малым числом компонент фантастичности. Такую модель художественного пространства назовем фантастической реальностью» [3]. Из этого следует, что практически любую историю или сюжет (книги, фильма и т. д.), содержащие в себе элемент вымысла можно считать частью фантастической реальности, а не только фантастический жанр, характеризующийся явным отклонением от принятых условностей, что противоречит законам реального мира.

Сейчас идет динамичный процесс виртуализации или компьютеризации фантастической реальности, чтобы она могла соответствовать новому типу общества. С появлением новых технологий литературная фантастика и изобразительные произведения искусства утратили главенствующую позицию среди форм фантастической реальности. Появились новые системы, которые быстро достигли стадии массового производства и распространения в мировых масштабах. Среди них можно выделить кинофильмы, видеоигры, графические романы, интерактивные истории, созданные на основе компьютерных моделей дополненной реальности и др. Большинство этих проектов предполагают непосредственное участие человека в повествовании. Таким образом, все вместе они выполняют роль инициатора, постоянно побуждающего субъект к активному взаимодействию с внешним миром через сети интернет.

Раньше отсутствие мультимодальной сенсорной информации в фантастических романах, повестях, рассказах и т. д. служило для читателя своего рода импульсом к созданию мысленных образов, основанных на повествовании. Иными словами, композиция ментальной модели ситуации, представленной в тексте, предполагает применение когнитивных навыков для репродуцирования фрагментов, из которых строится сюжет истории. Сейчас появилось множество новых многоэлементных нарративных форм, включающих в себя уже сформированные зрительные модели и поэтому практически не требующих активной работы воображения. Необходимо подчеркнуть, что содержание обладает более высокой ценностью, чем форма. Хороший фильм или графическая новелла также способны вовлечь субъект в процессы размышления и глубокого умственного анализа. Исследования показали, что чтение,

просмотр или прослушивание фантастических историй в равной мере могут изменить представления человека о мире [4; 5].

Люди уже не собираются вместе вокруг костра, чтобы рассказать или послушать истории и мифы, но среднестатистический пользователь сети проводит около часа в день за чтением или просмотром фантастических историй на экране мобильного устройства, компьютера или телевизора. Во многом такой интерес объясняется тем, что практически все продукты фантастической реальности стремятся не просто передать, а создать максимально правдоподобные ситуации межличностных взаимодействий, настоящие эмоции, культуру и уникальную психологию мышления каждого героя.

### Соотношение понятий «фантастика» и «реальность»

Фантастика занимает центральное место в жизни и культуре на протяжении всей истории человечества. Резные фигурки и росписи на стенах внутри пещер с запечатленными на них фантастическими сюжетами и мифами свидетельствуют об укладе жизни доисторических людей, их быте и особенностях межличностного взаимодействия. По мнению Э. Окс и Л. Каппс, истории формируют жизнь субъекта и социума: они отвечают на необходимость в согласованности перед лицом запутанных аспектов жизненного опыта. [6]. Причем, специфика влияния фантастической реальности на каждую конкретную культурную общность уникальна. Это объясняется тем, что культура и язык – неразделимые понятия. В этом отношении фантастическая реальность служит иллюстрацией или отправной точкой для изучения и опосредования культурных явлений. Она также представляет собой социально-коммуникативную систему. Но, несмотря на это, фантастическую реальность принято считать феноменом, противоположным и исключающим реальность.

Некоторые исследователи, например, из сферы литературы и культурфилософии (Р. Кайуа, Т.А. Чернышева, Ц. Тодоров) [7–9] утверждают, что она противоречит научной, рациональной мысли, и рассматривают ее на уровне нелогичного, абстрактного, отдельно от эмпирической базы знаний.

Другие, напротив, считают, что фантастика культивирует умственное и нравственное развитие человека (Е.Л. Трушникова, Э. Никсон, М. Молсворт) [10; 11]. По их мнению, погружение в фантастическую реальность – это одна из форм когнитивной игры, которая позволяет моделировать физически материальный окружающий мир, наделенный своей динамикой и сложностями, а также выступает в качестве способа трансляции правильных социальных и культурных норм.

М. Сэйлер считает, что фантастика создается преимущественно из реальности и занимает пространство над объективной действительностью вокруг символического порядка повседневной жизни каждого человека [12]. С точки зрения субъективности, понятия фантастики и реальности воспринимаются как разные, но в то же время они существуют исключительно в процессе взаимосвязи друг с другом. Несмотря на то, что продуктами фантастической реальности являются вымышленные истории, их фундаментальную основу составляет реальность физическая, поскольку истории пишут реально существующие люди, чтобы вызвать настоящие мысли, чувства и переживания. В результате чего опыт, который человек получает, когда он следит за развитием фантастических персонажей и окружающего их мира, носит социальный характер.

Фантастическая реальность в принципе не может существовать отдельно от традиционной реальности, она отражает в себе предметы и явления объективной действительности, ее социальные знания и опыт, культурные артефакты. По мнению Р. Геррига и Д. Рэппа, человек интегрирует информацию из синтетического пространства в уже

имеющуюся у него систему знаний для более глубокого понимания объектов и явлений реального мира: «...субъект часто извлекает уроки из художественных произведений. Впоследствии он может использовать полученные знания в объективной действительности» [13, с. 271]. Кроме того, фантастика вызывает у индивида определенную реакцию. Она может выражаться по-разному: в эмоциях, внутренних и внешних переживаниях, например, когда человек начинает делиться своими мыслями о только что прочитанной книге с другими людьми, используя инструменты онлайн-коммуникации. В этом случае усиливается самоидентификация субъекта как участника фанатского сообщества (отдельной субкультурной группы), и поэтому он начинает воспринимать историю несколько иначе: для него она становится еще более увлекательной и содержательной. Сообщество поклонников оказывает на индивидуума сильное влияние, в результате которого он либо принимает новые личные и социальные характеристики, сосредоточенные вокруг конкретного продукта фантастической реальности, либо отвергает взгляды, убеждения и чувства группы, полностью сосредотачиваясь на личностной точке зрения. «Активность субъекта взаимодействия позволяет познать окружающую социальную реальность, расширяя свои отношения с ней» [14, с. 123] – пишет М.Э. Рябова. Таким образом, разница между фантастикой и реальностью чрезвычайно неопределенна и ситуативна.

### **Фантастическая реальность – объект культуры**

Фантастическая реальность – широко распространенное явление в информационном обществе. Во многом благодаря систематическим связям с механизмами развития социокультурной картины мира личности и ее субъективным опытом восприятия окружающей действительности, организацией сообществ, этот феномен представляет собой важную часть современной культуры. В частности, О.Н. Юречко считает, что «Феномены фантастической реальности значимы для человека в каком-то особом индивидуально-личностном и всеобщекультурном смыслах. Именно они задают внерациональный, интимно-личностный, эмоциональный статус восприятия многих других элементов культуры (ценностно-смысловых, символических, нормативных, визуальных, музыкальных, языковых и т. д.)» [15, с. 47]. Фантастическая реальность играет важную роль в обществе и в том, как человек видит себя и окружающих.

В то же время фантастика и все, что имеет к ней отношение, редко становится предметом научных исследований и на текущий момент в этой сфере по-прежнему многое не объяснено. Одна из существенных проблем заключается в том, что исследования, направленные на изучение фантастической реальности, в основном имеют тенденцию освещать только ее развлекательные аспекты. Фантастику зачастую ставят в один ряд с другими понятиями, например, вымыслом, утопией, воображением. Таким образом, сформировался стереотип, что исследуемый феномен – это нечто несерьезное, иррациональное. Начало разногласиям о пользе фантастики положил еще древнегреческий философ Платон. Он пытался полностью исключить вымысел и фантастическое из своего видения идеальной республики.

Как правило, работы в области фантастической реальности представляют ее как нечто когнитивное, основанное на системе образов. Тем не менее фантастическая реальность – это более сложное явление, связанное с традиционными понятиями о физической реальности, пространстве и культуре. Это не просто вымышленные события и личности, но и символическая характеристика некоторых реальных человеческих качеств и проблем.

Фантастическую реальность можно рассматривать как процесс сознательного и одновременного участия в двух параллельных действиях – действие в физической реальности и трансформация этого действия вне традиционного символического порядка. Хотя этот

феномен и носит явно рефлексивный характер, он также обеспечивает развитие интеллекта, навыков письменного и речевого общения, а еще выступает в качестве инструмента познания реальной действительности. Согласно позиции И.В. Головачевой, «Фантастическое как форма выражения более произвольного, свободного вымысла позволяет расположить чуждое в самом центре обыденного, приподнять завесу конечной реальности, некоего центрального смысла бытия» [16, с. 36–37]. Физический мир внутренне согласован, логичен, и, если хотя бы один элемент в его системе изменится, это послужит фактором метаморфоз многих других его процессов и предметов. В фантастической реальности принцип внутренней согласованности также имеет релевантное значение. Он служит отправной точкой изучения и понимания персонажей, событий, явлений. При погружении в вымышленную историю, субъект начинает выстраивать систему образов, основываясь на уже имеющихся у него знаниях мира реального.

Феномен фантастической реальности также способствует социальному взаимодействию и культурному обогащению, что считается основополагающими элементами человеческого существования. Так, чтение художественной фантастической литературы может усилить эмпатию (умение сопереживать эмоциональному состоянию другого человека) и развить социальные навыки. Используя механизмы фантастической реальности, субъект может систематизировать, объяснять, изменять, анализировать и комментировать процессы реальной действительности. Одним из самых очевидных преимуществ фантастической реальности с точки зрения литературы считается следующее: она позволяет экспериментировать с разными способами восприятия окружающего мира. Он принимает образ заложенной автором гипотетической ситуации и предлагает читателям установить связь между фиктивным, вымышленным сценарием и объективной социокультурной реальностью. Так, астроном Э. Хаббл, вдохновившись фантастическими романами Ж. Верна, первым доказал существование других галактик, а не только Млечного Пути. Из этого следует вывод, что фантастическая реальность – это еще и уникальное пространство для наукотворчества.

Само понятие объективной действительности принято считать относительным, то есть она не может быть полностью познаваемой. Термин «реальность» обладает малой объяснительной силой, лишь обозначая, что некий предмет или явление существует или протекает в физическом мире. Ранее в науке преобладал подход восприятия реальности как нечто познаваемого и проверяемого, происходящего независимо от каких-либо условий. Например, А.М. Заславский отметил, что «Реальностью принято считать множество одновременных относительно наблюдателя событий, свершающихся в пространстве в момент настоящего» [17, с. 1].

Однако современные исследования трактуют это понятие несколько под другим углом. Так, по мнению Д. Гаспарян, «Реальность – это то, чего нет в опыте, но благодаря чему есть сам опыт. Это сам наблюдатель, не включенный в то, что наблюдается» [18].

Сейчас реальность может быть репрезентативной для любой ситуации в повседневной жизни. Человек зачастую обращается к фантастической реальности с целью создания новых реалий. Конечно, далеко не все созданные фантастические реалии получают статус общепринятых, но, по крайней мере, одна из них стала универсальной, и это – деньги. Бумажные деньги не имеют абсолютно никакой ценности, кроме как в коллективном сознании, но, несмотря на это, все люди верят в их силу. К.Г. Фрумкин, рассуждая о природе фантастического, также заметил, что «К реальному миру нельзя относиться как к чему-то очевидно и необходимо данному: представления о реальности задаются культурой, эпохой, властью, отдельным индивидуумом, отдельной ситуацией» [19, с. 4]. Он подчеркивает, что понятие фантастического не может существовать вне границ реальности и культурного поля. Автор фантастической истории, грубо говоря, заимствует отдельные явления культур разных народов и объединяет их с уникальными чертами своего вымышленного мира.

Проблема заключается в том, что человек в принципе не способен иметь прямой контакт со всем, что считается реальным. Субъект может слышать новости о последних достижениях в области науки и техники. Например, астрономы говорят об открытии новых галактик, звезд и черных дыр, и даже если у субъекта нет ни малейшего представления, о чем они говорят, он принимает это за факт, ведь у них есть научная основа для таких утверждений.

Тем не менее фантастическая реальность имеет огромную силу убеждения, и в некоторых ситуациях она даже выше, чем у науки, которая призвана убеждать конкретными фактами, весомыми аргументами и тщательно проверенными доказательствами. Например, когда человек читает научную работу, его внимание сосредоточено, он настроен критически и скептически. Но когда он погружается в фантастическую историю, пробуждается его эмоциональная сторона, поскольку он начинает отождествлять себя с персонажами, разделять их взгляды в отношении проблем общества и окружающего их мира. Зачастую именно благодаря такой смене перспективы фантастическая реальность экстраполирует ситуации и объекты фактической действительности.

Кроме того, с точки зрения психологии механизмы распознавания и сочувствия гораздо сложнее, чем просто мысленная проекция личности субъекта на личность вымышленного героя. Безусловно, не каждая история, продуцирующая фантастическую реальность, способна оказывать сильное воздействие на сознание субъекта. Автору необходимо создать мир повествования, который станет максимально реалистичным и «живым» в ходе восприятия реципиентом. Человек, вовлеченный в процессы фантастической реальности, имеет тенденцию динамично реагировать на историю, поскольку вымысел обеспечивает его защищенной и комфортной средой, в которой он может свободно испытывать эмоции, не нуждаясь в систематическом анализе происходящего (он лишь наблюдатель).

Фантастическая реальность усиливает способность понимать других людей, что, несомненно, развивает культурно-нравственное начало, которое стоит выше религиозных и политических убеждений. Принимая во внимание очевидный факт, что жизнь каждого человека, куда он бы ни отправился и чем бы ни занимался, обязательно предполагает ситуацию диалога, это умение несет в себе особую ценность. Субъект учится анализировать точку зрения, поведение, психические состояния другого, незнакомого ему человека. В какой-то степени фантастика даже опасна, поскольку она способна изменять мировоззрение и принципы отдельных лиц и даже целых сообществ, например, откровенно обсуждая проблемы вымышленного мира, идентичные реально существующим. Смысл в том, что взгляды и ценности человека становятся все более сопоставимы с идеями, выраженными фантастическим героем в рамках фантастического мира.

### **Взаимосвязь культуры, фантастики, человека и общества**

Вопрос о характере влияния фантастической реальности на жизнь человека и общества сам по себе вторичен. Первичным пунктом следует выделить причину, по которой эволюционный процесс, представляющий собой механизм утилитарной природы, до сих пор не исключил фантастику из ряда потребностей сознания субъекта. Почему он так зависим от повествований о вымышленном существовании вымышленных личностей, мест и прочего?

Возможно, смысл заключается в том, что фантастическая реальность имеет некие скрытые положительные стороны, которые в значительной степени перевешивают ее несовершенства. Вымышленные истории обладают огромным значением на уровне формирующихся или уже полностью организованных групп. Фантастическая реальность репрезентирует содержательный и в то же время увлекательный опыт социальных взаимодействий. Традиционные рассказы от героических эпосов до мифов, имеющих



сакральное значение, выполняют важную работу по определению групповой идентичности и укреплению культурных ценностей.

Здесь следует отметить, что в гуманитарных науках понятие «идентичность» может быть трех разных типов. Первый – идентичность конкретной личности. Второй – идентичность общества или группы людей. Третий тип сочетает в себе свойства первых двух. Так, личность может обладать элементами групповой идентичности, к которой она принадлежит (ценностные установки и ориентации и т. д.) и наоборот, группа может отражать идеи одного конкретного человека и транслировать их на все сообщество.

Фантастическая реальность – не обязательно только народные сказки или легенды – может выступать в роли связующего компонента социального значения среди людей, объединять их для достижения общей цели.

В качестве примера рассмотрим один из древнейших памятников литературы, истории и культуры – эпическую поэму Гомера «Илиада», написанную приблизительно в VI веке до н.э. Еще в юном возрасте Александр Македонский научился читать и писать по этой поэме. Важно подчеркнуть, что в основу истории легли как реальные события, так и мифы, легенды. Таким образом, она, вне всякого сомнения, относится к продукту фантастической реальности. Однако, по мнению К.Г. Фрумкина, литературоведы в принципе не считают мифологию частью фантастической реальности. В качестве примера он приводит высказывание Е.Н. Ковтун: «Архаический мир не знает фантастики в собственном смысле слова: для современного ему сознания все в нем представляет собой абсолютную реальность» [20, с. 163]. Здесь важно понимать, что для человека того времени характерно нарушение синкретического мышления, т. е. в его сознании реальное и фантастическое – понятия неразделимые. Из чего можно сделать вывод, что для создателей произведений древности не существовало фантастической реальности, и их читатели относились к историям любого типа соответствующим образом, как если бы зафиксированные в них события происходили на самом деле. Основываясь на современном мировоззрении, элемент фантастического или необычного в мифотворчестве древнего человека, как правило, чисто гипотетический. Поскольку «в каждую эпоху и в каждой сравнительно замкнутой культурной среде существуют свои критерии фантастичности» [19, с. 8].

Возвращаясь к вопросу о значимости «Илиады», хотелось бы уточнить, что это произведение не только послужило своего рода «учебным пособием» для молодого воспитанника Аристотеля, будущего создателя мировой державы, но повлияло на развитие человеческого общества и вышло далеко за пределы домов и костров Древней Греции. Вдохновившись поэмой Гомера, Александр сделал греческий язык общим на огромной территории, подготовив тем самым почву для создания мировой литературы. Его преемники построили великие библиотеки Александрии и Пергама – культурное наследие античности. Это один из ярких примеров того, что фантастические истории имеют значение не только на страницах книг.

Фантастика показывает, как можно изменить мир или как человеку лучше всего адаптироваться к переменам, которые произошли без его вмешательства. Когнитивное исследование поля фантастической реальности способно помочь разрешить как текущие, так и будущие проблемы, изменяя и дополняя при этом социокультурную картину мира личности субъекта, его восприятие общества. Многие из того, что раньше было всего лишь вымыслом, сегодня – факт. Возможно, природа фантастики состоит в том, что она порождает идею, а наука делает ее реальностью.

Задолго до появления языков истории рассказывали посредством наскальных рисунков, изображений на каменных и глиняных табличках, резьбе по дереву. Фантастическая реальность

зародилась еще в ту эпоху, когда люди только учились понимать друг друга и мир вокруг себя. Именно поэтому фантастика является фундаментальной основой различных культур, верований и традиций. Она служит отражением реальности, продуктом искусства.

Исходя из этой идеи, можно предположить, что знания любой культурной общности, в принципе невозможно передать на генетическом уровне. Если лишить человека доступа к фантастической реальности, книгам, информации, средствам коммуникации, он не сможет заниматься творческой деятельностью (сочинять музыку, писать стихи), овладеть базовыми или специализированными знаниями в какой-либо области, строить межличностные отношения.

Фантастические истории – это узнаваемые образцы или маркеры, и в них каждый человек находит для себя определенный смысл. Он использует фантастическую реальность, чтобы осмыслить окружающий мир и поделиться этим пониманием с другими.

### Психология фантастического

Люди привыкли реагировать и относиться к фантастическим персонажам, вымышленным личностям так, как если бы они существовали на самом деле: они переживают за протагонистов, не любят антагонистов, испытывают эмоциональный подъем, когда положительные герои преуспевают, и злятся или расстраиваются, когда им, наоборот, угрожают. С этой целью А.Т. Лидский советовал всем студентам-медикам в рамках теоретического курса прочитать повесть Л.Н. Толстого «Смерть Ивана Ильича», чтобы у них на стадии обучения уже сложилось определенное представление о том, что чувствуют реальные люди, находясь в тяжелом эмоциональном состоянии.

В исследовании, опубликованном журналом «Сайенс» в октябре 2013 года, Д. Кидд и Э. Кастано обнаружили, что чтение фантастической литературы приводит к усилению активности мозга, особенно в областях, связанных с визуализацией и пониманием языка. «Это происходит, когда человек представляет себя на месте вымышленного персонажа. Он может переживать эмоции, которые испытывает фантастический герой» [21, с. 377]. Важно отметить, что все люди испытывают одинаковые эмоции независимо от того, где они живут и на каком языке говорят. Фантастическая реальность создает сложную имитацию социальных комплексов, где персонажи взаимодействуют друг с другом в рамках межличностных ситуаций, прописанных автором. Иначе говоря, фантастическая реальность создает своего рода симуляцию, которая работает по принципу компьютерного моделирования за тем лишь исключением, что все процессы происходят внутри сознания субъекта. «Фантастическое моделирование демонстрирует возможности максимально гибкого мышления и неординарных способов постижения мира: сотворение экзотических миров говорит что-то и о нашем мире – вне зависимости от того, научная или мифологически-сказочная основа используется» – считает В.Ю. Кузнецов [22, с. 130–131].

Вероятно, именно по этой причине различные достижения и успехи общемирового значения отражаются также на фантастической реальности (в книгах, кино и т. д.) и наоборот, привлекая тем самым к культуре и науке новые слои общества. Фантастика позволяет человеку выработать более точную оценку и детальный образ относительного места человечества в реальном мире, охарактеризовать его отношения с другими людьми. Моделируя мир, где антисоциальное поведение осуждается и неизбежно наказывается, фантастическая реальность популяризирует древние человеческие и культурные ценности.

\*\*\*

Фантастическая реальность является информационно-координационным, а также регулирующим культурным центром. Она обеспечивает формирование культурной идентичности и восприятия человеком окружающего пространства. Когда субъект воспроизводит в своем сознании образы, чувства и эмоции других, вымышленных личностей, он смотрит на реальный мир, учится понимать его устройство, общество, законы через призму фантастического.

Такая «имитация» социального опыта вполне может включать те же социально-когнитивные процессы, которые используются в процессах межличностной культурной коммуникации в реальном мире (например, распознавание эмоций, следование обычаям, установленным правилам и нормам). Таким образом, моделирование этих ситуаций может привести к оттачиванию определенных социальных и эмпатических навыков, которые, в свою очередь, субъект сможет применить в других контекстах взаимодействия. Человек изучает конкретную социальную информацию, представленную в рамках фантастической реальности, приобретая знания не только о психологии, но и об обществе, культуре, истории.

Фантастическая реальность моделирует социокультурные отношения посредством механизмов абстракции. Они консолидируют информацию о межличностном взаимодействии и создают новые ситуации в рамках вымышленной истории, сохраняя при этом все ключевые элементы, присущие реальному миру. Образы различных явлений и героев фантастической реальности обеспечивают убедительную и эффективную передачу социальных знаний через симулятивный опыт. Связь между фантастическими мирами, реальностью и культурой отражается на чувствах, мыслях и намерениях, а также на конкретных действиях человека в личной и социальной жизни.

Фантастика предоставляет особую среду, где создается и хранится неизмеримый объем информации, которую субъект использует в качестве инструментов интерпретации процессов окружающего мира. Кроме того, фантастическая реальность служит в роли хранилища коллективной памяти. Она сохраняет то, чего не могут сберечь исторические записи, летописи: как события ощущались в определенном месте в определенное время. Из сказанного напрашивается вывод, что фантастика – это особый тип взаимодействия. Она позволяет людям из разных культур и разных времен общаться друг с другом при помощи историй и новейших технологий мультимедиа.

Очевидно, современные истории во многом опираются на древние фантастические мифы и сказания, подобные «Одиссее», «Илиаде», эпосе Гильгамеша и др., и благодаря им нравственные, культурные и исторические ценности не теряют своей силы. Они остаются по-прежнему актуальными, как если бы были созданы вчера, а не 5000 лет назад.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Masuda, Y. (2004). Image of the future information society. In F. Webster (Ed.), The information society reader. London: Routledge. pp. 15–20.
2. Рябова М.Э. Коммуникация в сетевом информационном обществе: новые реальности // Научные исследования и разработки. Современная коммуникативистика. 2016. № 3. С. 8–12.
3. Мзареулов К.Д. Фантастика. Общий курс [Электронный ресурс] // ВикиЧтение. URL: <https://public.wikireading.ru/81517> (дата обращения: 14.05.2018).

4. Fazio, L.K., & Marsh, E.J. (2008). Slowing presentation time increases, rather than decreases, errors learned from fictional stories. *Psychonomic Bulletin and Review*. No. 15. pp. 180–185.
5. Prentice, D.A., Gerrig, R.J., & Bailis, D.S. (1997). What readers bring to the processing of fictional texts. *Psychonomic Bulletin and Review*. No. 4. pp. 416–420.
6. Ochs, E., Capps, L. (2009). *Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
7. Кайуа Р. В глубь фантастического. Отраженные камни. пер. с фр. Н. Кисловой. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2006. 277 с.
8. Чернышева Т.И. Природа фантастики. Иркутск, 1985. С. 33.
9. Тодоров Цв. Введение в фантастическую литературу. пер. с фр. Б. Нарумова. М.: Дом интеллектуальной книги, 1997. 136 с.
10. Трушников Е.Л. Теоретические аспекты исследования фантастического // Вестник ЧГАКИ. 2007. №1 (11).
11. Rebecca J., Nixon E., Molesworth M. (2011). Just Normal and Homely: The Presence, Absence and Othering of Consumer Culture in Everyday Imagining. *Journal of Consumer Culture*. Vol. 11. No. 2. pp. 261–281.
12. Saler, M. (2012). *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Oxford, UK: Oxford University Press.
13. Gerrig R.J., Rapp D.N. (2004). Psychological processes underlying literary impact. *Poetics Today*. 25 (2). pp. 265–281.
14. Рябова М.Э. Текст как единица общения в контексте глобализирующегося общества // Цивилизация знаний: российские реалии. Труды Семнадцатой международной научной конференции. 2016. С. 122–126.
15. Юречко О.Н. Фантастическая реальность культуры как текст и дискурс: особенности семиотического анализа // *Aspectus*. 2015. № 3. С. 46–49.
16. Головачева И.В. О соотношении фантастики и фантастического // Вестник СПбГУ. Сер. 9. 2014. Вып. 1. С. 33–42.
17. Заславский А.М. Время, сознание, пространство [Электронный ресурс] // Заславский А.М. URL: [http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/zaslavsky\\_vremya.pdf](http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/zaslavsky_vremya.pdf) (дата обращения: 05.12.2018).
18. Гаспарян Д.Э. Что такое реальность? [Электронный ресурс] // ПостНаука. URL: <https://postnauka.ru/faq/86135> (дата обращения: 05.12.2018).
19. Фрумкин К.Г. *Философия и психология фантастики* // М.: Едиториал УРСС. 2004. 76 С.
20. Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, притчи и мифа (на материале европейской литературы первой половины XX века). М. 1999. 163 С.
21. Kidd D., Castano E. (2013). Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. *Science*. Vol. 342. Issue 6156. pp. 377–380.
22. Кузнецов В.Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы // *Философия и общество*. 2010. №1. С. 124–140.

**Eliseev Andrey Valer'evich**

Russian new university, Moscow, Russia  
E-mail: [eliseev.andrey94@yandex.ru](mailto:eliseev.andrey94@yandex.ru)

## Fiction and reality in the system of culture and social relations

**Abstract.** The study conceptualizes fiction reality phenomenon within the context of socio-cultural society. The present study is part of the author's undergraduate thesis devoted to the problem of fiction reality in the context of an emerging virtual culture. In contradiction with the widely held conviction that the only function of fiction is entertainment far beyond from the empirical authenticity, a statement that fiction has a substantive purpose than meets the eye have been put forward. Global Internet's rapid growth resulted in a genesis of entirely new culture type – the virtual one. It has served as a catalyst in the interpersonal and mass communication convergence process through the fiction category. Synthetic space not only provides a person with new self-presentation ways contributing to the formation of a new cultural identity, but it can also be used as a tool for reading the issues of the present. Through the mechanisms of abstraction, interactive participation and compression of individual objects and phenomena from the real world fantastic plots provide simulation models or real social world imitations. The study revealed that fiction reality is capable to capture the entire depth and dimension of real social interactions experience through modern information and communication technologies as well as fantastic stories. This simulation facilitates communication and understanding of various social information types and makes it more convincing by offering a special form of learning – through fascinating stories. It had become apparent that participation in such a simulative situation created by fiction reality can help to understand other people's characters, contribute to the expansion of the socio-cultural identity and in addition to enhance empathy.

**Keywords:** fiction reality; physical reality; virtual culture; information society; digital technologies; empathy; image system; fictional character; sociocultural identity; simulative experience; interpersonal communication; collective memory

### REFERENCES

1. Masuda Y. (2004). *Image of the future information society*. Ed. by F. Webster. *The information society reader*. London: Routledge, pp. 15–20.
2. Ryabova M.Eh. (2016). Communication in the network information society: new realities. *Scientific research and development. Modern communication*, 3, pp. 8–12.
3. Wikireading (n.d.). *Mzareulov K.D. Fantasy. General course*. [online] Available at: <https://public.wikireading.ru/81517> (in Russian) [Accessed 14.05.2018].
4. Fazio L.K., Marsh E.J. (2008). Slowing presentation time increases, rather than decreases, errors learned from fictional stories. *Psychonomic Bulletin and Review*, 15, pp. 180–185.
5. Prentice D.A., Gerrig R.J., Bailis D.S. (1997). What readers bring to the processing of fictional texts. *Psychonomic Bulletin and Review*, 4, pp. 416–420.
6. Ochs E., Capps L. (2009). *Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
7. Kayua R. (2006). *Deep into the fantastic. Reflected stones*. [Russ. ed.: V glub' fantasticheskogo. Otrazhennye kamni. Authorized transl. by N. Kislovoy. Saint Petersburg: Publishing house of Ivan Limbach, p. 277].

8. Chernysheva T.I. (1985). Priroda fantastiki. [*Fiction nature.*] Irkutsk, p. 33.
9. Todorov Tsv. (1997). *Introduction to Fiction*. [Russ. ed.: Vvedenie v fantasticheskuyu literaturu. Authorized transl. by B. Narumova. Moscow: House of Intellectual Books, p. 136].
10. Trushnikova E.L. (2007). Theoretical aspects of the study of science fiction. *Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, 1(11) (in Russian).
11. Rebecca J., Nixon E., Molesworth M. (2011). Just Normal and Homely: The Presence, Absence and Othering of Consumer Culture in Everyday Imagining. *Journal of Consumer Culture*, 2(11), pp. 261–281.
12. Saler M. (2012). *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Oxford, UK: Oxford University Press.
13. Gerrig R.J., Rapp D.N. (2004). Psychological processes underlying literary impact. *Poetics Today*, 25(2), pp. 265–281.
14. Ryabova M.Eh. (2016). The text as a unit of communication in the context of a globalizing society. *Civilization of knowledge: Russian realities. Proceedings of the Seventeenth International Scientific Conference*, pp. 122–126 (in Russian).
15. Yurechko O.N. (2015). Fantastic reality of culture as a text and discourse: features of semiotic analysis. *Aspectus*, 3, pp. 46–49 (in Russian).
16. Golovacheva I.V. (2014). On the ratio of science fiction and science fiction. *Bulletin Saint Petersburg State University. Episode 9*, 1, pp. 33–42 (in Russian).
17. Chronos.msu (n.d.). *Zaslavskiy A.M. Time, consciousness, space*. [online] Available at: [http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/zaslavsky\\_vremya.pdf](http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/zaslavsky_vremya.pdf) (in Russian) [Accessed 05.12.2018].
18. Postnauka (n.d.). *Gasparyan D.Eh. What is reality?* [online] Available at: <https://postnauka.ru/faq/86135> (in Russian) [Accessed 05.12.2018].
19. Frumkin K.G. (2004). *Filosofiya i psikhologiya fantastiki. [Philosophy and Psychology of Fiction.]* Moscow: URSS editorial, p. 76.
20. Kovtun E.N. (1999). *Poetika neobychnogo: Khudozhestvennye miry fantastiki, volshebnoy skazki, pritchi i mifa (na materiale evropeyskoy literatury pervoy poloviny XX veka). [Poetics of the extraordinary: Artistic worlds of fiction, fairy tales, parables and myths (based on European literature from the first half of the 20th century).]* Moscow, p. 163.
21. Kidd D., Castano E. (2013). Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. *Science*, 6156(342), pp. 377–380.
22. Kuznetsov V.Yu. (2010). Philosophy of fiction. To the statement of the problem. *Philosophy and Society*, 1, pp. 124–140 (in Russian).