

Му Дзявэй

**ЭТИЧЕСКАЯ ДИСКУССИЯ И ОТРАЖЕНИЕ КУЛЬТУР:  
ОБ «ИГРЕ ДЕТЕЙ» В НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ  
(НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ «ЭПОХА СВЕРХНОВОЙ»,  
«ИГРА ЭНДЕРА» И «РЫЦАРИ СОРОКА ОСТРОВОВ»)**

*Хэйлуунцзянский университет, г. Харбин, Китайская Народная Республика*

**Аннотация.** Данная статья посвящена анализу природы человека и этических конфликтов, осмысляемых в научно-фантастической литературе, и рассмотрению уникальной структуры и механизма «игры детей» в контексте культурной семиотики. Лю Цысинь, Орсон Кард и Сергей Лукьяненко – три известных писателя-фантаста – по совпадению обстоятельств сосредоточились на одной и той же теме – «игре детей». В статье рассмотрены три произведения – «Эпоха Сверхновой», «Игра Эндера» и «Рыцари сорока островов», на основе которых проведено сравнительное исследование описания феномена «игры детей».

Образ детей в научно-фантастической литературе имеет давнюю историю и часто несет в себе рассуждения об этике и человечности. Как особый культурный феномен игра тесно связана с искусством и философией человека. Научная фантастика и игра обладают схожим духовным ядром, в связи с этим их взаимодействие создает уникальный эффект. «Игра детей» содержит различные культурные отражения: «Игра Эндера» несет в себе мормонские культурные гены, «Рыцари сорока островов» – восточные православные учения, а «Эпоха Сверхновой» – восточный колорит дополнительных мыслей о конфуцианстве и даосизме.

**Ключевые слова:** «Рыцари сорока островов», «Эпоха Сверхновой», «Игра Эндера», научно-фантастическая литература, «игра детей», лудология, культурная семиотика, семиосфера, литературная этика, мормонизм, православие, дополнительные мысли о конфуцианстве и даосизме

Му Jiawei

**ETHICAL DISCUSSION AND REFLECTION OF CULTURES:  
ON “THE GAME OF CHILDREN” IN SCIENCE FICTION LITERATURE  
(USING THE EXAMPLES OF *TIME AFTER NOVA*, *ENDER’S GAME*  
AND *KNIGHTS OF FORTY ISLANDS*)**

*Heilongjiang University, Harbin, China*

**Abstract.** The article analyzes human nature and ethical conflicts in the context of ethical categories conceptualized in science fiction literature, and dissects the unique structure and mechanism of the game of children in the context of cultural semiotics. Liu Cixin, Orson Card, and Sergei Lukyanenko, three famous science fiction writers, coincidentally focus on the same theme – “the game of children”. This paper selects three works, *Time after Nova*, *Ender’s Game* and *Knights of Forty Islands*, and conducts a comparative study of how the phenomenon of “the game of children” is treated in them.

The imagery of “children” in science fiction literature has a long history and often discourses on ethics and humanity. As a special cultural phenomenon, the game is closely related to human art and philosophy. Science fiction and games have a similar spiritual core, and their interaction produces a unique effect. It reflects different cultural aspects: *Ender’s Game* contains Mormon cultural genes, *Knights of Forty Islands* mirrors Eastern Orthodox teachings, and *Time after Nova* reflects the oriental flavour of complementary thoughts on Confucianism and Daoism.

**Keywords:** *Knights of Forty Islands, Time after Nova, Ender's Game, science fiction literature, "the game of children", ludology, cultural semiotics, semiosphere, literary ethics, Mormonism, Orthodox Christianity, complementary thoughts on Confucianism and Daoism*

**Введение.** Помимо основного назначения, научная фантастика занимается размышлениями о «более долгосрочной науке и технике, основанной на гуманитарных и перспективных принципах и обращающейся к предложениям об обществе, смысле, идентичности и т. д.» [11, с. 597]. Одним словом, она посвящена этическому исследованию и назидательной роли литературы в сфере науки, техники и общества.

Писатели-фантасты, такие как Лю Цысинь, Орсон Кард и Сергей Лукьяненко, являются выдающимися представителями данного жанра. Лю удостоен премии «Небьюла», О. Кард стал лауреатом премий «Хьюго» и «Небьюла», а С. Лукьяненко признан «самым известным российским писателем-фантастом современности» [4, с. 28]. Интересно отметить, что эти авторы придают особое значение феномену «игры детей». В произведении «Эпоха Сверхновой» Лю описывает взрыв Звезды Смерти, в результате чего «все взрослые погибают, а Земля остается миром детей» [10, с. 43]. Благодаря играм детям удается восстановить порядок на Земле. В «Игре Эндера» О. Кард показывает, как Эндер и его друзья, обманутые взрослыми, завершают войну с насекомыми через игру. В произведении «Рыцари сорока островов» С. Лукьяненко дети похищены инопланетянами и вынуждены принять участие в рыцарской игре, чтобы вернуться на Землю. В чем же заключается особое значение «игры детей» в научно-фантастической литературе?

«Игре детей» уделяли внимание многие известные писатели-фантасты. Разделив феномен на два ключевых аспекта – «дети» и «игра», можно проследить ее эволюцию в научно-фантастической литературе. В первом разделе данной статьи мы рассмотрим историю развития и создания образа «детей» в научной фантастике. Стоит также рассмотреть игру как семиосферу, которая состоит из нескольких знаковых систем, таких как игроки, арбитр, правила и онтология игры. Во втором разделе мы проанализируем развитие теории игр, обратим внимание на значение игры и механизм ее проведения, а также рассмотрим философский и художественный подтекст данного явления.

Далее следует проанализировать тексты с точки зрения культурной семиотики, чтобы выявить общие черты между произведениями и глубже исследовать семиосферу «игры детей», исходя из ее духовного содержания. В третьем разделе мы проведем сравнительное исследование феномена «игра детей» в трех произведениях. С одной стороны, мы сосредоточимся на том, что является общим в этих произведениях. С другой стороны, мы обратим внимание на различия, начиная с метаморфозы феномена «игры детей», что позволит раскрыть различные культурные контексты, которые отражают в нем.

Целью настоящего исследования является выявление особого значения «игры детей» в научно-фантастической литературе путем анализа различных культурных контекстов, созданных писателями-фантастами.

**Актуальность исследуемой проблемы.** В литературе всегда существует актуальность морально-этических тем для детей, выступающих героями произведений, и данная связь становится еще теснее в контексте научной фантастики. Игра детей – важная тема в научно-фантастической литературе, которая отражает культурные особенности различных народов.

**Материал и методы исследования.** Материалом для исследования послужили три романа – «Эпоха Сверхновой», «Игра Эндера» и «Рыцари сорока островов».

Исследование преимущественно опирается на методы сравнительного литературоведческого анализа, теорию культурной семиотики Ю. М. Лотмана и лудологию. Применяются также методы внимательного чтения, анализа и синтеза.

### **Результаты исследования и их обсуждение.**

**Генеалогия образа «детей» в научно-фантастической литературе.** Образы детей играют важную роль в литературных произведениях; дети обычно склонны к приключениям и символизируют невинность, смелость, надежду и потенциал. Один из ранних образов ребенка – Икар. Он рискнул подняться в небо и в конечном итоге погиб, но его невинность и авантюрный дух оказали глубокое влияние на последующие образы детей в литературе. Начиная с произведения Г. Уэллса «Машина времени» (1895), и далее элои появляются в виде детей в научно-фантастическом мире. Они описаны как «не боящиеся ..., грациозные и послушные, по-детски беззаботные» [17, с. 25]. В произведениях В. Фогта «Сланн», Р. Хайнлайна «Ракетный корабль Галилей» и «Звездный десант» основное внимание уделяется теме детских приключений. В произведении А. Азимова «Я, робот» фокус смещается на этические аспекты, отраженные в истории Глори и Робби.

В последние годы образы детей все чаще становятся носителями рассуждений об этике и человечности. В романе С. Лукьяненко «Звезды – холодные игрушки» изображена планета геометров, олицетворяющая абсолютный разум и порядок. Там «наставники» заменяют родителей, регулируя поведение детей и дегуманизируя их. В произведении А. Кларка «Конец детства» рассказывается о высшей цивилизации, вмешивающейся в жизнь человеческих детей, что в конечном итоге приводит к гибели человеческой расы. Здесь «дети» не только обозначают младенцев, но и метафорически олицетворяют людей, оставшихся отсталыми и примитивными по сравнению с более развитыми инопланетными цивилизациями. В таком виде научной фантастики писатели серьезно и даже пессимистически рассматривают этику образования, иногда ставя его наравне с принудительным «промыыванием» мозгов. Это порождает насущный вопрос: нужно ли нам образование? Сомнения побудили писателей-фантастов всего мира провести ряд экспериментов, связанных с игрой, природой детей. Тем самым возникла возможность изобразить борьбу детей с системой взрослых или отрыв от их влияния, поднимая вопросы, связанные с природой человека и этическим конфликтом между взрослыми и детьми в условиях игры.

Связь между научной фантастикой и детьми уходит корнями в глубокое прошлое. Дети не только являются героями научно-фантастических произведений, но и вовлечены в этот мир в качестве читателей. В настоящее время некоторые научно-фантастические произведения трудно отличить от литературы для детей. Существует мнение, что научная фантастика «имеет сходство со сказками и мифами» [5, с. 148] и даже «является ветвью детской литературы» [5, с. 142]. Однако одной из миссий научной фантастики является исследование судьбы и будущего человечества, изучение конфликта между наукой, техникой и этикой, который для детей остается непостижимым и неразрешимым.

**Лудология и семиосфера «игры детей» в научно-фантастической литературе.** Растущее понимание игры как феномена культуры проявляется в последовательном установлении связей между ней и искусством. И. Кант впервые заложил основы теории игры в своих размышлениях об эстетике и искусстве. По словам философа, «искусство – свободная игра ... У нее в природе нет цели, а она целесообразность и несет в себе собственное удовольствие» [20, с. 19]. Он утверждал, что «само искусство является игрой» [20, с. 19]. Ф. Шиллер, следуя за Кантом, также подчеркивал значение игры в своей теоретической системе. По его мнению, «игровой импульс – примирение и отказ от двух противоположных инстинктов, чувственного и рационального, которые являются для человека навязчивыми. В игре человек освобождается от гнета как законов природы, так и законов разума и достигает свободы и реализации своей человечности» [23, с. 3].

Работа «Человек играющий» Й. Хейзинги считается одним из основополагающих текстов девиантной лудологии и игровых исследований [12, с. 39]. Автор утверждал, что игра присутствует всегда и является неотъемлемой частью культуры. Он предлагал рассматривать

игру как параллельное пространство реальной жизни с уникальными правилами и порядком. Х.-Г. Гадамер, являющийся значительной фигурой в развитии лудологии, утверждал, что игра – «деятельность, которая существует сама для себя ..., она имеет онтологический приоритет над сознанием игрока ..., она вовлекает игрока в свою сферу и наполняет его своим духом» [22, с. 53]. Более того, Гадамер особо выделяет роль арбитра в игре. Р. Кайуа отмечает, что теория игры Хейзинги больше напоминает «панкультурное исследование духа и принципов игры» [6, с. 4]. Б. Сьютс предложил теорию, связанную с игровой утопией, в которой утверждал, что «игра является важной частью идеального состояния человеческого бытия, поскольку в утопии все потребности и желания удовлетворены, и единственное, что остается делать, – играть» [19, с. 12].

Развитие лудологии значительно обогатило восприятие социальной истории. Игра с самого начала своего существования была тесно связана с искусством, и в наши дни ее даже называют девятым искусством. Основное сходство между игрой и искусством заключается в их способности стимулировать творческий потенциал и воображение человека. Именно по этой же причине фантастика и игры часто связаны друг с другом и всегда находятся в небольшом, но гармоничном ритме. С одной стороны, хотя может показаться сложным признать научную фантастику и игры «элегантными», они обладают чрезвычайной привлекательностью для широких масс, удовлетворяя их стремление к исследованию неизведанного. С другой стороны, научная фантастика и игра взаимно влияют друг на друга. Научная фантастика всегда была важным аспектом в играх: «Многие из самых первых видеоигр были фантастическими, а многие из первого поколения разработчиков видеоигр были любителями научной фантастики и фэнтези» [16, с. 1]. Ряд современных игр также являются научно-фантастическими, например, «Atomic Heart» и «Cyberpunk 2077». Популярные классические элементы научной фантастики, такие как машины времени, виртуальная реальность и прыжки в космос, также присутствуют в играх. Духовные аспекты научной фантастики и игр имеют определенную схожесть, что при взаимодействии создает уникальный художественный эффект. Например, в романе «Задачи трех тел» трисоляриане используют игру для рассказа о своей цивилизации и вербовки землян в свои ряды. Игра передает видение их мира и в то же время раскрывает их мотивы вторжения в другие планеты.

Исходя из этого, «игра детей» в научно-фантастической литературе представляется особым явлением, которое требует абстрагирования и упрощения, что позволит выделить основные знаки, которые составляют его знаковую систему, в трех анализируемых произведениях.

Первый знак – устойчивая единица игроков (дети), чем определяются конкретные темы – человеческая природа, этические конфликты, которые может отражать исследуемый текст.

Второй знак – арбитр, подчиненный как игровой, так и детской семиосферам: арбитры присматривают за детьми и следят за порядком в игре, причем отмечается их постоянное присутствие.

Третий знак, вызываемый арбитром, – правила. Обычно игроки должны следовать правилам игры, иначе они будут наказаны или исключены из нее. Согласно З. Фрейду, дети проходят через период, когда трансперсональное «суперэго доминирует над эго» [18, с. 225]. Однако дети в анализируемых произведениях предпринимают попытки нарушить правила и бороться с несправедливой игрой, что и привлекает наше внимание. Несоблюдение правил часто является ключом к развитию сюжета. Например, в «Игре Эндера», когда Эндер сталкивается с вдвое большим количеством врагов, он умело обходит их и идет прямо к двери, применяя этот подход и в эндшпиле.

Игра – параллельное пространство, отделенное от реальности, которое объявляет паузу в повседневной жизни и является способом избавления от скуки и снятия стресса.

Новизна является характерной чертой игры детей, дети способны быстро переключиться на новую игру и также быстро от нее отказаться, освободившись от старого порядка. В связи с этим выделяется четвертый важный знак – сама игра. Стоит рассмотреть более подробно, что представляет собой игровое поле, как дети втягиваются в него и почему вырываются, какие культурные влияния действуют на механику игры.

**За игрой: этические дискуссии и культурное отображение.** Дети, являясь зародышами человеческой жизни, несут в себе малое количество социальных и культурных генов, поэтому не попадают под влияние взрослых. Однако почему же писатели-фантасты выбирают именно детей для проведения этических и гуманистических дискуссий? Дети позволяют писателям взглянуть на мир с новой точки зрения, и в неявном диалоге между ними и взрослыми затрагиваются не только вопросы ценностей и этики, но и диалог между самими писателями как взрослыми и исходной человеческой природой. Данный диалог также представляет собой встречу между выразителями цивилизаций, несущих в себе совершенно разные культурные гены.

**(i) Грех и искупление – этический конфликт между взрослыми и детьми в романе «Игра Эндера».** О. Кард был известным мормоном и, согласно данным, «самым успешным романистом лос-анджелесской секты на сегодняшний день» [8, с. 210]. В произведении писателя главный герой носит имя «Терминатор», что предполагает, что он положит конец всем судьбам, создав ощущение апокалипсиса, в том числе и религиозного.

Мормонизм возник на основе христианства, но его основная доктрина и отличие от христианства заключаются в том, что мормоны верят, что Бог когда-то обладал физическим телом, был человеком с другой планеты и что человек может стать Богом через «послушание заповедям Бога и в конечном итоге через вечную прогрессию» [1, с. 3]. «Игра Эндера» представляет собой историю «успешного» создания Бога через игру. Эндер становится Богом, спасая человеческую расу на Земле, но при этом он совершает грех, уничтожая миллиарды насекомых. Поэтому, когда он завершает войну с насекомыми и отправляется на колониальный флот к их планете, люди «перестают считать его богом» [7, с. 270], и герой снова становится человеком, который несет на себе первородный грех, тем самым начинается новый виток добрых дел и искупления. В этом смысле данное произведение представляет собой мормонский миф о сотворении мира, особенно с точки зрения насекомых.

Осознавая связь с библейскими архетипами, обнаруживаем, что взрослые во главе с полковником Грейвсом, подобно змеям в Эдемском саду, скрывают от детей факты войны, обманывая их в том, что игра – всего лишь «симуляция боя», и соблазняя их завершить игру с помощью таких наград, как продвижение по службе и получение диплома. Эндер, как обычно, борется за победу в игре, не осознавая, сколько жизней он теряет по собственной вине, и, проходя игру, совершает геноцид. Таким образом, в данном произведении игра – это, прежде всего, инструмент удовлетворения эгоистических желаний взрослых и механизм отсева «плохих» детей.

Помимо интеллектуального уровня, данный механизм обращает особое внимание на характер детей. Питер и Валентина, несмотря на свое умственное развитие, обладают отличающимися чертами характера: Питер слишком злобен, а Валентина слишком добродушна. По просьбе офицера у их родителей появляется Эндер – «наполовину Питер, наполовину Валентина» [7, с. 20].

Добро и зло – главное основание этической дискуссии. Этическая литературная критика (文学伦理学批评, Ethical literary criticism) – теория, предложенная известным китайским ученым Ни Жэньчжао в 2004 году [14, с. 16]. Этот критический метод чтения, анализа и интерпретации литературы основан на понимании ее природы и обучающей функции с этической точки зрения [13, с. 13]. После двадцати лет развития данная теория

сыграла важную роль в литературной критике Китая. Одним из важных терминов указанной теории является «фактор Сфинкса», который состоит из двух частей: фактора человечности и фактора скотоложства. «Эти два фактора органично сочетаются друг с другом, образуя полноценное человеческое существо ..., причем фактор человечности является высокоуровневым, а фактор скотоложства – низкоуровневым, так что первый способен контролировать второй, делая человека этически сознательным. Фактор Сфинкса способен учесть основные характеристики человека как биологически, так и рационально, то есть в человеческом теле сосуществуют характеристики добра и зла» [13, с. 38]. Различные вариации данного фактора приводят к различным этическим конфликтам и воплощают различные ценности морального учения [13, с. 276]. В характере Эндера переплетаются дерзость и тирания Питера, а также доброта и чистота Валентины, причем факторы человечности и скотоложства оказываются наклонены друг к другу. Фактор скотоложства воплощает в себе животные инстинкты человека и является остатком его животной природы в процессе эволюции. В норме люди достигли полной эволюции, способны контролировать животный фактор в своем сознании и подавлять его. Однако злоба, жестокость и высокоинтенсивные игры, насильно насаждаемые взрослыми, вызывают в душе Эндера фактор скотоложства. Он не хочет быть Питером, поэтому испытывает глубокую горечь, пока Валентина не помогает ему сохранить доброту сердца и выйти из затруднительного положения.

В данном произведении существуют два уровня игры, второй из которых – «игра внутри игры», отражающая влияние боевых игр на Эндера. Это специально разработанная интеллектуальная игра, в которой происходит «взаимодействие между игроком и компьютером, когда они вместе создают сюжет. Она является отражением реальной жизни игрока» [7, с. 105]. Первый этап данной игры – «Напиток гиганта», где Эндеру предстоит выбрать из двух бокалов вина тот, который не является ядовитым. Но что бы герой ни выбрал, он умрет. Тогда Эндер опрокидывает вино и выкалывает гиганту глаза. После падения гиганта игра переходит на второй этап, в «Страну чудес». Вместо радости Эндер испытывает страх, не желая «выбирать между ужасной смертью и еще более ужасным убийством» [7, с. 57], и ему даже кажется, что он является маньяком-убийцей. На втором этапе Эндер убивает крысу рядом с телом гиганта, затем уничтожает более десятка детей, превратившихся в волков, и, наконец, приходит к двери «Конца света». «Конец света» – хижина без двери на башне – является третьим этапом, где Эндер убивает змею и в зеркале видит себя в образе Питера, у которого «с подбородка стекает кровь, а из угла рта выглядывает змеиный хвост ...» [7, с. 102]. Герой разбивает зеркало, и десяток ядовитых змей, вырвавшихся наружу, до смерти кусают его. С тех пор Эндера мучают кошмары: ему снится, как он избивает Стилсона и ломает Бонарту руку, как стоит, сжимая в руках тела своих врагов, – снится все то, что он убил в игре.

Игра разрушает Эндера, и он все глубже погружается в трясину резни, уже не в состоянии прямо смотреть на жестокость и кровопролитие внутри себя, опасаясь стать Питером. Добрая Валентина напоминает ему, что убийство – это защита и спасение, и поддерживает его любовью.

Эндер преодолевает свой страх, возвращается в игру, целует змею и тем самым завершает ее прохождение. Функции игры – пророчество и откровение – способствуют формированию личности человека. Герой оказался в тупике из-за определенных условий игры и благодаря ей заново преодолевает свои страхи и сохраняет истинную сущность.

Игра, в которую был вовлечен Эндер, представляет собой программу создания Бога с генами мормонской культуры. Она была порождена эгоизмом и обманом взрослых, что противоречит природе детей и приносит Эндеру необратимые и глубокие страдания. Эта игра одновременно возвысила Эндера до статуса Бога человечества и унизила его до палача,

который истребляет расу насекомых и несет на себе великие грехи. Став Богом, Эндер вынужден, в то же время с облегчением, оставить прошлое позади и с Валентиной, возлагая надежду на насекомых, вступает на путь искупления и обретения новой божественности.

(ii) *Соборность и мессианизм – утопический эксперимент детей в «Рыцарях сорока островов»*. В ходе развития русской философии дух православия стал неотъемлемой частью русского национального сознания. Сергей Лукьяненко в своих фантастических романах, написанных на рубеже веков, обращался к таким темам, как православная духовность и мессианское сознание [15, с. 211–212]. Что касается его научно-фантастического дебюта – «Рыцарей сорока островов», то в «игре детей», отраженной в данном произведении, можно проследить как русское национальное самосознание, так и православную духовность.

В начале игры Дима идет по улице, и вдруг его фотографирует «репортер», после чего он попадает в мир архипелага. Главный герой – всего лишь клон, а настоящий Дима продолжает жить своей обычной жизнью на Земле. Писатель выдумал высокотехнологичную инопланетную технологию и создал с ее помощью параллельный игровой мир. На архипелаге имеется постоянный запас еды, воды и лекарств, и детям остается только играть. Этот мир представляет собой игровую утопию, в которой игры на выживание служат экспериментами, в ходе которых инопланетяне изучают человеческую природу. Архипелаг предназначен исключительно для детей; средневековые замки и мечи – основные элементы игры, которые сильно контрастируют с высокотехнологичными биокопиями пришельцев.

Средневековые игровые площадки ограничивают разнообразие реквизита для детей, но могут стимулировать стратегическое воображение и порождать разнообразные формы социального поведения.

Отличие от трех простых правил игры, предписания, отражающие характер социальных отношений в мире архипелага, упоминаются первыми. Сначала пребывание Димы на архипелаге проходит не за участием в игре, а за знакомством с правилами замка: Крис – лидер, Марек – любящий младший брат, мальчики отвечают за бои на мечах, девочки – за готовку, они верные спутники друг друга, а дети с других островов – враги. В научно-фантастической литературе диалог между людьми и инопланетянами часто строится вокруг этики: люди богаты эмоциями, а инопланетянам трудно понять человеческую природу. Поэтому этика имеет два значения: это недостаток человека, мешающий ему принимать рациональные решения, и уникальное преимущество человека, дающее ему силу любви и доброты, а значит, способность забыть о ненависти и превратить врагов в друзей. Инопланетяне, по-видимому, менее всего способны понять интимные отношения между юношами и девушками, и любовь – это тот предмет, на котором они сосредоточили свои наблюдения. Нетрудно понять, что любовь и дружба всегда являются ключевыми понятиями в играх детей. Если предать свой остров, то нельзя вернуться на Землю, даже при условии победы, но Инга с соседнего острова без раздумий бросается к Диме. Невежественная любовь мальчиков и девочек особенно очаровательна и ценна в жестокой игре на выживание.

В мире архипелагов каждый остров соединен с тремя другими мостами, и захват или оборона каждого острова обходится очень дорого. Даже если удастся захватить еще один остров, это может спровоцировать восстание. Понимая, что выиграть игру и вернуться на Землю практически невозможно, Дима и дети придумывают решение проблемы – создание конфедерации. Единственное правило данного объединения – не воевать с островами внутри союза. Они стремятся объединить всех детей, чтобы выполнить условие победы в игре – завоевать сорок островов. То, как Дима и его друзья добиваются победы в игре, имеет выраженный православный колорит. Соборность – ключевое слово православной духовности, это «богословская концепция и доктрина, сформулированная Хомяковым ...

Соборность предполагает наличие двух элементов: свободы и единства. Хомяков считает, что гармония свободы и единства существует только в православии» [21, с. 494]. Конфедерация достигла единства в свободе и свободы в единстве, объединив на ограниченное время детей с разных островов и культур. В том, что Дима отправляется на далекие острова с благими намерениями найти и спасти новых друзей, ощущается сильное чувство мессианизма.

Однако план создания конфедерации заканчивается мятежом союзников, и остров Димы мгновенно оказывается под прицелом. В момент осады и отчаяния они обнаруживают небольшую церковь с иконой Христа в терновом венце и дневник. Согласно этому дневнику, члены коммуны в то время пережили равное единение и предательство и в конце концов были осаждены здесь, оставив свои последние слова, чтобы дети победили инопланетян, а не других детей. Затем Дима и его друзья разрушают мост с помощью взрывчатки из церкви, чтобы изолировать угрозу, но пришельцы замораживают «море» холодом и пытаются наказать их резней. В это время Диме приходит в голову идея об инопланетной системе транспортировки еды и утилизации мусора, и дети используют на кухне взрывчатку вместо мусора. В полночь динамит успешно транспортируется, и архипелаг миров, созданных инопланетянами, уничтожается.

Игра – ритуал посвящения для детей, которые претерпевают метаморфозу в тот момент, когда становятся свидетелями кровопролития. Рыцарские игры придали детям смелость, решительность и боевые навыки, а долгие часы, проведенные вместе, подарили им дружбу и любовь, но вместе с тем они потеряли свою детскую невинность. Поэтому дети отправляют Диму и Ингу обратно на Землю, а сами навсегда остаются в мире архипелага.

*(iii) Дополнительные мысли о конфуцианстве и даосизме – сообщество единой судьбы человечества в «Эпохе Сверхновой».* Творчество Лю Цысиня окрашено даосским духом, в нем исследуются такие философские положения, как У-Вэй, довольствоваться судьбой и учение о природе дао [2, с. 237]. Согласно словам писателя, «Эпоха Сверхновой» создала категорию произведений, сосредоточенных на «исследовании человеческого поведения и социальных моделей в экстремальных условиях» [9, с. 32]. Их появление было обусловлено открытием, что «любое зло в реальном мире может найти в научной фантастике такое мироустройство, которое сделает его оправданным или даже праведным, и наоборот» [9, с. 32]. Как видно, забота писателя об «игре детей» также в основном сосредоточена на этических проблемах, но при этом характеризуется китайской культурой, в основе которой «дополнительные мысли о конфуцианстве и даосизме».

Первый раздел первой главы произведения называется «Конец», а рождение мира романа начинается с названия смерти, что полно духа диалектики, содержащего таинственное ощущение «Фан Шень Фан Си» (方生方死). Это также выражает глубокую озабоченность писателя состоянием мира и перспективами детей. Жизнь и смерть являются важными категориями, которые писатель обсуждает в контексте мира игры детей. Взрыв Звезды Смерти служит предыгровым вступлением, приносящим смерть взрослым, но сохраняющим жизнь детям. По мере того, как взрослые передают свои знания и умения следующему поколению, в обществе появляется пессимистический тон: многие считают, что «как только дети захватят мир, человеческое общество будет повергнуто в хаос» [10, с. 82–83]. Таким образом, возникает дискуссия о выживании детей и будущем человечества, в котором все погибнет. Дети выживают благодаря своей восстановительной функции, но судьба человеческого рода остается неопределенной. Звезда смерти, как и Сверхновая, обладает двойной природой: все тяжелые элементы мира возникают в результате взрывов звезд. Сверхновая вызывает смерть на Земле, однако в то же время создает яркую жизнь в других уголках космоса. Сокращение численности населения может решить острые проблемы, такие как разрушение окружающей среды. Процесс массового ухода

взрослых из жизни обладает религиозным смыслом. «Живые принимают жизнь за жизнь, а мертвые – за смерть» [3, с. 67]. Хотя взрослые движутся к могиле только сегодня, они умерли десять месяцев назад, и тихий путь к месту последней встречи – паломничество к новой жизни и Царству Небесному. Загадку писатель задает и в гибели взрослых: «зеленый цвет в некоторых терминалах, видимо, выключается людьми» [10, с. 92]. Если все взрослые мертвы, то кто же выключил зеленый свет? В старом веке, который умирает с уходом взрослых, и в новом веке детей, который полон жизненных сил, и в новом веке, у которого мрачное будущее, начинается грандиозная игра детей. Опасения пессимистов оказались небезосновательными, пробный запуск мира оказался напрасным, мир порядка и рациональности, созданный взрослыми для детей, был повержен в хаос в первые же часы эпохи Сверхновой. Детский мир отчаянно нуждался в новом порядке, он требовал веселой страны, и так родилась Эпоха Сахарного города, началась Эпоха детских игр.

Игра является первичной движущей силой детской жизни, и под руководством американских детей началась Антарктическая игра, где Антарктида стала призом, война – содержанием, а интересы национальных государств – противоречивыми. В этой игре фоновый цвет – цвет крови, и процесс игры идет упорядоченно, при этом дети гибнут один за другим. В этот момент Антарктида превращается в ад на земле, где разыгралась оргия демонов и появился адский рой, проявляется абсолютное зло детей, а нанесение ядерных ударов американскими детьми приближает события к кульминации.

Китайские дети ответили американским ядерной бомбой. Несмотря на предательство со стороны США, они, придерживаясь конфуцианской идеологии «доброжелательной любви к другим» и «пути верности и прощения», предупредили американских детей за 25 минут до нанесения удара по их базе.

После того, как ядерная бомба положила конец антарктической игре, дети, столкнувшись с новой скукой, придумали игру – обмен территориями. Первыми обменялись территориями дети Китая и США, которые с большим энтузиазмом и любопытством исследовали каждую травинку и каждое дерево в странах друг друга. Это мирное видение прекращения насилия, войны и взаимовыгодного выигрыша воплощает в себе, прежде всего, глубокую идею общности человеческой судьбы. Эта новая игра обратилась к естественной любви детей к новизне, ведь «людям всегда интересно неожиданное» [10, с. 341]. Миграционная игра быстро отвлекла внимание детей, позволив им всего за тридцать лет мигрировать по планетам, а детское творчество привело к технологическому взрыву в человеческом обществе.

Игра – природа детей, поэтому в мире детей она стала основным понятием социологии и первой движущей силой человеческого общества. Если сосредоточиться на процессе игры, то неизбежно возникает ощущение, что дети просто злы и оцепенели от жизни; если же понять порядок игры в детском обществе и правильно направлять ее, то их творческий потенциал также поражает воображение. В отличие от двух предыдущих произведений, в которых основное внимание уделялось этическим рассуждениям о детях, «Эпоха Сверхновой» базируется на фоне нации и страны, вбирая в себя конфуцианское житейское сознание «заботы о стране и народе» и сочетая его с даосским философским мышлением «Фан Шень Фан Си» для создания великолепной картины мира.

**Выводы.** Образы детей продолжительное время являются главными героями научно-фантастических произведений, и этическая тема, которая заключена в этих текстах, становится все более глубокой. Научная фантастика – естественная почва для игры, а уникальные механизмы и системы правил позволяют писателям создать самостоятельное игровое пространство для детей, параллельное реальному миру взрослых. Дети сохраняют самую оригинальную природу человека, а их социальные отношения и личный моральный выбор сводятся к обмену добром и злом. Каждый мир научно-фантастической игры –

это неведомая территория с утопическими оттенками, несущая в себе разнообразные надежды писателей-фантастов из разных стран и, соответственно, обладающая различными культурными коннотациями.

В финале «Игры Эндера» герой передает голос жуков и сеет семена их воскрешения; в конце «Рыцарей сорока островов» дети убивают инопланетян, создавших игру на выживание, и оставшиеся дети будут жить вместе в архипелаге; «Эпоха Сверхновой» завершается тем, что благодаря игре иммигрантов все обитатели человечества, их истории и культуры гармонично переплетаются. В высокотехнологичном будущем конфликты и противостояние могут быть губительны для всех. Однако представления писателей о будущем мире, основанные на образах «игры детей», в конечном итоге вернули гармонию и мир во всем мире и даже во Вселенной. Мы также считаем, что независимо от того, имеем ли мы дело с инопланетными цивилизациями или с самими людьми, гармония и единство являются теми конечными целями, к которым мы должны стремиться.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Беквиз Ф. Д. Философские проблемы мормонской концепции Бога // Международный журнал по философии религии. – 1994. – № 2. – С. 118–120.
2. Ван А. Даосская философия в китайской научной фантастике: сравнение «Чжуанцзы» и «Разбитых звезд» // Объекты: язык, литература и культурология. – 2021. – № 2. – С. 237–237.
3. Ван Ц., Чэнь Ц. Язык и философская интерпретация «Фан Шень Фан Си» в «Чжуанцзы» // Китайская культурология. – 2013. – № 2. – С. 66–72.
4. Ге Ч. Интервью с С. Лукьяненко // Динамика зарубежной литературы. – 2008. – № 1. – С. 26–28.
5. Диш Т. М. Стыдливость научной фантастики // Научная фантастика в большом объеме. – 1976. – № 1. – С. 141–155.
6. Кайуа Р. Человек, забава и игры. – Шампейн : Издательство Иллинойского университета, 2001. – 208 с.
7. Кард О. С. Игра Эндера. – Шэньян : Ванджу, 2010. – 278 с.
8. Коллингс М. Р. В образе Бога: тема, характеристика и пейзаж в художественной литературе Орсона Скотта Карда. – Вестпорт : Издательская группа «Гринвуд», 1990. – 192 с.
9. Лю Ц. Возвращение в Эдем – Десятилетний обзор научно-фантастической литературы // Литературные круги на юге. – 2010. – № 6. – С. 31–33.
10. Лю Ц. Эпоха Сверхновой. – Чунцин : Изд. Чунцин, 2009. – 342 с.
11. Миллер С. А., Беннетт И. Мыслить о технологиях в долгосрочной перспективе: есть ли смысл в подходах к построению будущего, вдохновленных научной фантастикой? // Наука и государственная политика. – 2008. – № 8. – С. 597–606.
12. Мор Ж. Д., Ма Н. Игра – истинная функция философии – Онтология игры у Ф. Шеллинга, Й. Хейзинги, Х. Борхеса и других // Фронт социальных наук. – 2022. – № 11. – С. 35–45.
13. Ни Ж. Введение в критику литературной этики. – Пекин : Издательство Пекинского университета, 2014. – 294 с.
14. Ни Ж. Этическая литературная критика: новое исследование методов литературной критики // Исследование зарубежной литературы. – 2004. – № 5. – С. 16–24.
15. Таунсенд Д. А. От Упыря до Вампира: славянский миф о вампире в русской литературе. – Сидней : Университет Нового Южного Уэльса, 2011. – 350 с.
16. Тринхем Н. Р. Научно-фантастические видеоигры. – Бока-Ратон : CRC Press, 2014. – 503 с.
17. Уэллс Г. Д. Машина времени. – Сан-Диего : Международная группа ICON, 2006. – 194 с.
18. Фрейд З. Я и Оно. – Шанхай : Шанхайское переводческое издательство, 2011. – 274 с.
19. Хао Д. Философия игры Бернарда Суитса и связанные с ней аргументы // Физическая культура. – 2020. – № 3. – С. 9–16.
20. Хуан Ц. Основные идеи и философские положения лудологии И. Канта, Ф. Шиллера и Х. Гадамера // Журнал Гуйчжоуского университета (Художественное издание). – 2018. – № 5. – С. 18–23.
21. Чжан Б. Современная православная богословская мысль: русское православное богословие. – Шанхай : Шанхайский книжный магазин «Саньянь», 2000. – 603 с.
22. Чжан М. Законы развития литературного смысла в свете лудологии Х. Гадамера // Социальные науки Ганьсу. – 2005. – № 1. – С. 52–53.
23. Ян В. Психоаналитические взгляды на лудологию // Журнал Цзясинского колледжа. – 2023. – № 3. – С. 107–112.

Статья поступила в редакцию 22.03.2024

REFERENCES

1. Bekviz F. D. Filosofskie problemy mormonskoi kontseptsii Boga // *Mezhdunarodnyi zhurnal po filosofii religii*. – 1994. – № 2. – S. 118–120.
2. Van A. Daoskaya filosofiya v kitaiskoi nauchnoi fantastike: sravnenie «Chzhuantszy» i «Razbitykh zvezd» // *Ob'ekty: yazyk, literatura i kul'turologiya*. – 2021. – № 2. – S. 237–237.
3. Van Ts., Chen' Ts. Yazyk i filosofskaya interpretatsiya «Fan Shen' Fan Si» v «Chzhuantszy» // *Kitaiskaya kul'turologiya*. – 2013. – № 2. – S. 66–72.
4. Ge Ch. Interv'yu s C. Luk'yanenko // *Dinamika zarubezhnoi literatury*. – 2008. – № 1. – S. 26–28.
5. Dish T. M. Stydliivost' nauchnoi fantastiki // *Nauchnaya fantastika v bol'shom ob'eme*. – 1976. – № 1. – S. 141–155.
6. Kaiua R. Chelovek, zabava i igry. – Shampein : Izdatel'stvo Illinoiskogo universiteta, 2001. – 208 s.
7. Kard O. S. Igra Endera. – Shen'yan : Vandzhu, 2010. – 278 s.
8. Kollings M. R. V obraze Boga: tema, kharakteristika i peizazh v khudozhestvennoi literature Orsona Skotta Karda. – Vestport : Izdatel'skaya gruppa «Grinvud», 1990. – 192 s.
9. Lyu T. Vozvrashchenie v Edem – Desyatiletanii obzor nauchno-fantasticheskoi literatury // *Literaturnye krugi na yuge*. – 2010. – № 6. – S. 31–33.
10. Lyu T. Epokha Sverkhnovoi. – Chuntsin : Izd. Chuntsin, 2009. – 342 s.
11. Miller C. A., Bennett I. Myslit' o tekhnologiyakh v dolgosrochnoi perspektive: est' li smysl v podkhodakh k postroeniyu budushchego, vdokhnovlennykh nauchnoi fantastikoi? // *Nauka i gosudarstvennaya politika*. – 2008. – № 8. – S. 597–606.
12. Mor Z. D., Ma N. Igra – istinnaya funktsiya filosofii – Ontologiya igry u F. Shellinga, I. Kheizin'i, Kh. Borkhesa i drugikh // *Front sotsial'nykh nauk*. – 2022. – № 11. – S. 35–45.
13. Ni Zh. Vvedenie v kritiku literaturnoi etiki. – Pekin : Izdatel'stvo Pekinskogo universiteta, 2014. – 294 s.
14. Ni Zh. Jeticheskaja literaturnaja kritika: novoe issledovanie metodov literaturnoj kritiki // *Issledovanie zarubezhnoj literatury*. – 2004. – № 5. – S. 16–24.
15. Taunsend D. A. Ot Upyrya do Vampira: slavyanskii mif o vampire v russkoi literature. – Sidnei : Universitet Novogo Yuzhnogo Uel'sa, 2011. – 350 s.
16. Trinkhem N. R. Nauchno–fantasticheskie videoigry. – Boka-Raton : CRC Press, 2014. – 503 s.
17. Uells G. D. Mashina vremeni. – San-Diego : Mezhdunarodnaya gruppa ICON, 2006. – 194 s.
18. Freid Z. Ya i Ono. – Shankhai : Shankhaiskoe perevodcheskoe izdatel'stvo, 2011. – 274 s.
19. Khao D. Filosofiya igry Bernarda Suitsa i svyazannye s nei argumenty // *Fizicheskaya kul'tura*. – 2020. – № 3. – S. 9–16.
20. Khuan Ts. Osnovnye idei i filosofskie polozheniya ludologii I. Kanta, F. Shillera i Kh. Gadamera // *Zhurnal Guichzhouskogo universiteta (Khudozhestvennoe izdanie)*. – 2018. – № 5. – S. 18–23+114.
21. Chzhan B. Sovremennaya pravoslavnaya bogoslovskaya mysl': russkoe pravoslavnoe bogoslovie. – Shankhai : Shankhaiskii knizhnyi magazin «San'lyan'», 2000. – 603 s.
22. Чжан М. Zakony razvitiya literaturnogo smysla v svete ludologii Kh. Gadamera // *Sotsial'nye nauki Gan'su*. – 2005. – № 1. – S. 52–53.
23. Yan V. Psikhooanaliticheskie vzglyady na ludologiyu // *Zhurnal Tszyasinskogo kolledzha*. – 2023. – № 3. – S. 107–112.

The article was contributed on March 22, 2024

**Сведения об авторе**

*Му Дзявэй* – аспирант института русского языка Хэйлунцзянского университета, г. Харбин, Китайская Народная Республика, <https://orcid.org/0009-0003-0984-0364>, [intelligentmu@qq.com](mailto:intelligentmu@qq.com)

**Author Information**

*Mu Jiawei* – Post-graduate Student, Russian Language Institute, Heilongjiang University, Harbin, China, <https://orcid.org/0009-0003-0984-0364>, [intelligentmu@qq.com](mailto:intelligentmu@qq.com)