Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.709

Transhuman in the Warhammer 40,000 Universe. Space Marines Adeptus Astartes

Mariia A. Ivanchenko* (a), & Evgenii Yu. Vostretsov (b)

(a) Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of Russian Academy of Science. Yekaterinburg, Russia.
Email: mariiaivanchenko.phd[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-5283-1901

(b) Ural Radio Engineering College named after A. S. Popov. Yekaterinburg, Russia.
Email: evg.voss503[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0008-7281-7446

* — corresponding author

Received: 27 October 2025 | Revised: 1 February 2026 | Accepted: 7 February 2026

Abstract

The article examines the ideal of the transhuman in the Warhammer 40,000 (WH40K) universe, as embodied by the Space Marines (Adeptus Astartes), one manifestation of the author's broader concept of transhuman space. The image of the Adeptus Astartes as transhuman is problematized, and the concepts of "posthuman" and "human" within WH40K fandom are also examined. To achieve this aim, the study pursues the following objectives: (1) to define the concepts of "human," "transhuman," "posthuman," and "transhumanism"; (2) to investigate the nature of the transhuman Space Marines in the WH40K space-opera universe; (3) to draw conclusions regarding the continuity between contemporary humans and the WH40K transhuman.

To this end, comparative and critical approaches are employed. The WH40K fandom's conception of the transhuman is examined through the lens of transhumanist philosophy. Transhumanism is a philosophy, worldview, and international movement that advocates advancing human evolution through science and technology, as well as overcoming the four certainties of human existence: suffering, disease, senility, and death. The transhuman Space Marine is examined with respect to his augmentations, implants, and interfaces. The transhuman is positioned as an intermediate stage in the transition from human to posthuman.

The article presents the results of a pilot sociological survey incorporating elements of in-depth interviewing and involving fans of the Warhammer 40,000 universe. The study concludes that the WH40K transhuman does not correspond to the "spirit and letter" of transhumanism for three reasons: (a) it implies the emergence of a new form of social inequality; (b) it represents a militaristic model that is inapplicable in peacetime; (c) it excludes women from consideration.

Keywords

Transhumanism; Posthuman; Transhuman; Space Marines; Adeptus Astartes; Warhammer 40 000; Human; Humanism; Übermensch; Transhuman Space

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Mariia A. Ivanchenko, & Evgenii Yu. Vostretsov

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.709

Трансчеловек во вселенной Warhammer 40 000. Космодесантники Adeptus Astartes

Иванченко Мария Антоновна* (a), Вострецов Евгений Юрьевич (b)

(a) Институт философии и права УрО РАН. Екатеринбург, Россия.
Email: mariiaivanchenko.phd[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-5283-1901

(b) Уральский радиотехнический колледж им. А.С. Попова. Екатеринбург, Россия.
Email: evg.voss503[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0008-7281-7446

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 27 октября 2025 | Пересмотрена: 1 февраля 2026 | Принята: 7 февраля 2026

Аннотация

В статье рассматривается образ космодесантника (Adeptus Astartes) как воплощение идеала трансчеловека во вселенной Warhammer 40 000 и как одна из разновидностей трансчеловека в рамках авторской концепции transhuman space, используемой в качестве зонтичного термина. Проблематизируется образ Adeptus Astartes как трансчеловека, а также анализируются понятия «постчеловек» и «человек» в рамках фэндома Warhammer 40 000. В соответствии с целью исследования сформулированы следующие задачи: (1) определить понятия «человек», «трансчеловек», «постчеловек», «трансгуманизм»; (2) проанализировать природу транслюдей — космодесантников в фантастической вселенной Warhammer 40 000; (3) сделать выводы о преемственности между современным человеком и трансчеловеком Warhammer 40 000 (WH40K). Для решения поставленных задач используются диалектический метод, сравнительный и критический подходы, а также методы массового опроса и анкетирования. Представлен экскурс в историю (лор) орденов космодесанта. Образ трансчеловека в фэндоме WH40K анализируется через призму философского направления трансгуманизма. Трансгуманизм определяется как философия, мировоззрение и международное движение, сторонники которого выступают за эволюцию человека средствами науки и техники, за преодоление четырёх данностей человеческого бытия: страдания, болезней, старости и смерти. Особое внимание уделяется аугментациям, имплантатам и интерфейсам трансчеловека-космодесантника. Трансчеловек трактуется как промежуточная ступень в процессе трансцендирования человека в постчеловека. В статье приводятся результаты тестового опроса и анкетирования, проведённых среди представителей фэндома Warhammer 40 000. По результатам исследования сделан вывод о том, что трансчеловек WH40K не соответствует «духу и букве» трансгуманизма по следующим причинам: (а) концепция такого трансчеловека предполагает возникновение нового вида социального неравенства; (б) образ трансчеловека носит милитаристский характер и неприменим в мирное время; (в) женщины исключаются из числа потенциальных транслюдей. Целевую аудиторию статьи составляют исследователи массовой культуры и трансгуманизма, философы, социологи и политологи, интересующиеся проблематикой соотношения человеческого, трансчеловеческого и постчеловеческого, а также читатели, заинтересованные в научном изучении фэндома Warhammer 40 000.

Ключевые слова

трансчеловек; постчеловек; трансгуманизм; гуманизм; Warhammer 40 000; космодесантники; Вархаммер; Адептус Астартес; человек; transhuman space

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Иванченко Мария Антоновна, Вострецов Евгений Юрьевич

Введение

Согласно определениям, приведённым в “The Transhumanist FAQ” Ника Бострома (1999)[1], можно выделить два аспекта понятия «трансчеловек», которые не следует упускать из виду. Первая часть определения сформулирована следующим образом:

> Трансчеловек – это потенциальный шаг на пути эволюции в постчеловека. Называя транслюдей «первым проявлением новых эволюционных существ», FM-2030 указывает такие признаки трансчеловечности, как улучшение тела имплантатами, искусственное размножение и распределённую индивидуальность.

Вторая часть определения сформулирована следующим образом:

> Трансчеловек – это тот, кто активно готовится стать постчеловеком и использует все существующие возможности для самоулучшения.

Данная работа посвящена краткому обзору образов транслюдей во вселенной Warhammer 40 000 как одного из вариантов transhuman space в его антиутопической форме. Авторы исходят из того, что существует множество версий трансгуманизма, каждой из которых соответствует собственный идеал трансчеловека. Например, киберпанк и гримдарк предлагают мрачное будущее, в котором, несмотря на развитие высоких технологий и применение аугментаций, единственным исходом оказывается смерть. В то же время трансгуманизм предполагает всевозможные аугментации с целью повышения качества жизни человека, ликвидации заболеваний, введения информационно-сигнальных градиентов здоровья взамен боли, устранения страданий и формирования омоложенного, вечного, неуязвимого постчеловека. Постчеловек как трансцендентная, совершенная и счастливая сущность не представлен в произведениях жанров киберпанка и гримдарка. Следовательно, авторам необходимо обосновать, что transhuman space и образ трансчеловека в WH40K не соответствуют утопическому трансгуманистическому идеалу. Вселенная Warhammer 40 000 рассматривается в статье как контрпример, позволяющий уточнить характеристики идеального трансгуманистического архетипа и возможный вектор движения к нему. Кроме того, выбор исследовательского материала обусловлен также тем, что авторы относят себя к поклонникам данного фэндома.

Образ трансчеловека меняется от произведения к произведению, от автора к автору, что обусловливает определённую вариативность трактовок понятий, необходимых для исследования. Проблема данного исследования заключается в принципиальном расхождении между моделью трансгуманистического идеала, предлагаемой авторами в форме «умеренного трансгуманизма», и дистопическим образом трансчеловека Адептус Астартес. Оба архе-

1 Bostrom, N. The Transhumanist FAQ. URL: https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf (date of access: 06.01.2023).

типа анализируются с целью их сопоставления, выявления сходств и различий, а также прогнозирования возможных последствий доминирования в будущем той модели научно-технического прогресса, которая представлена образом трансчеловека Адептус Астартес.

Актуальность данной работы обусловлена возрастающим общественным интересом к вселенной Warhammer 40 000, нейронным сетям и большим языковым моделям как предвестникам будущих глобальных перемен, а также к философии трансгуманизма, связанной с передовыми направлениями науки. Авторский термин transhuman space предложен для обозначения различных вариантов трансгуманистического будущего, а также идеала трансчеловека. Работа выполнена на стыке философской антропологии, социологии и психологии и опирается на исследования как современных мыслителей — постгуманистов, трансгуманистов и биоконсерваторов, — так и авторов-классиков. Результаты работы могут быть использованы при проведении дальнейших конвергентных исследований, углублённом изучении феномена вымышленной вселенной Warhammer 40 000, а также анализе трансгуманистических моделей трансчеловека и постчеловека. Исследование также опирается на результаты пилотного социологического опроса, проведённого на небольшой выборке представителей фанатских сообществ России и Белоруссии. Показано, что образ трансчеловека-космодесантника не соответствует ценностям трансгуманизма в авторской интерпретации и представляет собой в определённой степени абсурдизированную модель трансчеловека.

Понятие transhuman space, определяемое авторами как «трансчеловеческое пространство», представляет собой авторский футурологический концепт, основанный на единстве топоса и хроноса, которые задают параметры картины мира, а также рамки и условия трансцендирования человека в трансчеловека. От этих параметров непосредственно зависят облик и характеристики будущего трансчеловека, а также его место в предполагаемой картине мира. Рассмотрение transhuman space как фактора, задающего контекст генезиса трансчеловека, ставит закономерный вопрос: если вселенная Warhammer — мир ужаса и бесконечных страданий, а космический десантник — искажённый, гротескный вариант трансчеловека, то что представляет собой transhuman space в данном контексте?

Для того чтобы дать определение понятию «трансчеловек», необходимо обратиться к истокам этого понятия. Одним из них является словосочетание transitory human (англ.) — то есть «переходный человек». На основании этого термина один из основателей трансгуманистического движения Ферейдун М. Эсфендиари (FM-2030) сформулировал одно из первых определений трансчеловека (Турчин, 2013): «переходный человек» — это тот, кто, живя в наше время, старается проложить дорогу к новому, постчеловеческому состоянию.

Идеальная модель трансчеловека, наиболее точно соответствующая обобщённым представлениям о трансгуманизме без его разделения на отдельные направления, по мнению авторов статьи, может быть определена следующим образом: «промежуточное технологическое звено эволюции человека в постчеловека, которое имеет следующие черты: отличия в морфологии тела, использование имплантатов, экзоскелетов, увеличенный (но не бесконечный) срок жизни, длительный молодой период, большая адаптивность, использование технологий НБИК в качестве основного фактора эволюции, а также отличные от человека антропометрические данные – рост, вес, принципиально новые органы, новые чувства (за пределами обычных 5 классических, проприоцепции, чувства равновесия и т.д.), редуцированная эмоциональность, намного большая психическая устойчивость и т.д.» (Сиденкова, 2023). Авторы понимают под «трансчеловеком» человеческое существо, изменённое посредством генетических, кибернетических или иных модификаций и всё ещё относящееся к биологическому виду «человек», но превосходящее обычного человека по физическим и интеллектуальным способностям в различных сочетаниях и способное обладать несвойственными человеку способностями и чувствами (например, эхолокацией, расширенным спектром восприятия света и цвета). Трансчеловек рассматривается как промежуточный этап на пути трансцендирования от человека к постчеловеку. Авторы полагают, что достижение сначала трансчеловеческого, а затем постчеловеческого уровня развития должно быть доступно всем людям, а не только избранным элитным группам или кандидатам, наиболее подходящим по телесным и психологическим параметрам. При этом сам процесс подобного трансцендирования должен быть безопасным. В WH40K эти два аспекта не предусмотрены, что приводит к социальному расслоению, неравенству, несвободе и фактическому отсутствию социальных лифтов.

Целью авторов статьи является проблематизация понятий «человек», «трансчеловек» и «постчеловек» в контексте фэндома Warhammer 40 000, сравнение трансчеловека-космодесантника с авторской моделью трансчеловека, сформулированной в рамках концепции transhuman space и соотносимой с его идеальной формой, а также рассмотрение отдельных аспектов трансчеловеческого в рамках военного формирования Adeptus Astartes. Для этого были поставлены следующие задачи:

1. Определить понятия «человек», «трансчеловек», «постчеловек», «трансгуманизм», «постгуманизм».
2. Исследовать природу образа транслюдей — космодесантников в фантастической вселенной Warhammer 40 000.
3. Представить и проанализировать результаты пилотного социологического опроса и анкетирования среди респондентов — поклонников Warhammer 40 000.

4. Сделать выводы о преемственности между современным человеком и трансчеловеком Warhammer 40 000 (WH40K).

В своей работе авторы используют ряд методов: диалектический и сравнительный методы, критический и системный подходы, а также пилотный опрос и анкетирование. Критический подход призван рассмотреть феномен трансчеловека WH40K с точки зрения его положительных и отрицательных характеристик; элементы системного подхода используются для того, чтобы рассмотреть трансчеловека во взаимосвязи с другими сущностями — человеком и постчеловеком — как элемент единого эволюционного процесса. Опрос и анкетирование позволяют предварительно оценить влияние франшизы на её поклонников, сформировать усреднённый портрет представителя фэндома Warhammer 40 000 и исследовать представления поклонников о данном фэндоме в контексте современного медиапотребления. Диалектический метод используется для анализа феномена «трансчеловек» в трансгуманистической традиции (утопия) и в лоре WH40K (дистопия), а также формирования концептуального понимания трансчеловека как частного случая transhuman space. Он также применяется при анализе усреднённого портрета поклонника Warhammer 40 000, а сравнительный метод помогает соотнести авторскую модель трансчеловека с образом космодесантника.

В данном исследовании авторы опирались на разработанную ими концепцию transhuman space, для прогнозирования будущего человечества в случае реализации модели эволюции, предполагающей превращение человека в трансчеловека-космодесантника. Базовая гипотеза может быть сформулирована следующим образом: такой вариант transhuman space не соответствует авторской идеальной модели трансгуманизма и её гуманистическим основаниям.

В настоящее время исследования, посвящённые модификациям человеческого тела, развиваются в научной среде медленно, так как любые нововведения вызывают жёсткую консервативную реакцию. Более того, эта проблематика вызывает у некоторых групп людей неодобрение, опасения и даже враждебность. В частности, в отношении бессмертия отдельные учёные, как и другие люди, придерживаются мировоззрения, выраженного в иммортофобии (термин заимствован авторами из новой литературной традиции имморт-фантастов), то есть неприязни, страха, ненависти или иных негативных реакций по отношению к телесному бессмертию человека — практическому бессмертию в терминологии И. В. Вишева, которое является одной из основных целей трансгуманизма (Галёв, 2024). Авторы ряда фантастических произведений неоднократно обращаются к вопросам аугментации и бессмертия, а поскольку фантастика выполняет прогностическую функцию (Цветков, 2008), задача философии — не игнорировать предлагаемые писателями-фантастами сценарии, а подвергать их анализу и осмыслению. Особого внимания требуют произведения, имеющие широкий общественный

резонанс и оказывающие влияние на культуру и человеческое мировосприятие (Дж. Лукас «Звездные Войны», Ф. Герберт «Хроники Дюны», О. Громыко «Космоолухи», С. Слепынин «Звездные берега», А. Кларк «Город и звезды»). При сопоставлении авторской модели transhuman space и феномена трансчеловека в Warhammer 40 000 с вариантом, представленным в «Дюне», обнаруживается иной образ трансчеловека — Бене Гессерит и Ментаты, совершенствующиеся посредством ментальных тренировок, селекции и дисциплины, а не кибернетических технологий. Другой вариант transhuman space, отражающий плюрализм трансчеловеческих моделей, представлен во вселенной Дж. Лукаса образами джедаев и ситхов: Сила — метафизическая энергия, которой «форсюзеры» управляют при помощи мидихлориан в клетках, — наделяет эту группу «космических магов» невероятными способностями, включая физическое бессмертие, уничтожение целых планет, чтение мыслей, манипулирование сознанием живых существ и высокую скорость реакции и т. д.

С тематикой аугментации и бессмертия в фантастических произведениях связано философское направление трансгуманизм. Под трансгуманизмом мы будем понимать «философию, мировоззрение, а также международное движение, которое выступает за эволюцию человека средствами науки и техники, а также за преодоление четырёх данностей человеческого бытия: страдания, болезней, старения и смерти».

Трансгуманизм изучает процесс трансцендирования человека. Как пишет доктор философских наук А. С. Гагарин (2023), трансцендирование является фундаментальным определением и проявлением экзистенции и реализуется в процессе интенциональной устремлённости экзистенции за собственные границы — к трансценденции, собственно трансцендентному как абсолютному бытию. Человек устремлён к нему, выходя за пределы самого себя, и постигает его в экзистенциальном опыте. Мы конкретизируем понятие трансцендирования, понимая его как осуществляемый в процессе развития выход человека за собственные пределы посредством имманентных ему промежуточных форм к неизвестной нам трансцендентной стадии.

Чтобы определить субъект трансцендирования, необходимо сформулировать определения понятий «человек» и «постчеловек».

Человек — это биопсихосоциальное существо, обладающее социальной природой и одновременно принадлежащее к природному миру, наделённое разумом и интенциональным сознанием (определение авторов).

Мы полагаем, что трансгуманистического постчеловека следует рассматривать как результат развития науки и техники (Ставцева, 2023), а также исследовать с точки зрения преемственности по отношению к человеческому прошлому и неразрывной связи с ним. Итак, под постчеловеком мы будем понимать результат трансцендирования от человека через трансчеловека к своему иному, то есть к новой, отличной от человека форме жизни, являющейся результатом и продолжением человеческой эволюции. Эта форма

жизни радикально отличается по своим сущностным качествам от человеческого предшественника, осознаёт и сохраняет неразрывную наследственную связь со своим человеческим прошлым в социопсихической, этической и практической областях, способна к конструктивной коммуникации с представителями вида Homo Sapiens и гуманному отношению к ним. Гуманность понимается здесь как зонтичное понятие, содержание которого обобщённо выражается следующим принципом: «поступай с людьми, транслюдьми и постлюдьми исключительно как с целью, но никогда как со средством». Под наследственной связью мы подразумеваем аналог наследования в программировании, когда класс-наследник имеет все поля и методы родительского класса и, как правило, добавляет новые функции и/или поля.

В настоящей работе авторы обращаются к популярной фантастической вселенной, представленной множеством романов, рассказов, комиксов, компьютерных и настольных игр и рассматривающей тему трансчеловека как один из мирообразующих элементов. Речь идёт о вселенной Warhammer 40 000, права на которую принадлежат британской компании “Games Workshop”.

> Warhammer 40 000 – это космический боевик, действие которого разворачивается в сороковом тысячелетии, «мире мрачного будущего», как его называют фанаты, весьма эклектичном – по замыслу авторов, мотивы собственно современной фантастики, мифологии, героического эпоса, самых разнообразных литературных источников сочетаются причудливо и порой абсурдно: герои сражаются на цепных мечах, технологии весьма сложны, но искусственный интеллект объявлен ересью, имеются некие аналоги рыцарско-монашеских орденов, инквизиция, летописцы – и одновременно межгалактические корабли и высочайшего уровня медицина, позволяющая продлевать срок жизни человека во много раз и протезировать почти любые утраченные части организма (Липинская, 2017, с. 75).

Проблема трансценденции человека в работах современных западных философов

Прежде чем приступить к исследованию заявленной темы, следует рассмотреть, какие *точки зрения* на проблему перехода от человека к постчеловеку представлены в работах современных философов — постгуманистов (в том числе спекулятивных реалистов и других представителей т. н. «темных онтологий»), трансгуманистов, философов-марксистов (поскольку в исследовании используется диалектический метод) и биоконсерваторов. Это позволит охватить широкий спектр позиций. Как отмечалось выше, в философском сообществе нет единства в отношении рассматриваемой проблемы. Позиции варьируются от безусловного признания необходимости трансцендирования человека через стадию трансчеловека к постчеловеку до осторожной критики и активного неприятия.

Обратимся к высказыванию известного западного писателя-фантаста и философа В. Винджа: «Постчеловеческий разум появился так же революционно, как человек из нечеловека» (Vinge, 2023). Однако de facto образ постчеловеческого разума первоначально возник в современной фантастике. В настоящее время не зафиксировано ни одного научно подтверждённого случая трансцендирования человека в трансчеловека. Более того, согласно второму закону диалектики — закону перехода количественных изменений в качественные — этому революционному переходу должен предшествовать длительный период подготовки — накопления изменений, что позволяет рассматривать данный процесс как поэтапную эволюцию. Трансцендирование человека в постчеловека — это трансцендирование в своё иное, а следовательно, диалектический процесс. На диалектический характер этого процесса указывает, например, философ-постмодернист Ж. Лиотар, признающий возможность снятия недиалектического противопоставления между человеческим и постчеловеческим (Lyotard, 1991).

Диалектическое понимание процесса трансцендирования человека в своё иное можно обнаружить у одного из основных идеологов постгуманизма — Р. Брайдотти, считающей, что «разумная жизненная сила или способность к самоорганизации» «присутствует во всей живой материи». Следовательно, эволюция как инструмент природы имеет направленность, не обязательно связанную с повышением уровня разумности видов, однако предполагающую изменчивость, вариативность и плюрализм форм (2005). Философ Д. Деннет считает, что природа обладает интенциональностью и, как следствие, рациональностью (Деннет, 1988, с. 183). Диалектический аспект данной позиции проявляется в представлении о поэтапном усложнении живых объектов. Философы-марксисты указывали, что законы диалектики можно проследить и в естественных науках. Говоря о диалектическом усложнении, следует иметь в виду повторение одних и тех же стадий на разных этапах развития «по спирали», о чём писал в своих работах Ф. Энгельс (1983, с. 156–157). Это можно увидеть на примере триады «человек — трансчеловек — постчеловек». Человек проходит путь от предшествующих форм гоминид к Homo sapiens, затем подвергается изменениям сообразно обстоятельствам и требованиям времени и эволюционно превращается в иное существо, сохраняя преемственность с предыдущими стадиями, что представляет собой диалектическое развитие.

При этом важно отметить, что подобное развитие понимается отдельными философами и учёными не как художественная фантазия или абстрактная философская идея, а как необходимость для будущего человечества.

Авторы считают, что дальнейшее выживание человечества неизбежно выведет его за пределы родной планеты. Вследствие этого человечеству придётся приспосабливаться к изменившимся условиям существования,

а постепенное преобразование человека сначала в трансчеловека, а затем в постчеловека станет неизбежным. Уже сегодня актуальны кохлеарные имплантаты, технологии таргетированной доставки лекарственных препаратов к клеткам, нейро- и геропротекторы, технологии регенерации тканей и органов млекопитающих, органы, напечатанные на 3D-принтере из клеток самого пациента, ксенотрансплантация, экзоскелеты, различные устройства, частично восстанавливающие зрение, а также искусственные нейроимплантаты (Neuralink). Нанороботы, популярные в фантастических произведениях и описанные в конце XX века философом Э. Дрекслером (Drexler, 1992), в настоящее время находятся на стадии разработки и испытаний.

Многие авторы относятся к трансгуманизму скептически или отрицательно, что обусловливает появление критических оценок. Известный философ-трансгуманист Н. Бостром пишет: «Некоторые исследователи считают, что трансгуманизм глубоко антигуманистичен» (Bostrom, 2023). По словам академика И. В. Вишева, его иммортология подвергалась как конструктивной, так и деструктивной критике. В СССР его работы не воспринимали всерьёз. Некоторые исследователи постгуманизма и писатели-фантасты также относятся к теме бессмертия и аугментации скептически (Сазеева & Грошева, 2017). По мнению авторов, трансчеловек и постчеловек — это две разные сущности, связанные между собой эволюционной преемственностью. То, что справедливо для человека, не всегда применимо на трансчеловеческой и постчеловеческой стадиях. Постчеловек может оказаться для нас чуждым разумом.

С. Жижек и С. Уилсон полагают, что «бинарные оппозиции человек/нечеловек, в том числе трансчеловек, принадлежат разным мирам» (Žižek, 2010), при этом «постлюди имеют такие способности, которые превышают возможности людей, а потому не могут быть человеческими» (Wilson & Haslam, 2009). Подобные высказывания представляются обоснованными, однако указанные авторы склонны рассматривать отношение «человек — постчеловек» статично, не учитывая контекст его диалектического развития и преемственность, предполагающую дальнейшую научно-технологическую эволюцию. Эти мыслители игнорируют важнейшую промежуточную стадию — трансчеловека, — на которой закладываются черты будущего постчеловека.

Д. Роден утверждает, что гуманистические ценности и методы устарели в цифровом обществе и потому нуждаются в пересмотре (Roden, 2020). Как и рассмотренные ранее авторы, он предполагает радикальный разрыв между стадиями человека и постчеловека, не учитывает значимость стадии трансчеловека и игнорирует сущность развития, предполагающего преемственность между рассматриваемыми стадиями, что не вполне согласуется с самой идеей трансгуманизма.

Постгуманист С. Хербрехтер рассматривает трансценденцию человеческого состояния как развоплощение/расчеловечивание (Herbrechter, 2013).

Аналогичную трактовку можно обнаружить у Ю. Такера, который утверждает, что «современный хай-тек нарушает тезис о том, что наши тела “собственны” нам самим»; иными словами, субъект утрачивает свою субъектность (Такер, 2005, p. 310). Вся история человечества показывает, что научные открытия и изобретения, а также технологические методы, которые со временем становятся всё более продвинутыми, меняют человека, усиливая в нём технологическое и кибернетическое начала по сравнению с природным. Это естественный процесс развития общества. Сходную позицию, связанную с феноменом «расчеловечивания», можно обнаружить у К. Хейлс, ссылающейся на Ж. Деррида и утверждающей: «речь – это действие киборга, которое зависит от действий и контекстов, выходящих за рамки сознания человека» (Hayles, 2005). К. Хейлс склонна рассматривать киборга как машину, а не как продолжение эволюции человека, без учета дискурса преемственности между различными стадиями. Исследователь полагает, что постчеловек чужд контексту человеческой культуры, что делает коммуникацию между человеком и постчеловеком невозможной, с чем авторы статьи не вполне согласны.

Ещё один негативный аспект искусственной эволюции представлен у К. Вольф, согласно которой практическое осуществление трансцендирования человека является эксплуатацией человеческих жизней системой и машинами (Wolfe, 2010). Н. Бостром, возражая сторонникам традиционалистских взглядов, пишет, что «биоконсерватизм выступает против использования технологий для расширения человеческих возможностей» (Bostrom, 2005). Ф. Фукуяма, комментируя возможность технологической сингулярности и появления ИИ человеческого уровня, утверждает следующее: «наиболее серьезная угроза, создаваемая современной биотехнологией, – это возможность изменения природы человека» (Ф. Фукуяма, 2004). Однако само понятие «природы человека» подвергалось деконструкции, например, в работах Т. Х. Керимова (2018, с. 16–26).

Противники трансгуманизма склонны недооценивать масштаб проблем, для решения которых могут потребоваться высокие технологии, поскольку человечество неизбежно столкнётся с новыми вызовами времени. Для того чтобы приспособиться к новым условиям, человеку придётся не только освоить новые навыки, но и претерпеть изменения, так как обычная адаптация в условиях существования сильного ИИ не будет достаточно эффективной. Понадобятся когнитивные и соматические изменения, в том числе модификации и аугментации.

Если обратиться к определению диалектики, становится очевидно, что в условиях терминологического и методологического плюрализма определений «эволюции человека» может быть множество. Если одни определения диалектики предполагают эволюционный подход к идее развития, то другие — например, марксистская, или марксистско-ленинская, диалектика — подразумевают идею революционного развития как преобладающего над эволюци-

онным. В частности, в зависимости от уровня и характера развития экономики, т. е. базиса, задающего контекст надстройки, может сформироваться тот или иной вариант будущего, в том числе тот или иной вектор трансцендирования человека в трансчеловека. Отметим, что трансчеловек — это всё ещё человек, хотя и отличающийся от Homo sapiens по ряду черт и особенностей.

Что касается необходимости эволюционного, «мягкого» подхода к развитию общества, следует понимать, что *условия*, в которых живёт современный человек, задают контуры будущего. Уже на данном этапе представляется очевидным, что человек всё хуже справляется с вызовами современности, например с вытеснением представителей отдельных профессий автоматическими системами на базе слабого ИИ. Характерными последствиями воздействия окружающей среды, в том числе техносферы, являются астма, аллергии, атеросклероз, инсульты и инфаркты, онкологические и нейродегенеративные заболевания, а также быстрое распространение респираторных инфекций, примером которого стала пандемия COVID-19. В таких условиях, когда окружающий мир меняется с огромной скоростью («футурошок»), эти изменения происходят в соответствии с законами диалектики, в частности согласно закону перехода количественных изменений в качественные. Мир становится радикально иным, а человек остаётся прежним и не успевает адаптироваться к изменениям, что обусловливает необходимость соразмерной перестройки человека для сохранения его существования и дальнейшего процветания.

Темпы адаптации человека не соответствуют темпам радикальных изменений, происходящих в социуме и природе. История развивается диалектически — от революции к революции, — поэтому человек также должен развиваться революционно. В соответствии с принципами марксистской диалектики новая стадия превосходит обе породившие её противоположности, а революция — это быстрый переход от менее развитой стадии к более развитой.

Adeptus Astartes: имплантаты, аугментации, интерфейсы

Перейдем к рассмотрению образа трансчеловека на примере космодесантников из вселенной Warhammer 40 000. В центре сюжета Warhammer 40 000 находится борьба человечества за существование во враждебной галактике, где ведется война всех против всех. Человечество, которому противостоят демоны, другие биологические и технологические виды, а также внутренние враги, обладает колоссальной галактической державой — «Империумом Человечества». Ее правителем является Император Человечества — мифологизированная сущность, считающаяся «живым Богом». Его умирающее тело подключено к системе жизнеобеспечения, а государством от его имени управляют представители наиболее влиятельных политических фракций (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 22–50).

> Это государство, начинавшееся с мессианского проекта торжества человека и его творческих способностей над враждебными силами реальности, является теократическим культом поклонения собственному основателю и машинам (Илларионов, 2021, с. 30–31).

Империум представляет собой лишь тень былого величия человеческой цивилизации: растеряв большинство созданных человечеством знаний и технологий и погрязнув в религиозном фанатизме, он держится исключительно на преданности Императору, Имперском кредо, а также на бесчисленных человеческих ресурсах. Это позволяет ему неоднократно жертвовать миллионами и даже миллиардами своих подданных, ради ведения бесконечной войны за выживание и ресурсы. «Император, единый бог человеческой расы, представлен жестоким и эгоистичным существом, по чьей вине и произошел раскол и многолетняя гражданская война» (Васильев, 2023, с. 112).

Империум — это окруженная врагами «осажденная крепость». На большинстве миров Империума большая часть населения, за крайне редким исключением, живет в условиях жесточайшей эксплуатации и нищеты, без развитой инфраструктуры, на ледяных, вулканических и пустынных планетах либо в условиях техногенной катастрофы. При этом люди практически лишены возможности изменить свой социальный статус: во вселенной Warhammer 40 000 нет ярко выраженных социальных лифтов. Примеры этого неравенства можно усмотреть в описании мира-улья Некромунды (Necromunda Core Rulebook, 2018) из одноименной настольной игры, действие которой происходит во вселенной WH40K, а также в рассказе «Ушел в солдаты» писателя У. Кинга (Кинг, 2018, с. 7–29).

Империум соответствует основным представлениям о фашистском государстве с радикально-религиозным уклоном (Mcclain Brown, 2024, p. 29).

Если Империум — это меньшее зло, то все остальные фракции в данной вселенной представляют собой большее зло. В глазах игроков такое соотношение легитимизирует существование Империума и делает его привлекательной игровой фракцией, что обусловливает его широкую популярность.

WH40K является представителем жанра «темное фэнтези» (Федирко, 2020), то есть фэнтези, в котором основными элементами мироустройства являются господство и всесилие зла, отсутствие четкого разделения на тьму и свет, наличие «серой морали», отсутствие однозначно положительных персонажей, а также чрезвычайно мрачная атмосфера и большое количество натуралистичного насилия (гримдарк). События WH40K происходят в космосе, освоение которого оборачивается для человечества не построением утопии, а нескончаемым кошмаром. Элементы жанра ужасов являются неотъемлемой частью вселенной “Warhammer 40 000”.

Для противостояния врагам Империуму Человечества нужны все силы, которые он может собрать. В их числе — транслюди, ставшие одним из символов этой игровой вселенной. Они пользуются среди игроков неослабевающей популярностью с 1987 года, когда была создана первая миниатюра

для первой редакции игры (White Dwarf, 2012, p. 133). Речь идет о космических десантниках, которые в рамках игровой вселенной называются «Ангелы Смерти» или “Adeptus Astartes” (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 58). «Величайшими из Его солдат стали Адептус Астартес, космические десантники, генетически модифицированные супервоины» (Силантьев, 2016, с. 140).

> Вместе с тем, Император «сотворил жизнь» – он искусственно вырастил в своих лабораториях 20 примархов, своих сынов, а уже на основании их генетического кода создал легионы Космодесантников – генетически модифицированных солдат. Это может трактоваться по-разному. Так, ученые 41-го тысячелетия (а Император жил и творил в 30-м) считают Космодесантников отдельной ветвью человечества и принципиально новой формой жизни (Васильев, 2021, с. 424).

Итак, Adeptus Astartes созданы для войны (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 58), причем их направляют против наиболее опасных и смертоносных врагов Империума, в борьбе с которыми обычные, неаугментированные люди — бойцы Имперской Гвардии — оказываются недостаточно эффективными (Там же, 2017, p. 58).

В WH40K созданию Adeptus Astartes посвящено множество произведений и материалов, развивающих игровую вселенную: романов, рассказов, официальных периодических изданий, а также сюжетных вставок в книгах правил и книгах армий, называемых «кодексами». Впоследствии к источникам, иллюстрирующим некоторые аспекты создания космического десантника, добавились официальные и неофициальные фильмы и мультфильмы.

Космические десантники разделены на отдельные ордена, структура которых воспроизводит устройство духовно-рыцарских орденов Средних веков. Они рассредоточены по всему Империуму и, как правило, имеют штаб-квартиры на планетах, которые считают родными или рассматривают как источники потенциальных рекрутов, хотя могут не иметь родной планеты и базироваться на орбитальных станциях, флотах, астероидах и т. д. (Heinicke, 2005, p. 8–10).

Ордена имеют разные традиции и способы отбора кандидатов. Объединяет их то, что избранный кандидат разрывает все связи, отрекается от прежней жизни и прежних знакомств, вступая в новую семью — орден. Рассмотрим обобщенную схему превращения человека в трансчеловека-космодесантника. Кандидатов отбирают из лучших людей каждого мира. Под «лучшими» понимаются физически и психологически выносливые кандидаты, отличающиеся крепким здоровьем, высоким уровнем когнитивного развития, отсутствием психических заболеваний и негативных мутаций ДНК.

Проверке подлежат не только физические данные кандидата, но и моральные качества, воля и боевой дух. Кандидат, неспособный контролировать себя, морально разложившийся или не соответствующий иным стандартам ордена, немедленно отсеивается, поскольку орден стремится исклю-

чить даже малейшую возможность нелояльности по отношению к ордену и государству. Во-первых, это связано с тем, что космическим десантникам предстоит столкнуться с ужасами космоса, способными сломить обычного человека; во-вторых, Империум стремится не допустить повторения событий из своей истории, когда около половины космических десантников оказались развращены силами Зла (Хаос) и восстали против власти Императора, учинив бойню галактического масштаба (Heinicke, 2005, p. 5).

Подготовка будущего десантника продолжается в течение нескольких лет, на протяжении которых ему постепенно имплантируют биологические имплантаты. Некоторые из них нуждаются в химической или генетической стимуляции роста и требуют тщательного наблюдения. Следует учитывать, что этот процесс является болезненным, а для некоторых неофитов может окончиться гибелью (Heinicke, 2005, p. 10–11).

Неофит получает генетическое семя своего ордена, стимулирующее рост и развитие мускулов и скелета, увеличивающее рост и общие размеры тела, а также второе сердце и дополнительные легкие. Имплантируются органы, позволяющие очищать тело от токсинов в кратчайшие сроки, мгновенно затягивать раны, переносить воздействие ядов. Другие органы обостряют чувства десантника, повышая скорость реакции и остроту восприятия до недостижимого для обычного человека уровня, а также позволяют противостоять радиации. Предусмотрены и другие органы и имплантаты (Ibid., 2005, p. 11).

На завершающем этапе имплантации органов и подготовки будущий десантник зачисляется в учебную роту разведчиков (скаутов), в которой остается, пока не заслужит право на финальную имплантацию «черного панциря» — подкожной мембраны, позволяющей организму напрямую взаимодействовать с бронекостюмом — силовой броней, благодаря чему она становится естественным продолжением человеческого тела.

В книге Codex Space Marines, изданной в 2008 году, приводится более подробное описание органов и имплантатов космического десантника:

1. Мукраноид — орган, стимулирующий выделение особых веществ, защищающих кожу и организм десантника от вакуума и перепадов температур.
2. Орган Ларрмана — орган, отвечающий за производство клеток Ларрмана, ускоряющих остановку кровотечения, заживление ран и образование рубцовой ткани.
3. Омофаг — орган, позволяющий получить часть памяти другого живого существа при поедании его плоти.
4. Окуллоба — орган, улучшающий зрение космодесантника и позволяющий ему видеть при недостаточной освещенности.
5. Второе сердце — орган, увеличивающий кровоток и дублирующий функции первичного сердца в случае его поражения.

6. Бископия — орган, выделяющий гормоны, стимулирующие рост мышечной массы и увеличивающие силу десантника во много раз.
7. Оолитовая почка — орган экстренной детоксикации, который позволяет десантнику выжить при отравлении ядами и токсичными газами, способными разрушить даже его усиленный организм.
8. Преомнор — орган, позволяющий употреблять ядовитую или несъедобную для обычного человека пищу.
9. Интерфейс, или «Черный панцирь», — укрепленная структура, покрывающая ребра и, по всей видимости, грудную клетку десантника и обеспечивающая связь «броня — панцирь — нервная система». Она позволяет подключать силовую броню к моторной нервной системе, управлять силовой броней с огромной точностью и скоростью и считывать данные с подключенных к броне приборов.
10. Хемастамен — орган, изменяющий состав крови носителя, что делает кровеносную систему более эффективной в опасных жизненных ситуациях по сравнению с кровеносной системой Homo sapiens.
11. Мульти-легкое — орган, позволяющий закрыть обычные легкие и дышать под водой или в токсичной атмосфере.
12. Ухо Лимана — орган, заменяющий структуры внутреннего уха, обостряющий слух и позволяющий усиливать или фильтровать окружающие звуки. Кроме того, Ухо Лимана влияет на чувство равновесия человека, сводя к минимуму вероятность дезориентации во время движения.
13. Подкожная мембрана — мозговой имплантат, позволяющий космическому десантнику произвольно входить в состояние гибернации, в котором он может находиться на протяжении столетий.
14. Железа Бетчера — орган, позволяющий выделять сильнодействующий кислотный яд для плевка во врагов или прожигания металлов.
15. Оссмудула — мозговой имплантат, стимулирующий рост и увеличивающий прочность скелета, а также ускоряющий восстановление и сращение костей.
16. Нейроглотис — орган, позволяющий определять наличие ядов или посторонних примесей в пище при жевании, а также посредством анализа ее вкуса и запаха. Он также позволяет распознавать внешние запахи подобно собаке-ищейке.
17. Каталептический узел — орган, позволяющий космическому десантнику поддерживать бодрствование одного полушария мозга, пока другое отдыхает. Благодаря этому десантник может не спать на протяжении

многих дней, сохраняя бодрость и минимизируя последствия нехватки сна.

18. Прогеноиды — органы, также называемые «генетическим семенем». Они контролируют работу других имплантатов и стимулируют выделение специальных клеток, откладывающихся в прогеноидах. Извлеченные созревшие прогеноиды становятся источником материала, из которого можно вырастить новые прогеноиды и имплантировать новым десантникам. Прогеноиды необходимы для воспроизводства численности орденов, без чего существование космодесантников становится невозможным (Ward, 2008, p. 10–11). В Кодексе Космического десанта 2005 года также указывалось, что генетическое семя инициирует рост костей скелета и мышц (Heinicke, 2005, p. 11).

В серии статей “Index Astartes” упоминается другой орган — Меланохрон, отвечающий за защиту от радиации и ультрафиолетового излучения и способный изменять цвет кожи неофита (Index Astartes I, 2002, p. 5).

Также в “Index Astartes” приводится схема, в которой указываются порядок имплантации органов и имплантатов и возраст, в котором следует проводить соответствующую операцию. Согласно этой схеме, минимальный возраст для начала имплантации — 10 лет, причем первые органы, такие как второе сердце, оссмудула и бископия, следует имплантировать в течение первых двух лет. На завершающих этапах, в возрасте 16–18 лет, имплантируют генетическое семя и черный панцирь. При этом кандидат в космодесантники может быть исключительно мужского пола (Index Astartes I, 2002, p. 6–8).

Процесс имплантации сопряжен с рисками и может закончиться гибелью неофита по различным причинам: от скрытых дефектов организма или имплантатов и нарушений в работе имплантируемых органов до отторжения имплантатов. Дополнительный риск представляют мутации и генетические дефекты, свойственные некоторым орденам космического десанта.

Опираясь на описанную выше модель трансчеловека-космодесантника в рамках transhuman space, авторы провели пилотный опрос и анкетирование представителей фэндома Warhammer 40 000. Цель эмпирической части исследования состоит в составлении усредненного портрета поклонника WH40K и анализе влияния трансчеловеческой составляющей вселенной на представления респондентов. Авторы стремились определить, какие характеристики подобного трансчеловека привлекают поклонников, а какие вызывают отторжение. В следующем разделе представлен анализ количественных и качественных результатов эмпирической части исследования.

Аналитика. Опрос фанатов Warhammer 40 000

Изучение образа трансчеловека во вселенной Warhammer 40 000[1] предполагает анализ влияния этой фантастической вселенной на представления её поклонников в контексте современного медиапотребления. Для оценки этого влияния был проведён анкетный опрос поклонников франшизы, проживающих в России и Беларуси. Использовались вопросы как закрытого, так и открытого типа. Рассмотрим полученные результаты.

Всего в опросе приняли участие 66 человек в возрасте от 14 до 45 лет, различающихся по степени вовлечённости во фэндом: от новичков до опытных участников сообщества, которые регулярно играют и участвуют в турнирах. Авторы стремились предварительно ознакомиться с представлениями участников сообщества WH40K. Результатов пилотного опроса оказалось достаточно для выявления спектра мнений, распространённых среди представителей фанатских сообществ России и Беларуси. Полученные данные использовались для того, чтобы сформировать усреднённый портрет поклонника WH40K, а также проследить возможную связь между мировоззрением участников и их отношением к образу трансчеловека. Дальнейшие исследования с применением более строгой методологии социологических опросов планируются в последующих работах авторов.

Методология опроса

Опрос проводился с целью сформировать обобщённый портрет типичного поклонника Warhammer 40 000, определить отношение респондентов к конкретному образу трансчеловека — космодесантнику, а также изучить представления поклонников данной вселенной в контексте современного медиапотребления. В данном исследовании авторы опирались на разработанный ими концепт transhuman space как пространства, задающего контекст генезиса трансчеловека, чтобы спрогнозировать будущее человечества в случае, если оно выберет модель трансчеловека-космодесантника в качестве цели эволюционного развития.

Авторы выдвинули следующую гипотезу: поклонники Warhammer 40 000 либо индифферентны по отношению к научно-техническому развитию, либо настроены пессимистически, поскольку им *импонирует* атмосфера бесконечной войны и технологической деградации, а не общество будущего, построенное на высоких технологиях. Гротескная атмосфера всеобщего упадка, мрачность и жестокость вселенной Warhammer 40 000 привлекают поклонников и служат для них источником эстетического удовольствия.

Дополнительная исследовательская задача состояла в том, чтобы выяснить, соотносятся ли представления поклонников о вселенной Warhammer

1 Warhammer 40 000. Официальный сайт компании Games Workshop. URL: https://www.warhammer.com/en-GB/warhammer-40 000-lp (Дата обращения: 10.01.2025).

40 000 с концепцией transhuman space и идеальной моделью трансгуманизма в интерпретации авторов статьи.

Коммуникация с респондентами осуществлялась посредством социальных сетей (VK, Telegram). Приглашение пройти опрос размещалось в тематических чатах и сообществах, а также распространялось по неформальным каналам. Отдельные респонденты, известные авторам как поклонники данной вселенной, получили приглашение пройти анкетирование в личных сообщениях. Отбор респондентов осуществлялся на основании бинарного критерия: «Считаете ли вы себя фанатом Warhammer 40 000?».

В качестве инструмента проведения опроса была использована анкета, созданная с помощью веб-приложения Google Forms. Для анализа ответов на закрытые вопросы использовалось приложение Microsoft Office Excel. Открытые ответы анализировались авторами посредством классификации и категоризации по принципу сходства и различия. При интерпретации выделенных категорий применялся диалектический подход. Дальнейший анализ полученных данных осуществлялся с опорой на сформулированную общую гипотезу.

Опрос проводился в два этапа. Первый, пилотный, этап был инициирован 02.02.2025 и продолжался до 08.02.2025. Второй, основной, этап проводился с 04.01.2026 по 19.01.2026.

Анкета включала следующие вопросы:

1. Возраст респондентов;
2. Источник знакомства со вселенной WH40K;
3. В чем проявляется их увлеченность вселенной?
4. Играют ли они в игры по вселенной Вархаммер 40 000 и в какие:
5. Считают ли респонденты сами себя фанатами вселенной?
6. Кто, по их мнению, подходит под определение фаната, и какими качествами он должен обладать?
7. Какие, по их мнению, существуют достоинства и недостатки фанатов?
8. Что изменилось в их жизни после увлечения вселенной Вархаммера?
9. Что им больше всего нравится во франшизе Warhammer 40 000 и в самом комьюнити?
10. Как бы респонденты оценили мир Вархаммера, будь он реальным, хотели бы они в нем жить? В качестве кого?
11. Как респонденты относятся к космическим десантникам?
12. Хотели ли бы они сами стать космическими десантниками? Почему?
13. Как респонденты относятся к самой возможности появления женщин космодесантниц? Почему?

14. Каких технологий не хватает во вселенной Warhammer 40 000?
15. Какие технологии должны быть перенесены из вселенной Warhammer 40 000 в реальный мир?
16. Должны ли существовать космические десантники в реальном мире?

Опрос был проведён методом массового анкетирования с элементами опроса предпочтений. Для обработки ответов респондентов использовались контент-анализ, статистический и графический анализ ответов на закрытые вопросы, а также текстовый и диалектический анализ ответов на открытые вопросы.

Аналитика. Опрос фанатов Warhammer 40 000

Изучение представлений о трансчеловеке во вселенной Warhammer 40 000 предполагает анализ влияния этой фантастической вселенной на представления её поклонников. Для оценки этого влияния был проведён массовый анкетный опрос поклонников франшизы, проживающих в Российской Федерации и Республике Беларусь. Использовались вопросы как закрытого, так и открытого типа. Рассмотрим результаты исследования.

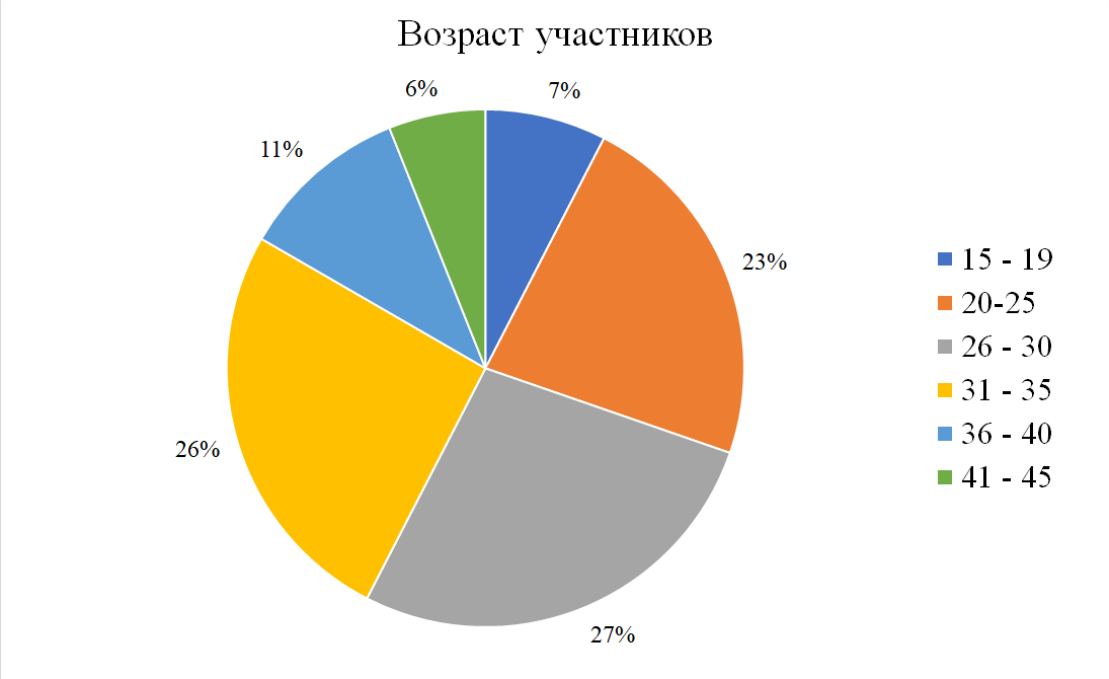


Рисунок 1. Возрастная диаграмма участников опроса

Figure 1. Age chart of survey participants

На рисунках № 1 и № 2 показаны ответы респондентов на следующие вопросы: «С чего началось увлечение вселенной Warhammer 40 000?» и «В чем проявляется увлечение вселенной Warhammer 40 000?». Отметим, что один и тот же опрошенный мог выбрать несколько вариантов ответа.



Рисунок 2. С чего началось увлечение вселенной Warhammer 40 000

Figure 2. How did the fascination with the Warhammer 40,000 universe begin?

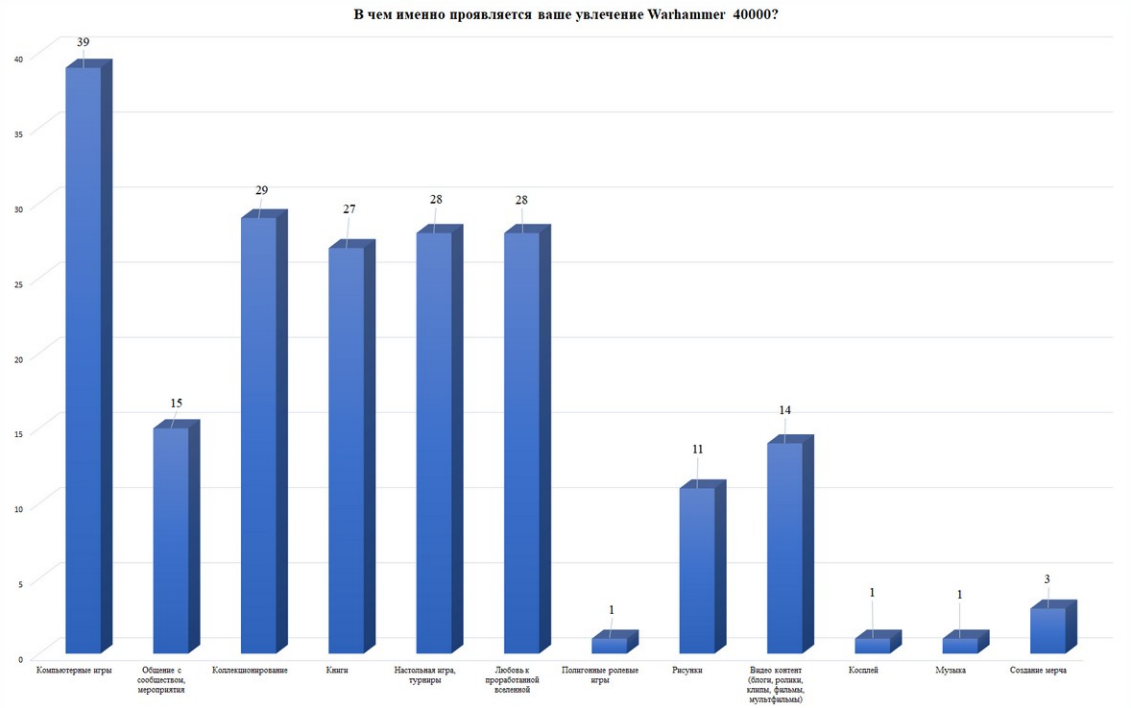


Рисунок 3. В чем проявляется увлечение вселенной Warhammer 40 000?

Figure 3. What is the fascination with the Warhammer 40,000 universe?

Исходя из полученных в ходе опроса данных, мы определили, что игровая составляющая вымышленной вселенной является для респондентов доминирующей, причем компьютерные игры значительно обгоняют по востребованности ее настольное воплощение. Именно с компьютерных игр началось знакомство большинства поклонников вселенной, а для некоторых опрошенных компьютерные игры полностью заменяют настольные игры.

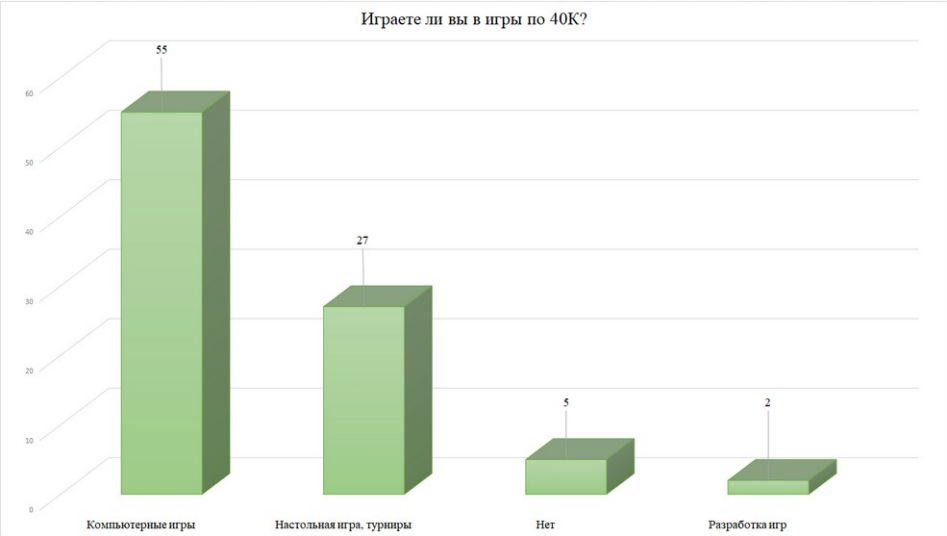


Рисунок 4. Играете ли вы в игры по вселенной Warhammer 40 000?

Figure 4. Do you play games in the Warhammer 40,000 universe?

Если обратиться к данным, приведённым на рисунке № 4, можно увидеть, что виртуальные воплощения вселенной Warhammer 40 000 востребованы среди респондентов вдвое больше, чем настольная игра, причём преобладает именно опыт компьютерных игр.

Среди компьютерных игр, упомянутых респондентами, представлены: серии Warhammer 40 000: Dawn of War и Warhammer 40 000: Space Marine, а также отдельные игры Warhammer 40 000: Eternal Crusade, Warhammer 40 000: Firewarrior, Warhammer 40 000: Final Liberation, Warhammer 40 000: Darktide, Warhammer 40 000: Rogue Trader и другие. Анализ жанровой принадлежности и специфики этих игр показывает, что значительная их часть относится к стратегиям в реальном времени и пошаговым стратегиям; другая часть — к 3D-экшенам от первого или третьего лица; ещё несколько — к ролевым играм. К последним относится и Rogue Trader, которая, по мнению многих поклонников вселенной, отличается детально проработанным миром и развитым сюжетом.

Заметим, что среди опрошенных лишь два человека указали, что занимаются созданием игрового контента. Большинство респондентов выступает

в роли потребителей, причём дальнейший анализ материалов опроса позволит выявить и другие проявления потребительского отношения к вымышленной вселенной.

Если вернуться к анализу рисунка № 2, можно выделить и другие источники знакомства с WH40K: друзей и видеоматериалы, размещённые на видеохостинге YouTube. Крайне малое количество ответов относится к нарративным ролевым играм и тематической музыке.

Если сопоставить эти данные с гистограммой, приведённой на рисунке № 3, можно увидеть, что обладание предметами материальной культуры и их коллекционирование играют для респондентов важную роль. Приобретение и коллекционирование предметов материальной культуры — игровых миниатюр для варгеймов[1], коллекционных фигурок, мерча, книг и иных артефактов — не менее значимы для респондентов, чем обращение к информационному контенту, посвящённому любимой вселенной. Отметим, что для ряда респондентов коллекционирование армий для варгейма, состоящей из масштабных моделей, сочетается с увлечением различными вариантами настольной военно-стратегической игры. Некоторые респонденты также участвуют в турнирах.

Если не учитывать участие в турнирах, данные позволяют предположить, что потребительские формы вовлечённости значимее для респондентов, чем социальные. Так, лишь 15 респондентов из 66 определили общение с сообществом как значимое. Это не означает, что поклонники вселенной не взаимодействуют друг с другом. Однако, согласно результатам опроса, общение с другими членами сообщества не является для большинства респондентов приоритетным. Можно сделать вывод, что респонденты могут сохранять и развивать интерес к выбранному хобби без регулярного общения с единомышленниками. Участие игрока в турнире в этом контексте можно рассматривать как форму взаимодействия, к которой он прибегает прежде всего ради игрового процесса, а не ради общения с единомышленниками.

Отметим также, что интерес к видеоконтенту, посвящённому вселенной Warhammer 40 000, отметили лишь 14 респондентов, а к арт-культуре — 11. К нишевым формам увлечения вселенной WH40K относятся посвящённая ей музыка, а также творческие и социальные виды деятельности: полигонные ролевые игры (ролевые игры живого действия), косплей (создание и демонстрация костюмов персонажей любимой вымышленной вселенной) и изготовление мерча.

Что касается самоидентификации опрошенных, результаты оказались неоднозначными. Обратимся к рисунку № 5.

1 Особенно статусными предметами коллекционирования для многих поклонников вселенной являются масштабные модели, в просторечии именуемые солдатиками, «миньками» или миниатюрами. Они служат основным компонентом варгеймов — военно-стратегических настольных игр (Creveld, 2013, p. 1-3), по которым проводятся спортивные мероприятия и турниры.



Рисунок 5. Являетесь ли вы фанатом вселенной Warhammer 40 000?

Figure 5. Are you a fan of the Warhammer 40,000 universe?

Однозначно к поклонникам вымышленной вселенной себя причислили 68 % респондентов, 18 % дали отрицательный ответ, 14 % затруднились с самоидентификацией. Авторы предлагают следующее объяснение полученных результатов: во-первых, некоторые респонденты уже перестали причислять себя к фанатам и в настоящее время могут быть охарактеризованы как интересующиеся данной вселенной; во-вторых, часть опрошенных узнала об опросе из тематических сообществ в социальных сетях, посвящённых WH40K или варгеймам, и решила поддержать исследовательскую инициативу. Однако эти респонденты никогда не считали себя поклонниками только одного фэндома, что также могло повлиять на результаты.

Если говорить о критериях, то, по мнению респондентов, фанатом вселенной Warhammer 40 000 является человек, который разбирается в сюжетной линии, т. е. в «лоре», или «бэке» на фэндомном арго. Это предполагает углублённое знакомство с художественной литературой, чтение книг правил, описывающих вселенную посредством сюжетных вставок, просмотр видеоматериалов и знакомство с иными справочными материалами.

Следующим критерием является вложение временных и финансовых ресурсов в освоение вселенной и приобретение связанных с ней предметов материальной культуры — книг, настольных игр, коллекционных фигурок и других «артефактов».

Ещё одним заслуживающим внимания критерием выступает принадлежность к особой субкультуре, а также владение специфическим игровым жаргоном и его понимание. На первый взгляд этот критерий противоречит результатам опроса, представленным на рисунке № 3: коммуникацию с сообществом и участие в проводимых им мероприятиях назвали значимыми лишь

15 человек из 66 опрошенных. С диалектической точки зрения это противоречие может разрешаться через сочетание символической принадлежности к субкультуре с отсутствием потребности в постоянной коммуникации с сообществом. Такое сочетание может способствовать формированию самостоятельного поклонника, способного развивать своё увлечение независимо от сообщества (позитивный сценарий развития), либо сопровождаться социальной изоляцией человека, избегающего контактов с окружающими и использующего увлечение вымышленной вселенной как форму эскапизма, позволяющую уклоняться от затруднительного для него процесса социализации (негативный сценарий развития).

Таким образом, помимо перечисленных выше критериев, можно выделить характеристики, имеющие негативную окраску: эскапизм, а также условно обозначенные авторами игровая и коммуникативная деформации. Рассмотрим их отдельно.

Игровая деформация проявляется в чрезмерно эмоциональном и ценностно нагруженном отношении к вымышленной вселенной. К её возможным проявлениям относятся:

- стремление играть только в игры, посвящённые вселенной WH40K;
- восприятие отличных от WH40K фантастических вселенных как априори не заслуживающих внимания;
- повышенная чувствительность к происходящим во вселенной событиям и изменениям;
- превознесение отдельных игровых фракций при одновременном обесценивании всех остальных вне зависимости от их фактического положения, в том числе в игровых правилах;
- чрезмерные затраты времени и финансовых средств на изучение вымышленной вселенной и приобретение связанных с ней предметов материальной культуры;
- иные сходные проявления.

Так, на одном из уральских турниров, проходивших в 2000-е годы, игрок, позиционировавший свою фракцию как непобедимую, проиграл, после чего демонстративно покинул мероприятие и в результате был дисквалифицирован на несколько лет.

Коммуникативная деформация также проявляется в изменении поведения поклонника, например в стремлении обсуждать любимую вселенную со всеми встречающимися ему людьми и навязывать эту тему общения; неуместном использовании игрового жаргона; перенесении в повседневное общение игровых стереотипов, например назывании человека, не разделяющего его точку зрения, еретиком; обращении к мемам, понятным только членам сообщества; негативном отношении к тем его представителям,

которые, по мнению поклонника, недостаточно знакомы со вселенной или придерживаются иной точки зрения, например поддерживают другую фракцию либо иначе оценивают происходящие в сюжете события. Наличие коммуникативной деформации отнюдь не означает, что человек не стремится к общению. Напротив, такой человек взаимодействует не только с представителями своего сообщества, но и может проявлять склонность к прозелитической деятельности, считая, что и другие люди должны, как и он, разделить его увлечение миром Warhammer 40 000.

Данное положение вступает в противоречие с рассмотренными выше результатами опроса, согласно которым общение с сообществом не является приоритетным направлением деятельности для поклонников. С диалектической точки зрения при положительном разрешении этого противоречия коммуникативная деформация может стать фактором социализации и преодоления скованности, хотя данный процесс может сопровождаться негативным опытом. При негативном сценарии она может привести к отказу окружающих от общения с человеком и, как следствие, к усилению его трудностей в сфере межличностной коммуникации.

Если обратиться к качествам, которыми, по мнению респондентов, обладает поклонник вселенной WH40K, то в ответах было названо более 40 характеристик, формирующих его предполагаемый целостный портрет. Следует отметить, что значительная часть предложенных респондентами качеств имеет выраженный субъективно-оценочный характер (скептицизм, цинизм, «нескучность») или связана с особенностями фанатской культуры (преданность фракции, азарт, наличие «определенного набора жизненных проблем», представленного одним из респондентов как нечто очевидное).

Отдельно следует отметить сочетание характеристик, воспринимаемых авторами как противоречивые, в ответах одних и тех же респондентов. Например: безбашенность, импульсивность — и спокойный нрав; коммуникабельность — и эскапизм; коммуникабельность — и занудность. Подобные сочетания не укладываются в единый стандартизированный портрет поклонника Warhammer 40 000. Заметим, что часть респондентов занимает релятивистскую позицию, постулируя невозможность составления такого портрета и обосновывая это тем, что все люди различны, поэтому выделить универсальные личностные качества невозможно.

Тем не менее, анализируя ответы респондентов, авторы выделили ряд черт, которые респонденты приписывают поклонникам Warhammer 40 000: настойчивость, увлечённость, начитанность, образованность, усидчивость, принципиальность, коммуникабельность, воображение и фантазию, консерватизм, состоятельность, постоянство, художественный вкус, спортивность, стремление к систематизации, стратегическое и тактическое мышление. Многие из этих качеств могут формироваться в процессе развития поклонника как личности. Например, кропотливая работа по сборке и покраске

масштабных моделей может развивать усидчивость, воображение, фантазию и художественный вкус, а участие в турнирах — способствовать формированию спортивности, настойчивости, принципиальности и коммуникабельности, а также развитию стратегического и тактического мышления.

Отдельного рассмотрения заслуживает состоятельность поклонников. Увлечение Warhammer 40 000 в настоящее время является дорогостоящим хобби практически в любом из своих вариантов, если не учитывать самодельные фигурки, пиратские копии и другие способы сокращения расходов. Например, цена одной лицензионной масштабной модели может варьироваться приблизительно от 1 200 до 15 000 рублей и выше, а коллекционных фигурок бренда JoyToy — от 4 000–5 000 до 30 000 рублей и выше. Флакон качественной акриловой краски стоит от 300–400 до 900–1 000 рублей в зависимости от его объёма, типа и производителя. Бумажные книги стоят от 1 000 до 5 000 рублей.

Лицензионные компьютерные игры могут стоить от нескольких десятков или сотен рублей за старые издания до нескольких тысяч рублей за актуальные новинки. Например, по состоянию на 23.01.2026 цены в цифровом магазине Steam без учёта скидок и акций составляли: Warhammer 40 000: Space Marine II — 3 199 руб.; Warhammer 40 000: Dawn of War — Definitive Edition — 1 269 руб.; Warhammer 40 000: Darktide — 2 749 руб.; Warhammer 40 000: Rogue Trader — 1 599 руб.; Warhammer 40 000: Mechanicus Standard Edition — 1 100 руб.

Маркетинговая политика Games Workshop основывается на поддержании интереса к игре посредством выпуска платных косметических и сюжетных дополнений (DLC — Downloadable Content), периодического обновления кодексов, рулбуков и отдельных элементов лора, в том числе посредством реткона, а также выпуска новых миниатюр. Следует учитывать, что поклонники нередко стремятся собрать в своей учётной записи максимально полную коллекцию игр и дополнений к ним. Подобный формат увлечения компьютерными играми перестаёт быть общедоступным и требует значительных финансовых затрат.

В то же время многие поклонники демонстрируют консерватизм: им трудно принимать изменения, происходящие в сюжете вселенной или игровых правилах, если они противоречат привычному положению дел, закрепившемуся в их представлениях, например в результате реткона. Кроме того, поклонникам бывает крайне трудно изменить устоявшуюся точку зрения и принять позицию другого человека, не совпадающую с их собственными взглядами. Отметим, что в некоторых случаях консерватизм поклонников может сочетаться с коммуникативной и игровой деформациями.

К сильным сторонам авторы отнесли многочисленность и разнородность сообщества, а также готовность многих представителей субкультуры помогать новичкам в адаптации и брать на себя роль наставника. Кроме того, увлечение вселенной Warhammer 40 000 как хобби может оказывать на поклонников

положительное влияние: во-первых, у поклонников, играющих в настольные и компьютерные игры, могут развиваться стратегическое и тактическое мышление; во-вторых, отсутствие перевода значительной части материалов о вселенной на русский язык подталкивает поклонников к изучению английского или других иностранных языков, на которых выпускаются эти материалы, и совершенствованию языковых навыков.

Повышенный интерес к истории выбранной вселенной, высокая степень её проработанности и необходимость усваивать значительный объём правил, требуемых для полноценной игры, могут стимулировать развитие навыков восприятия и обработки больших объёмов информации.

Принятые в сообществе эстетические каноны предполагают, что владелец масштабных моделей для настольной игры не будет хранить их в коробке, а соберёт и покрасит. Более того, правила некоторых турниров предусматривают допуск только тех армий, модели которых окрашены не менее чем в четыре цвета; многие игроки также предпочитают использовать качественно оформленные армии. Таким образом, сборка и покраска моделей могут способствовать развитию эстетического вкуса, творческих способностей и художественных навыков игроков.

Однако в то же время у поклонников вселенной могут проявляться и некоторые негативные особенности. Коммуникативная деформация, согласно авторской интерпретации, может коррелировать с такими качествами, как неуступчивость, конфликтность, высокомерие и неумение идти на компромисс.

Среди некоторых поклонников формируется квазирелигиозное отношение к отдельным элементам вымышленной вселенной. На отдельные случаи имитации религиозного отношения указывает А. О. Горновский в статье «Квази-религия: Имперский Культ во вселенной Warhammer 40 000» (2018, с. 79–87). Как отмечает в своей статье Р. А. Силантьев, религии вселенной Warhammer 40 000 являются результатом кропотливого религиозного моделирования (2016, с. 138–145).

На основании личных наблюдений авторы предполагают, что среди некоторых поклонников вселенной Warhammer 40 000 существует особое ценностное отношение к фигуре Бога-Императора Человечества, способное проявляться в их поведении и символических практиках.

Если понимать религию как установление и/или воспроизводство связи человека с абсолютом (Пивоваров, 2006, с. 16–21), то гипотетически можно говорить о религиозном отношении некоторых поклонников к субъектам, существующим исключительно внутри вымышленной вселенной, например к Империуму Человечества как политическому образованию или к Богу-Императору Человечества как личности и божеству. Поскольку вселенная Warhammer 40 000, её персонажи и культы являются вымышленными, религии этой вселенной следует называть «вымышленными религиями».

Под вымышленными религиями (fictional religions) мы будем понимать «учение, появившееся как результат работы автора (авторов), воплощенное в определенной форме и имеющее религиозную направленность» (Вострецов…, 2015, с. 121). Такое учение может быть создано как самостоятельная религиозная система или как часть авторского произведения.

Поскольку религии Warhammer 40 000 являются вымышленными, эмпирически установить, носит ли отношение поклонников к соответствующим субъектам религиозный характер, затруднительно. Речь может идти как о подлинно религиозном отношении, так и об игре в религию. Отдельные группы поклонников демонстрируют поведение, сходное с поведением членов закрытых религиозных сообществ: нетерпимость к инакомыслию, представление об избранности членов группы, ношение соответствующей атрибутики и наделение её сакральным значением.

Без дополнительного исследования, проведённого на стыке религиоведения, социологии и психологии, сложно установить, насколько такое поведение является имитацией. А. О. Горновский в своей статье полагает, что число подобных радикально настроенных поклонников в сообществе невелико (2018, с. 85), однако данная проблема требует отдельного исследования.

Существенные сложности для подобных исследований создаёт внутренняя неоднородность и раздробленность сообщества: различия в интересах, уровне знания сюжета вселенной, отношении к ней, её главным действующим лицам, фракциям и событиям. Одним поклонникам интересен сам игровой процесс, другим — отдельные аспекты истории вселенной или её персонажи. Одни являются поклонниками сил условного «добра», другим ближе силы «зла». Всё это может порождать внутренние конфликты.

Другой негативной особенностью фанатской культуры является склонность к самостоятельному восполнению пробелов в условиях нехватки информации в источниках — формированию «фанона» в противоположность «канону». Особенно ярко это проявляется при трактовке неоднозначно прописанных элементов сюжета или отдельных игровых правил, например в тех случаях, когда игроки знакомы не со всеми источниками либо забыли часть специфической информации. В результате частная интерпретация может выдаваться за общепринятое правило, что создаёт возможности для недобросовестного поведения и манипуляций.

Заслуживает упоминания ещё одна, с точки зрения респондентов, уязвимая сторона поклонников вселенной Warhammer 40 000 — расточительность. Увлечение вымышленной вселенной может побуждать представителей фэндома к регулярным расходам на дорогостоящие предметы, связанные с WH40K.

Из 66 человек, принявших участие в опросе, 41 респондент указал, что поклонникам WH40K нельзя приписывать единый набор положительных и отрицательных качеств, как и представителям любой другой группы.

Пять респондентов признали наличие у поклонников таких особенностей, ещё 20 не ответили на соответствующие вопросы.

Отвечая на вопрос «Как Warhammer изменил Вашу жизнь?», 15 респондентов однозначно заявили, что в их жизни не произошло никаких изменений, а ещё 6 воздержались от ответа. В некоторых других ответах наблюдалось внутреннее противоречие: респонденты сначала утверждали, что увлечение ничего не изменило, а затем приводили конкретные примеры произошедших перемен.

В качестве положительных изменений были выделены следующие: расширение круга общения, развитие коммуникативных и художественных навыков, стимулирование изучения иностранных языков, а также развитие смелости и терпения. Один из респондентов ответил, что такие личностные качества космодесантников, как сила, смелость, честность, настойчивость и уверенность, мотивировали его заниматься спортом, в результате чего он стал капитаном сборной команды. Некоторые респонденты указали, что увлечение вселенной Warhammer 40 000 помогло им развить литературные навыки, начать писательскую карьеру, монетизировать хобби, превратив его в источник дохода, а также совершенствовать организаторские способности. Один из респондентов отметил, что благодаря знакомству с WH40K у него возник интерес к философии стоиков, а через неё — к философии в целом; у другого сформировался интерес к футурологии и отдалённому будущему человечества.

В качестве негативных изменений были выделены следующие: значительные финансовые расходы на приобретение предметов материальной культуры, развитие игровой зависимости, возникновение коммуникативной деформации, а также существенные затраты времени на хобби.

Согласно полученным ответам, положительные изменения, которые респонденты связывали с увлечением вселенной Warhammer 40 000, упоминались чаще, чем негативные.

Поскольку часть респондентов интерпретировала вопрос о предпочтениях шире, чем предполагалось авторами, соответствующие ответы не были исключены из анализа. В результате область исследования de facto расширилась, а вопрос был переформулирован следующим образом: «Что вам больше всего нравится во франшизе Warhammer 40 000 и комьюнити?». Более глубокий анализ данной проблемы был оставлен для будущих исследований.

Полученные ответы можно разделить на две основные группы: положительные оценки самой франшизы — её вселенной, различных воплощений и игрового процесса — и положительные оценки фэндома, то есть игрового сообщества. Для респондентов Warhammer 40 000 — привлекательное хобби, которое реализуется в коллекционировании, сборке и покраске масштабных моделей. Им также нравятся лор и бэк. Мрачность и жестокость вселенной,

атмосфера безысходности и упадка были, напротив, отмечены отдельными респондентами как неприятные факторы, вызывающие отторжение и антипатию.

Тем не менее респондентам нравятся существующие способы погружения в мир вымышленной вселенной посредством игр, литературы и иных доступных видов контента. Несколько респондентов отметили, что их привлекают постмодернистская эклектика визуальной и культурной составляющих вселенной, гигантомания, гротескность и китч представленных образов, а также доведение до абсурда ряда тем и проблем. Отдельным респондентам нравится наличие в некоторых произведениях по вселенной юмористической составляющей, а также оптимистичных сюжетов, дающих надежду на будущее. Кроме того, некоторые респонденты положительно оценили футурологическую проблематику и детализированное описание технологий, представленных во вселенной Warhammer 40 000.

Некоторые ответы отличались от преобладающих оценок: отдельные поклонники подчеркнули, что в WH40K им нравится сюжетный мотив, связанный с доминированием человечества в галактике и приданием особого смысла человеку[1]. Небольшое число респондентов указало в качестве привлекательных элементов космических десантников и их генетических отцов — транслюдей-примархов.

Наиболее часто респонденты критиковали: маркетинговую политику Games Workshop, изменения правил игры, неудачные изменения истории вымышленной вселенной — ретконы, ценовую политику компании-владельца и высокий порог вхождения в настольную игру, к которому относили продолжительность игровых партий и возросшую сложность специальной терминологии. Например, в ранних редакциях подразделения космодесантников имели понятные обозначения: тактический отряд, отряд разведчиков, штурмовой отряд. В последних редакциях появились подразделения с латинизированными названиями, по которым трудно определить тип отряда и его роль на поле боя без обращения к справочным материалам: инцепторы, интерцессоры.

Отдельные респонденты отметили, что им не нравится то, что они воспринимают как проникновение во вселенную Warhammer 40 000 «либеральной повестки». Отдельную группу составляют ответы респондентов, которым не нравится сама атмосфера вселенной: апокалиптические мотивы и безысходность, серая мораль, отсутствие чёткого разделения на добро и зло, всесилие злых сил, апология и эстетизация зла и безобразного. Некоторым респондентам не нравится отсутствие развития сюжета вселенной, тогда как другим — нарушение сложившегося порядка и резкое ускорение сюжетного развития.

1 Речь идёт об абстрактных конструктах — человеке и человеческом обществе (прим. автора).

Отдельного упоминания заслуживает отсутствие единства в фэндоме, в частности сегментация и дифференциация сообщества, что коррелирует с упоминавшимися ранее плюрализмом и наличием внутренних конфликтов. Речь идёт, в частности, о претензиях к мировоззрению и поведению части игроков, познакомившихся с фэндомом благодаря серии игр “Dawn of War” и ограничивающих знакомство со вселенной преимущественно компьютерными играми. По мнению некоторых респондентов, такие игроки склонны провоцировать споры и конфликты с другими членами сообщества.

Некоторых респондентов не устраивает то, как в произведениях изображаются транслюди, которым приписывается полубожественный статус: при всей своей трансчеловеческой природе эти субъекты нередко демонстрируют поведение и психологические реакции, характерные для подростков и, по мнению респондентов, не соответствующие трансчеловеческому идеалу. Другие респонденты выразили недовольство атмосферой технологической деградации, религиозно-догматическим отношением к технологиям, их сакрализацией и отсутствием стремления к исследованию нового и технологическому развитию. Один из респондентов отметил, что ему «не нравится, что во вселенной WH40K большинство фракций является диктатурами разного типа со склонностью к расизму и ксенофобии».

Анализ ответов показывает, что респонденты не всегда разграничивают характеристики самой игровой вселенной — её историю и технологии — и особенности её реального коммерческого и игрового воплощения: маркетинговую и ценовую политику, а также продолжительность партий в настольную игру. По многим вопросам сообщество оказалось неоднородным. Так, одним респондентам нравится атмосфера безысходности, тогда как у других она вызывает раздражение. Были выявлены и внутрифэндомные разногласия: между игроками в компьютерные и настольные игры, ветеранами и неофитами, поклонниками мрачной атмосферы и сторонниками выхода вселенной WH40K из состояния безысходности.

Небольшое число опрошенных увидело во вселенной WH40K гуманистический потенциал. Они обратили внимание на значимые с точки зрения трансгуманизма проблемы, касающиеся облика трансчеловека будущего как элемента трансчеловеческого топоса (transhuman space), в том числе устройства общества будущего под властью диктаторов.

Респонденты описали мир WH40K с помощью таких выражений, как «мрачный, жестокий мир ужаса и войны». Атмосфера этого мира вызывает у них ощущение «безнадежности» и «безысходности». При ответе на данный вопрос позиции респондентов в значительной степени совпали (см. рисунок № 6): 85 % высказались категорически отрицательно, 8 % затруднились с ответом, а 7 % выразили желание жить в мире Warhammer 40 000. Некоторые опрошенные склонны оценивать мир WH40K либо как разновидность антиутопии, либо как сатиру и гротеск.

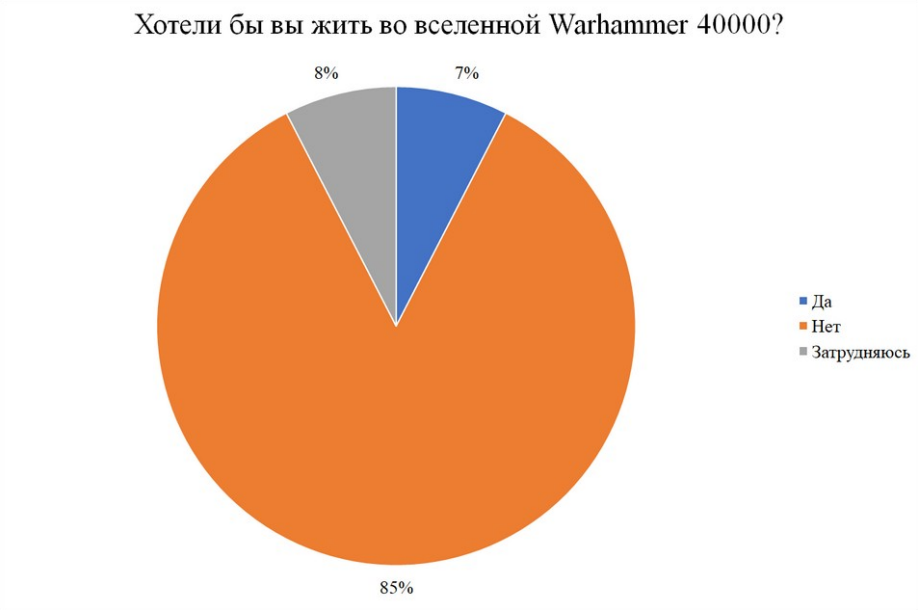


Рисунок 6. Хотели бы вы жить во вселенной Warhammer 40 000?

Figure 6. Would you like to live in the Warhammer 40,000 universe?

На вопрос «Кем бы Вы хотели быть во вселенной WH40K в случае, если бы Вам пришлось жить в ней?» абсолютное большинство респондентов охарактеризовало мир Warhammer 40 000 как «мир победившего фашизма, в котором даже врагу жить не пожелаешь». Некоторые предположили, что предпочли бы такой образ жизни, позволяющий оказаться как можно дальше и от войны, и от ужасов этой вселенной: стать жителями планеты-курорта, менеджерами мира удовольствий, представителями высшей аристократии или членами государственного аппарата. Отдельные респонденты *выбрали* вариант «ксеносы», например космических эльфов – эльдар; другие предпочли стать апостолом или чемпионом сил зла (Хаоса), тем самым фактически выразив следующую позицию: «Если не можешь победить зло – нужно к нему присоединиться».

Четверо респондентов выразили желание стать инквизиторами, чтобы защищать человечество при условии обладать иммунитетом от мутантов, еретиков и чужих, обладая при этом неограниченными полномочиями и к искажениям иного пространства (Варпа). Двое предпочли стать обычными солдатами Империума в составе полков Astra Militarum, восемь – космодесантниками, а еще один – примархом.

Примечательно, что несколько респондентов выбрали для себя роли лишенных индивидуальности роботов-зомби – сервиторов, представителей рас тиранидов или некронов, чтобы не осознавать ужаса и безысходности этой вселенной.

Еще трое высказали желание стать либо самим Варпом, либо одним из его богов – богом порока и запретных удовольствий Слаанешем, а еще один предпочел бы стать сверхчеловеческой инопланетной сущностью. Из всех опрошенных 33 человека отказались отвечать на этот вопрос.

Рассмотрев вопросы, касающиеся членов фэндома, а также их отношения к WH40K, мы перешли к анализу отношения респондентов к одному из знаковых образов вселенной Warhammer 40 000 – космическим десантникам из орденов Adeptus Astartes.

Все предыдущие *вопросы* были направлены на подготовку респондента к основным пунктам анкеты. Их включение в анкету позволило нам оценить, насколько заложенное в образ космических десантников трансгуманистическое содержание близко целевой аудитории – фанатам.



Рисунок 7. Как вы относитесь к космическим десантникам?

Figure 7. How do you feel about space marines?

На рисунке № 7 представлена круговая диаграмма, отражающая распределение ответов на вопрос об отношении к космическим десантникам. Согласно полученным данным, 60 % респондентов выразили положительное отношение к этому образу; при этом формулировки некоторых ответов позволяют предположить склонность к его героизации. Отрицательное отношение выразили 14 % опрошенных, 20 % не обозначили определенной позиции, а 6 % не ответили на вопрос.

Хотя в целом респонденты достаточно лояльно относятся к основному символу вселенной – транслюдям Adeptus Astartes, ответы на вопрос

о возможности их собственного превращения в космического десантника при гарантированно успешной трансформации оказались существенно иными.

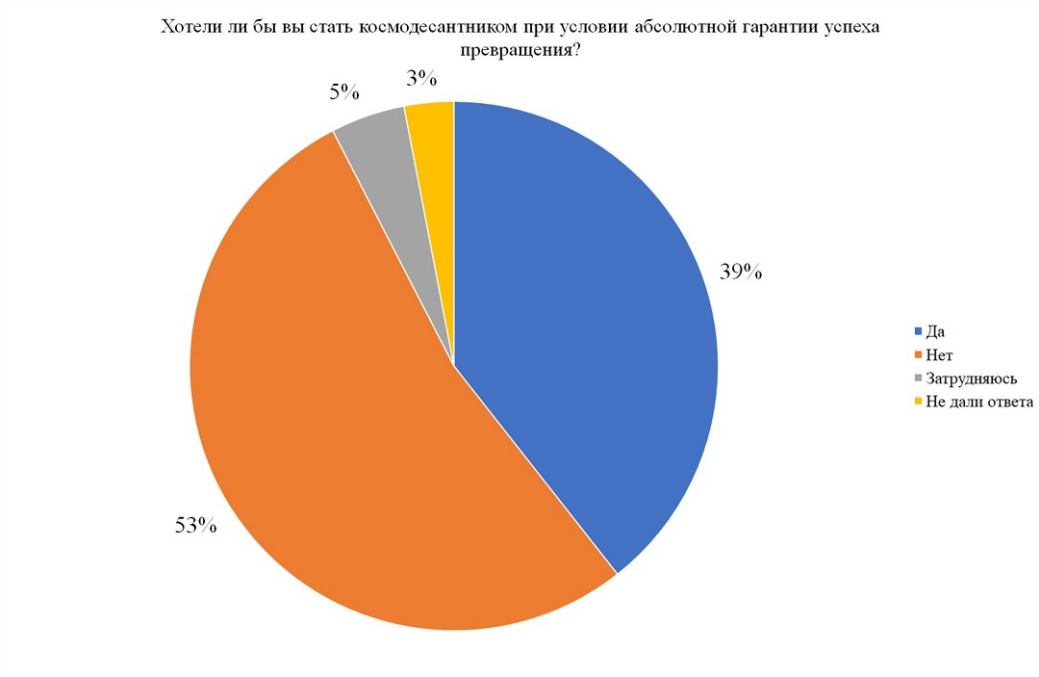


Рисунок 8. Хотели ли бы вы сами превратиться в космического десантника

Figure 8. Would you like to turn into a space marine yourself?

39 % респондентов согласились бы на трансформацию ради обретения здоровья и бессмертия, но предпочли бы не участвовать в боевых действиях, а жить мирной жизнью. Это напрямую противоречит самой сущности космического десантника как инструмента войны.

Авторы отмечают, что, оговаривая свой выбор желанием стать космодесантником без прохождения военной службы, респонденты фактически выбирают «стать космодесантником, не становясь космодесантником», тем самым формулируя внутренне противоречивую позицию. Космический десантник – субъект, немыслимый вне военного контекста соответствующего transhuman space; его глобальная цель – самопожертвование во имя человечества. Следует подчеркнуть, что космодесантник – это не просто трансчеловек с исключительным здоровьем, но и часть определенного transhuman space, который невозможно игнорировать.

53 % ответили, что не хотели бы становиться космическими десантниками, 5 % затруднились дать однозначный ответ, а 3 % не ответили на этот вопрос.

Следующий вопрос был посвящен отношению респондентов к женщинам-космодесантникам.

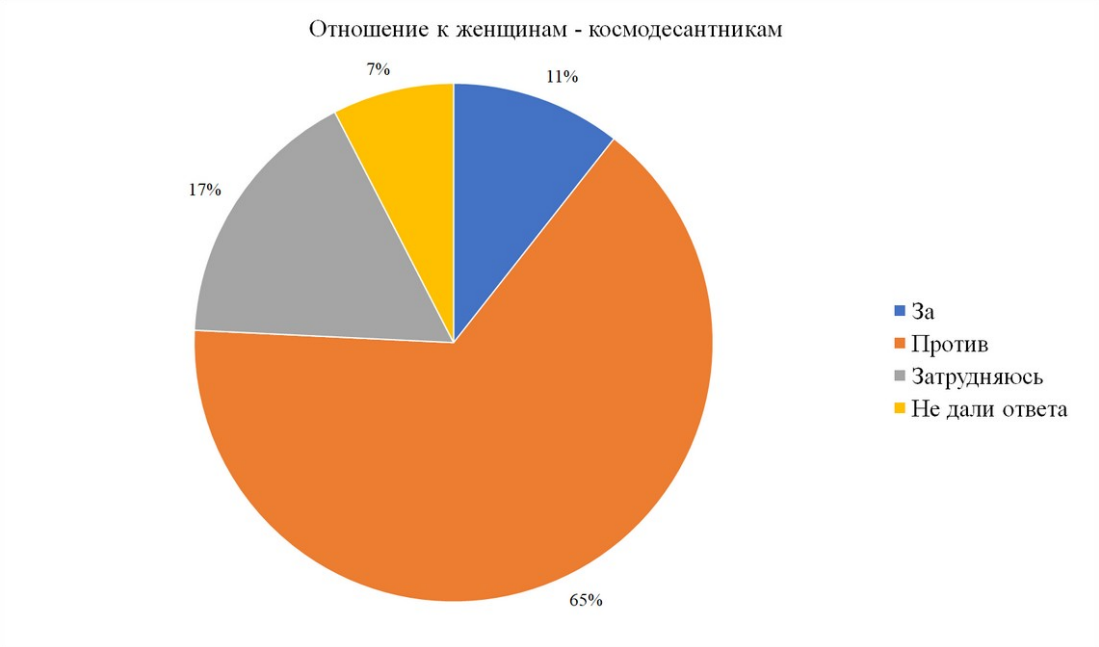


Рисунок 9. Отношение к женщинам космодесантникам

Figure 9. Attitudes towards female Space Marines

Согласно данным, представленным на рисунке № 9, только 11 % опрошенных положительно отнеслись к женщинам-космодесантникам. 65 % однозначно высказались против, приводя различные аргументы: от ссылок на особенности женской физиологии, вследствие которых женский организм, по их мнению, не способен выдержать трансформацию в космического десантника, до наиболее распространенного утверждения о том, что любые изменения сложившегося канона a priori искажают вселенную и потому неуместны. 17 % затруднились дать однозначный ответ, а 7 % респондентов оставили вопрос без ответа.

Следует отметить, что этот вопрос является «болевой точкой» для сегмента сообщества, составляющего фан-базу космических десантников, так как, согласно сюжету Warhammer 40 000, все космические десантники исключительно мужского пола. Это один из случаев, в которых проявляется консервативное отношение сообщества к изменениям во вселенной, воспринимаемым им негативно, даже если эти изменения носят гипотетический характер. Здесь мы имеем дело с сакрализацией отдельных элементов вымышленной вселенной, восприятием некогда закрепленных сюжетных ходов как непререкаемой догмы, а также с сексистскими установками.

Аналогичной «болевой точкой» стал реткон, согласно которому среди стражей Императора – Adeptus Custodes – появились женщины. Это вызвало бурю негодования в сообществе, особенно в его русскоязычном сегменте.

Следующий вопрос, предложенный респондентам, касался технологий, которых, по их мнению, не хватает во вселенной Warhammer 40 000. Респонденты назвали следующие технологии: сильный искусственный интеллект; терраформирование; безопасные сверхсветовые космические полеты; межгалактические перелеты; производство и применение дронов; технические средства дальней космической связи; аналог сети и соответствующую коммуникационную инфраструктуру.

Один из респондентов отметил, что в мире Warhammer 40 000 не хватает технологии воскрешения человека на основе его генетического материала с последующим восстановлением памяти субъекта. Некоторые респонденты придерживались позиции, что во вселенной Warhammer 40 000 уже есть все необходимые технологии. Другие считали, что вместо внедрения новых технологий следует создать возможности для обмена технологиями с другими расами (видами) и фракциями и их заимствования. Еще одна группа респондентов полагала, что следует восстановить утерянные технологии времён расцвета человеческой цивилизации – «Темной эры технологий».

В ответ на вопрос о том, какие технологии из вселенной Warhammer 40 000 следовало бы перенести в реальный мир, респонденты предложили следующий перечень: дружественный человеку ИИ, технологии межзвездных перелетов, аналитические системы и различные виды сканеров, антигравитационные технологии, телепортация, лазерное оружие, экзоскелеты и силовая броня, сверхтяжелая техника, библиотеки стандартных технологий, универсальные средства перевода с любых языков.

Нами были выделены медицинские технологии и *технологии протезирования* как непосредственно связанные с проблемой трансчеловека. Под медицинскими технологиями мы понимаем «лекарственную панацею, генетические исследования и производные от них технологии, а также передовые средства протезирования, направленные на создание искусственных органов, киберимплантов, электронных и механических протезов; во вселенной Warhammer 40 000 совокупность таких решений называется “аугментикой”[1]».

Анализ ответов респондентов на вопросы обоих блоков позволяет выявить следующую тенденцию: мир WH40K они хотели бы видеть более близким к современному миру или к высокотехнологичному обществу в лучших традициях научной фантастики. Что касается реального мира, респонденты обратили внимание на технологии универсального назначения, применимые не только в военной, но и в мирной сфере, прежде всего на медицинские и генетические технологии.

1 *Warhammer 40K Roleplay Imperium Maledictum*. Produced by Games Workshop Limited, Crucible 7 Entertainment. 5/6 Balbriggan Business Campus, Balbriggan, Co Dublin, K32 XD71, Ireland. 2023. 368p. P. 152–154.

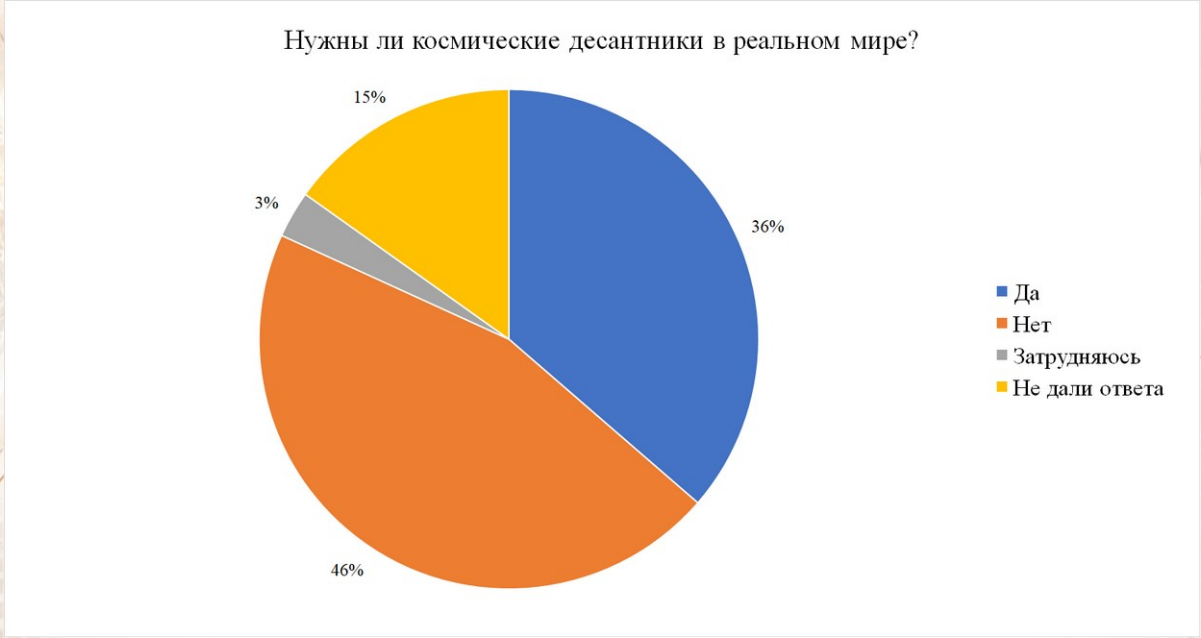


Рисунок 10. Нужны ли космодесантники в реальном мире

Figure 10. Are Space Marines needed in the real world?

В ответ на вопрос о том, нужны ли Adeptus Astartes в реальном мире, респонденты дали следующие ответы. Согласно полученным данным, 46 % опрошенных считают, что в современной реальности нет необходимости в появлении такого рода суперсолдат; 36 % полагают, что в реальном мире нужны субъекты, подобные космическим десантникам; 3 % затруднились ответить, а 15 % оставили вопрос без ответа. Многие опрошенные, ответившие отрицательно, отметили, что человечество не сталкивалось с подобными угрозами и перед ним не стоит задача завоевания галактики, поэтому нет необходимости в таких транслюдях, как Adeptus Astartes.

Большинство респондентов лояльно относится к образу космического десантника как литературного и игрового персонажа, но не видит ни места для подобного субъекта в реальном мире, ни необходимости в его воплощении. Ряд респондентов отмечал неудобства, обусловленные физическими размерами космодесантников. Тем не менее в ответах не было выявлено негативного отношения непосредственно к трансчеловеческой природе космического десантника. Некоторым респондентам импонировали практически неограниченная продолжительность жизни космодесантника и исключительно высокий уровень его здоровья, что согласуется с проявленным отдельными опрошенными интересом к генетическим исследованиям, технологиям протезирования и лекарственной панацее.

Наибольший интерес у респондентов вызвали технологии, которые позволяют совершать космические путешествия, создавать функциональные высокотехнологичные протезы, выращивать искусственные органы, использо-

вать медицинские технологии для омоложения, терраформировать планеты и повышать эффективность ведения военных действий. Отдельные респонденты также проявили интерес к будущему человечества. Один из опрошенных указал на опасность дальнейшего технологического развития, выразив опасение по поводу возможного апокалиптического исхода; другие выступили за самостоятельный путь технологического развития без заимствования решений из WH40K, чтобы не повторять ошибок человечества этой вселенной.

Приведенные выше результаты позволяют сформулировать следующее предположение. При в целом положительном отношении к трансгуманистическим идеям, заложенным создателями вселенной Warhammer 40 000 в образ космического десантника, подобный тип трансчеловека не вызывает у респондентов безусловного принятия. Космический десантник может выступать объектом эстетического восхищения, но собственной трансценденции не как потенциальный обитатель реального мира или ориентир. С точки зрения респондентов, такому трансчеловеку нет места в реальном мире при отсутствии угроз галактического масштаба, оправдывающих его существование.

Аналогичным образом респонденты относятся и к модели будущего, представленной авторами WH40K. Несмотря на устойчивый интерес к ней как к продукту медиасреды, респонденты не выражают желания жить в подобном мире. Мир, где война, ужас, смерть и безысходность являются повседневной нормой существования, не вызывает у большинства респондентов ни принятия, ни положительных чувств.

Предложенные респондентами варианты технологий позволяют предположить, что ряд трансгуманистических идей им не чужд и что гипотетически они могли бы положительно отнестись к практической реализации этих идей. Однозначно утверждать это нельзя, поскольку такой вывод привел бы к логической ошибке редукции частного к общему; кроме того, необходимо учитывать малый объем выборки и отсутствие контрольной группы. Во-первых, респонденты не отвергают технический прогресс и те его достижения, которые могли бы облегчить жизнь человека в реальном мире; во-вторых, они не желают человечеству мрачного, пропитанного безысходностью будущего, в котором не утихает галактическая война; в-третьих, суперсолдат, известный нам как космический десантник Adeptus Astartes, не воспринимается ими как желательный для человечества тип трансчеловека.

Космодесантник как прообраз реального трансчеловека

Фантастика обладает прогностической функцией, и это позволяет нам рассматривать космических десантников как воплощение альтернативного пути развития человечества.

Прежде всего следует отметить, что подобным трансчеловеком могут стать далеко не все люди. Это обусловлено не только желанием или нежеланием самого человека, но и врожденными характеристиками его организма.

Кандидат на превращение в трансчеловека должен обладать исключительно крепким здоровьем, а также высоким уровнем физической и психической подготовки, чтобы выдержать тяжесть хирургических вмешательств, в ходе которых он получает органы и имплантаты. Однако даже соответствие этим требованиям не гарантирует успешного исхода процедур: трансформация может завершиться смертью или мутацией, в результате которой кандидат вместо трансчеловеческого тела получит физические деформации, причиняющие страдания. Такими идеальными кандидатами могли бы стать космонавты, отличающиеся физической выносливостью и высокой адаптивностью.

В результате вживления генетического семени ускоряется рост костей и увеличивается мышечная масса. Согласно статистике, собранной поклонниками вселенной на основе гайдбуков, рулбуков, журналов и художественной литературы, рост космического десантника варьируется от 7 до 8 футов, или от 213,5 до 244 см. Примарисы (улучшенные космические десантники) и примархи имеют еще больший рост.

Масса космодесантника без брони будет соответствовать его значительному росту. Для того чтобы поддерживать жизнь и здоровье подобного трансчеловека, потребуется большее количество более калорийной пищи, чем для поддержания жизнедеятельности обычного человека. Для трансчеловека с такими антропометрическими данными потребуются специальная одежда и обувь, изготовление которых связано с повышенным расходом материалов. С увеличением роста повышается риск предрасположенности к сердечно-сосудистым и онкологическим заболеваниям. Во вселенной Warhammer 40 000 эти риски нивелируются вживленными имплантатами, создавать аналоги которых современный уровень технологического развития пока не позволяет. Значительные физические размеры космического десантника, подобно размерам гигантских танков, делают его заметной и уязвимой целью.

Следует обратить внимание и на социальную сторону вопроса. Даже если подобная процедура станет институционально доступной любому члену общества, пройти ее смогут лишь люди, обладающие достаточно крепким здоровьем, чтобы пережить хирургическое вмешательство. Если операция пройдет успешно, «космодесантник земного происхождения» получит значительные преимущества по сравнению с обычным человеком; при этом на практике подобные возможности могут оказаться доступными прежде всего представителям элит и их приближенным. Вместе с трансчеловеческой силой они получат чрезвычайно широкую власть. Это создаст предпосылки для нового вида социального неравенства, физиологически детерминированного, что противоречит основным идеям трансгуманизма, ориентированным на благо всего человечества, а не группы избранных, которая не обязательно будет действовать в интересах всех остальных людей. Никакие методы отбора

не гарантируют, что человек после превращения в трансчеловека-космодесантника сохранит прежние характер и мировоззрение и не превратится в высокоэффективного убийцу. Кроме того, в данной вселенной повсеместно представлены и нормализуются режимы жесткой диктатуры, очеловечивание машин, тотальная милитаризация и рост социального неравенства.

Во вселенной WH40K для предотвращения потенциально неуравновешенного поведения кандидатов в космодесантники применяются гипнотерапия и индоктринация. Для этого будущих адептов погружают в полубессознательное состояние, чтобы обучить их контролю над собственным метаболизмом и новыми органами, а также осуществить физическое и моральное биоулучшение (Index Astartes I, 2002, p. 9). В гипнотическом состоянии неофита также обучают языкам, истории и структуре Империума, вводят в его память информацию об устройстве различных технических приспособлений (СШК), передают все необходимые социальные и научные знания. В процессе обучения формируются основные поведенческие императивы: лояльность к ордену и Империуму, любовь к Императору, готовность пожертвовать жизнью ради этих принципов. Пример подобной подготовки представлен в книге «Космический волк» У. Кинга, где юношу Рагнара превращают в космического десантника ордена Космических волков и обучают при помощи специальных машин, с высокой скоростью передающих будущим космодесантникам знания; при этом особое внимание уделяется формированию лояльности Империуму и Императору (Кинг, 2005, с. 271-280). Таким образом, происходит программирование неофита («перепрошивка»), обеспечивающее его лояльность и управляемость.

Отказ от подобных методик может привести к выходу из-под контроля значительного числа транслюдей, способных ради достижения собственных эгоистических целей подвергнуть опасности как других космодесантников, так и неаугментированных людей. Этот риск иллюстрирует цикл книг Б. Каунтера об ордене десантников-ренегатов Испивающих Души (Каунтер, 2002-2010). Десантники, отказавшиеся от лояльности Империуму, не подвергались процедурам индоктринации (Каунтер, 2011, с. 66-67), что в итоге привело к гражданской войне внутри ордена между новыми, не «перепрошитыми» адептами и старым составом ордена (Каунтер, 2012).

Еще одним потенциально негативным аспектом трансчеловеческой природы представителей Adeptus Astartes является их асексуальность и, по всей видимости, стерильность. Либидо рассматривается как один из аспектов человеческой природы, связанный со способностью восхищаться прекрасным, любить, испытывать сексуальное влечение и иметь потомство, чего Adeptus Astartes лишены.

К положительным сторонам такой модификации человека можно отнести способность космодесантников *адаптироваться* к широкому спектру условий окружающей среды как на планете Терра, так и в далеком космосе. Этим они

напоминают тихоходок, представляющих собой характерный пример организмов с исключительной устойчивостью к неблагоприятным условиям, способных существовать даже в вакууме открытого космоса.

Космические десантники переносят воздействие невесомости благодаря постоянной стимуляции мышц имплантатами, могут питаться любой пищей, нечувствительны к большинству токсинов и ядов, что позволяет им находиться без существенного риска на поверхности многих планет с агрессивной окружающей средой. Подобный трансчеловек силен, выносливи и способен справиться со многими физическими трудностями, с которыми могут столкнуться будущие колонисты и покорители космоса.

Существенным преимуществом космических десантников является потенциальная продолжительность их жизни. Adeptus Astartes потенциально способны жить более тысячи лет. Примером служит великий магистр ордена Кровавых Ангелов Данте, проживший 11 столетий (White Dwarf, 2007, p. 78). Этот пример позволяет предположить, что отдельные космические десантники могут жить около 1000 лет и более. Идея сверхдолгожительства перекликается с трансгуманистическим идеалом – бессмертным существованием.

Несмотря на перечисленные положительные стороны, функция Adeptus Astartes определена предельно четко – это война, а не мирное освоение космоса. В мире WH40K будущего без войн не предвидится. Показателен и слоган игры: “In the grim darkness of the far future there is only war” (Warhammer 40 000 Core Rulebook 4-th edition, 2007), который является официальной торговой маркой компании Games Workshop. В то же время глобальная цель трансгуманизма – будущее без конфликтов, достижение устойчивого человеческого благополучия. Может ли в таком будущем найтись место транслюдям, подобным космическим десантникам? Этот вопрос затрагивается и в книгах по вселенной WH40K. В романе Д. Абнетта «Не ведая страха» описываются события, происходящие во время гражданской войны, почти уничтожившей Империум Человечества. Незадолго до ее начала на территории Империума, известной как «500 Миров Ультрамара», над этой проблемой задумываются несколько персонажей, в частности Рем Вентан – капитан четвертой роты легиона Ультрамаринов: «Когда закончится война, что делать с создавшими Империум транслюдьми?». Должны ли они умереть, уйти на пенсию или стать постоянным напоминанием о кровавых событиях прошлого? (Абнетт, 2013, с. 22-23). Он вспоминает слова генетического отца Ультрамаринов Робаута Жиллимана, считавшего, что Император создал космических десантников способными преуспеть во всем: и в войне, и в мире. В мирное время, считает он, им должна быть отведена роль правителей покоренных ими миров.

> Космические десантники преуспевают на войне, поскольку их создавали, чтобы они преуспевали во всем. Каждый из вас станет лидером, правителем и господином своего мира, и применит свои трансчеловеческие таланты в управлении и культуре, поскольку сражений больше не будет (Там же, 2013, с. 22-23).

Однако данная проблема не имеет однозначного решения.

Во-первых, мы уже упоминали, что транслюди могут не считать себя равными обычным людям. То, что является незначительным неудобством для трансчеловека, может оказаться для обычного человека непреодолимым препятствием. Возникновение существенного разрыва между трансчеловеком и обычными людьми представляется весьма вероятным. Преодолеть его можно только путем обеспечения постепенного массового перехода от обычного человека к трансчеловеку, чтобы через несколько поколений Homo sapiens как биологический вид перешел в историческое прошлое. Трансчеловек должен быть равен другому трансчеловеку, по крайней мере теоретически, как бы идеалистично это ни звучало.

Во-вторых, *лидер* и *правитель* должен понимать тех, кем управляет. Если правитель чужд своим подданным, то он, возможно, сможет добиться от них определенных результатов, но вряд ли будет способствовать их благополучию и развитию. Скорее, он будет эксплуатировать подданных, чем помогать им развиваться в духовном и техническом отношении, способствуя прогрессу всего общества.

В-третьих, трансчеловек – это общее понятие. Когда речь идет об управлении, многое зависит от личности правителя и его индивидуальных качеств. Предположение, что в послевоенный период каждый космический десантник окажется достаточно компетентным лидером и будет способен управлять государством, представляется чрезмерно оптимистичным, если не идеалистическим. Военная подготовка сама по себе не предполагает наличия необходимых управленческих компетенций.

Предположительно, в таком послевоенном будущем бывшие воины будут использовать оставшийся им срок жизни в мирных целях – в качестве исследователей, спасателей, егерей, сотрудников внутренних сил правопорядка или представителей иных профессий, связанных с повышенным риском и соответствующих их физиологическим и психологическим особенностям. Однако остается открытым вопрос, захотят ли они в течение неопределенного времени выполнять подобные функции. Ведь, по сути дела, они могут оказаться париями в этом новом мире.

С точки зрения авторов статьи, создание существ, подобных космическим десантникам, в качестве модели будущего трансчеловека нецелесообразно. Они имеют чрезмерно крупное и массивное телосложение, а процесс их создания длителен и сопряжен с множеством рисков. Такая модель трансчеловека носит выраженно элитарный характер, и доступ к трансчеловеческому будущему будет закрыт для большей части людей и их потомков, не соответствующих тем или иным критериям строгой системы отбора. Процесс воспроизводства – или, точнее, производства – космических десантников и увеличения их численности негибок, сопряжен со значительными сложностями и требует продолжительного времени.

Существенные различия в возможностях, способностях и восприятии мира между людьми и транслюдьми могут привести к непониманию и отчуждению.

Авторам представляется более предпочтительным *постепенный* переход от человека к трансчеловеку, предполагающий последовательное приобретение новых способностей. В ходе этого процесса должно осуществляться массовое трансцендирование человека в трансчеловека, не сопровождающееся образованием радикального разрыва между ними. Отношения между людьми и первыми транслюдьми должны основываться на принципах гуманности и взаимной поддержки и быть направлены на совместное создание благоприятного будущего для всего человечества. Это невозможно при том разрыве, который может возникнуть между ними в случае выбора пути развития, подобного конструированию космических десантников – группы избранных, в руках которой будут сосредоточены основные ресурсы силы и власти. На основании этого авторы делают вывод, что подобного рода transhuman space нежелателен для реализации в нашем мире.

Выводы

Несмотря на интересный образ трансчеловека, представленный космодесантниками, нельзя утверждать, что он в полной мере соответствует «духу и букве» трансгуманизма или предложенной авторами концепции transhuman space. Авторы делают вывод, что «улучшение человека» в духе Warhammer 40 000 не является оптимальным способом разрешения социальных проблем, что свидетельствует о внутренней гетерогенности трансгуманизма. В рамках концепции transhuman space можно увидеть, что варианты трансгуманистического будущего могут различаться в каждом отдельном случае и быть как утопичными (на примере имморт-фантастики), так и дистопичными (в изложении авторов киберпанка).

Современные представители трансгуманизма в России и Беларуси[1] считают, что трансчеловек не обязательно должен отказываться от собственного прошлого, семьи и продолжения рода или становиться бесполым, поскольку подобное представление не соответствует подходу, принятому в трансгуманистических сообществах РФ и РБ. Согласно обобщенной позиции, преобладающей среди трансгуманистов, имморталистов, а также представителей околотрансгуманистического сообщества, для того чтобы называть себя

1 К представителям трансгуманистического и имморталистического сообществ России и Беларуси, а также связанных с ними научных, творческих и исследовательских кругов авторы относят: Грибоедова А. – одного из лидеров имморталистов в Минске; к. филос. н. Иванченко М.А.; к. физ.-мат. наук Галёва Р.В.; д-ра филос. н. Дыдрова Д.А.; одного из создателей и лидеров Российского трансгуманистического движения, футуролога, к. экон. н. Медведева Д.А.; религиоведа и преподавателя Вострецова Е.Ю.; д-ра социол. н. Катерного И.В.; социального активиста Мельцера М.М. В более широком смысле к этому кругу также отнесены писатель и представитель сайта Spacemorgue Тютюнников А., сотрудники криокомпании «КриоРус», а также покойный писатель-фантаст, философ и один из наиболее заметных апологетов трансгуманизма Никитин Ю.А.

трансчеловеком, достаточно осознанного намерения стать постчеловеком – то есть обрести радикально продленную жизнь или даже бессмертие биологической либо смешанной природы (киборгизация, биоулучшение, аугментация, загрузка интеллекта и др.). Однако данный подход находится на ранней стадии формирования и редко выходит за пределы непубличных обсуждений. В современной науке он пока не получил четкого закрепления, хотя постепенно приобретает черты самостоятельной тенденции. Подробнее позиция российских трансгуманистов рассмотрена в статье Иванченко М. А. «Основания для построения национальной идеи России: усиление интеллекта как альтернатива сильному искусственному интеллекту» (2025).

Космодесантники предстают перед нами как существа, неспособные к размножению и, следовательно, лишенные репродуктивной функции. Такая модель не вполне соотносится с идеальной моделью transhuman space, заявленной в данной статье. Кроме того, согласно сюжету Warhammer 40 000, обрести подобную трансчеловеческую «сущность» могут только мужчины, а женщины не могут пройти соответствующую трансформацию вследствие морфологических различий. Такая модель создает основания для дискриминационного исключения женщин и возникновения принципиально нового вида неравенства.

В понимании авторов статьи (Иванченко, 2024) движение от человека к постчеловеку должно быть плавным и последовательным: сначала люди начнут жить до 120–150 лет, затем этот срок возрастет до 500 лет, причем значительная или преобладающая часть жизни будет приходиться на период молодости. Предстоит «обновить», «омолодить» уже существующее старшее поколение, поскольку в рамках данной концепции старость рассматривается как основная причина смерти. Старость рассматривается трансгуманистами, а также рядом ученых из различных научных областей как болезнь, обусловленная несколькими причинами (например, предел Хейфлика, активность белков-транспозонов, истощение стволовых клеток, повреждение генома, неконтролируемые генетические мутации, белки-прионы, клеточное старение, митохондриальная дисфункция, хроническое воспаление и т. д.) и потому считается потенциально преодолимой, то есть излечимой. Для преодоления старения предполагается задействовать все ресурсы науки и технологий, в частности комплекс НБИК-технологий.

Возможно, космодесантники могут жить тысячелетиями, что иллюстрирует пример примариса Кровавых Ангелов Данте, однако вся их жизнь подчинена ведению военных действий, вследствие чего в мирное время подобные суперсолдаты оказываются функционально невостребованными. Согласно одной из интерпретаций, Император Человечества собирался избавиться от своих космодесантников после окончания Великого Крестового Похода против «ксеносов» и объединения галактики под властью человечества. Подобным образом Император избавился от Громовых Воинов,

служивших прототипом космических десантников: после выполнения поставленных перед ними задач они были практически полностью ликвидированы (Райт, 2021).

Трансчеловек в понимании авторов, как и его более «зрелая» версия – постчеловек, – представляет собой мирное существо, способное гармонично сосуществовать с людьми. Даже те, кто по тем или иным мотивам отказался от аугментаций и улучшений, чтобы прожить тихую жизнь обычной продолжительности (которая неизбежно оканчивается старостью, увяданием и смертью), не должны исключаться из социального и этического поля, как это иногда происходит в тематических околотрансгуманистических чатах. В авторской трактовке трансгуманизм представляет собой метагуманизм, то есть дополненный и обновленный гуманизм, распространяющийся не только на человека, но и на животных, ИИ, трансчеловека и постчеловека и признающий их равное право на существование и мирное сосуществование. Отдельные трансгуманисты считают, что необходимо не только научиться создавать синтетическую еду, в частности искусственное мясо, но и инициировать искусственную эволюцию животных до уровня разумных существ, предоставив им возможность самостоятельно определить дальнейший путь развития: хотят ли они стать «постживотными», остаться на уровне «трансживотных» либо достичь уровня обычных неаугментированных людей или же повернуть собственную эволюцию вспять.

Следовательно, трансгуманисты не могут разделять идеологию космодесантников, поскольку ее реализация может привести к войнам беспрецедентного масштаба, что противоречит трансгуманистическим взглядам. Космополитизм в авторской трактовке предполагает объединение человечества и реализацию его совокупного познавательного и творческого потенциала за счет преодоления внутренних конфликтов, что создаст условия для нового Ренессанса.

Русский космист Н. Ф. Федоров предлагал осуществить воскрешение наших предков (Федоров, 1982) посредством воссоединения атомов и молекул, некогда составлявших их тела. Если исходить из закона сохранения материи и энергии, предполагающего невозможность их бесследного исчезновения, можно предположить, что применение, например, нанороботов однажды позволит восстановить тела умерших. На данном этапе научно-технического прогресса трудно оценить реализуемость подобного проекта, поэтому сейчас он относится скорее к области веры, чем к сфере верифицированного научного знания.

Именно Империум Человечества является центральной действующей силой в этой вселенной. Хотя идеал трансчеловека, представленный данным transhuman space в космической опере и гримдарке[1] (Карманова, 2023, с. 37),

1 Гримдарк – жанровое направление, объединяющее мрачные и жестокие книги, фильмы, мультсериалы и другие произведения, претендующие на реалистичность. Их действие происходит в мире, для которого характерны отсутствие ярко выраженного добра, неоднозначность персонажей, господство зла,

не соответствует целям трансгуманизма, он представляет собой достаточно проработанную и интересную модель. Детализированное описание конкретных аугментаций – дополнительных органов, интерфейсов и других модификаций – выделяет образ транслюдей-космодесантников среди аналогичных образов в произведениях массовой культуры.

Многое из того, что в прошлом считалось фантастикой, к XXI в. было частично реализовано. Образ космодесантников во вселенной Warhammer 40 000, возможно, воплощает одну из грез человечества о сверхспособностях и радикальном продлении жизни. Его также можно интерпретировать как своеобразный творческий манифест, утверждающий способность объединенного человечества противостоять изначально враждебной природе и ее главному «подрывному механизму» – смерти.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Все авторы данной рукописи были уведомлены и согласны с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Все авторы подтверждают, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Иванченко М. А. выступила в роли руководителя коллектива из двух авторов. Ей принадлежит сама идея, а также практически вся терминология, которая касается трансгуманистического дискурса. Данный автор предложил методологию и методы исследования, разработал теоретический основания статьи. Также Иванченко М. А. полностью оформила и отформатировала статью, список литературы и References, переработала и осмыслила те работы, которые касаются трансгуманистической и постгуманистической повестки, а также философских, социологических источников. В написании аннотации поучаствовали оба автора. Социологический опрос с элементами углублённого интервью был проведён и оформлен обоими авторами. Оба автора изучили влияние WH40K на трансгуманистическое движение, разобрали пример конкретного трансчеловека, осветили перспективы возникновение трансчеловека подобной разновидности. Вострецов Е. Ю. выполнил ту часть работ, которая была связана непосредственно с анализом первоисточников

высокий уровень насилия и откровенный цинизм. Источник: Темное фэнтези и гримдарк: происхождение жанров, их особенности и представители. URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/tyemnoe-fentezi-i-grimdark-proiskhozhdenie-zhanrov-ikh-osobennosti-i-predstaviteli/

о Вархаммер 40 000: рулбуками, книгами, сайтами. Кроме того, он осуществил сбор информации и анализ найденных данных о фэндоме и рассматриваемой франшизе. Также данный автор проанализировал и обобщил данные, которые касались статей по Вархаммер 40 000 на русском языке. Кроме того, Вострецовым Е.Ю. была предложена концепция “transhuman space”, также ему принадлежит концепция “fictional religions”, автор дополнительно провёл дефиницию основных понятий «человек», «трансчеловек», «постчеловек». Статья написана в соавторстве, каждый из авторов принял на себя половину работ по ней.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Авторы подтверждают, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Авторы приносят свою благодарность Л. А. Иванченко, Л. В. Вострецовой, а также П. Калугину, Р. Карасюку и энтузиастам из VK-группы «Саламандры».

Список литературы

Bostrom, N. (2005). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1).

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Drexler, E. (1992). *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. John Wiley & Sons.

Hayles, N. K. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001

Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism. A Critical Analysis*. Bloomsbury Academic.

Lyotard, J. F. (1991). *The Inhuman: Reflections on Time*. Polity Press.

McClain Brown, C. (2024). Towards a Generic Fascism: Right-Wing Totalitarian Aspects in the Universe of Warhammer 40,000. *Politička Misao*, 61(2), 29–51. https://doi.org/10.20901/pm.61.2.02

Roden, D. (2015). *Posthuman Life. Philosophy at the Edge of the Human*. Routledge Taylor & Francis Group. https://doi.org/10.4324/9781315744506

Roden, R. (2020). Posthumanism: Critical, Speculative, Biomorphic. In M. R. Thomsen & J. Wamberg (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Posthumanism* (pp. 81–94). Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350090507.ch-007

Thacker, E. (2005). *The Global Genome: Biotechnology, Politics, and Culture*. MIT Press.

Van Creveld, M. (2013). *Wargames From Gladiators to Gigabytes*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139579872

Wilson, S., & Haslam, N. (2009). Is the Future more or less Human? Differing Views of Humanness in the Posthumanism Debate. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 39(2), 247–266. https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.2009.00398.x

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?* Minnesota University Press.

Васильев, Е. В. (2021). Интерпретация образа Люцифера и истории падения ангелов в романе А. Дембски-Боудена «Первый еретик». В *Античные контексты: Дисциплинарные и междисциплинарные стратегии: Коллективная монография* (сс. 423–432). Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского.

Васильев, Е. В. (2023). *Переосмысление образа культурного героя в сеттинге Warhammer. 40 000 (на примере романа Криса Райта «Повелители Тишины»)*. 111–117.

Вострецов, Е. Ю. (2016). *Проблема религиоведческого статуса феномена "Fictional Religions"*. 121.

Гагарин, А. С. (2023). Экзистирование и трансцендирование: Философские интерпретации. *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, (1), 9–14. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2023-38-9-14

Галёв, Р. В., & Иванченко, М. А. (2024). Вынося смерть за скобки: Как культура поддерживает страх бессмертия. *Человек.ru*, (19), 182–195. https://doi.org/10.32691/2410-0935-2024-19-182-195

Горновский, А. О. (2018). *Квази-религия: Имперский Культ во вселенной Warhammer 40 000*. 79–87.

Деннет, Д. (1988). *Условия личности. Что такое человек? Современные проблемы биомедицины, этики и общества*. Humana Press.

Звиревич, В. Т. (2004). *Философия Древнего мира и Средних веков*. Академический Проект.

Иванченко, М. А. (2024). Первичное и вторичное страдание в психиатрии, онкологии, буддизме, трансгуманизме и необходимость его преодоления. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 244–273. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.399

Илларионов, Г. А. (2021). *Игровые религии и игровые трансценденции*. 28–33.

Карманова, С. А. (2023). Особенности жанра фэнтези в трилогии Р. Куанг «Опиумная война». *Филология в XXI веке*, (2), 33–40.

Керимов, Т. Х. (2018). Обновление гуманизма: Его возможности и границы. *Tempus et Memoria*, 13(3), 16–26.

Липинская, А. А. (2017). *«Пария» Д. Абнетта: Игра в викторианский роман*. 75–80.

Пивоваров, Д. В. (2006). *Философия религии*. Академический Проект; Деловая книга.

Сазеева, И. Б., & Грошева, Т. Н. (2017). Антигуманистический характер философии трансгуманизма. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, (3–1), 122–126.

Сиденкова, А. П., Мякотных, В. С., & Иванченко, М. А. (2023). Интерпретация сущности деменции в контексте полемики гуманизма и трансгуманизма. *Вопросы философии*, (2), 68–78. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-68-78

Силантьев, Р. А. (2016). Богословское моделирование на примере литературы сеттинга Warhammer 40 000. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*, (23), 138–146.

Советская энциклопедия. (1983). Диалектика. В Л. Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, & В. Г. Панов (Ред.), *Философский энциклопедический словарь* (сс. 154–158).

Ставцева, О. И. (2023). Постчеловек—Концепт или событие? Размышление о будущем человека антропоцена. *Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина*, (1), 8–20. https://doi.org/10.35231/18186653_2023_1_8

Турчин, А. В., & Батин, М. А. (2013). *Футурология. XXI век: Бессмертие или глобальная катастрофа?* Бином. Лаборатория знаний.

Федирко, М. В. (2020). *Своеобразие жанра темного фэнтези*. 280–283.

Федоров, Н. Ф. (1982). *Сочинения*. Мысль.

Фукуяма, Ф. (2004). *Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции*. АСТ.

Цветков, Е. В. (2008). Научная фантастика и научное предвидение. *Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*, (1), 49–54.

References

Bostrom, N. (2005). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1).

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Dennett, D. C. (1988). Conditions of Personhood. In M. F. Goodman (Ed.), *What is a Person?* (pp. 145-167). Humana Press..

Dialectics. (1983). In L. F. Ilyichev, P. N. Fedoseev, S. M. Kovalev, & V. G. Panov (Eds.), *Philosophical Encyclopedic Dictionary* (pp. 154–158). Sovetskaya Entsiklopediya. (In Russian).

Drexler, E. (1992). *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. John Wiley & Sons.

Fedirko, M. V. (2020). The Specificity of the Dark Fantasy Genre. In *Formation of the Professional Competence of a Philologist in a Multicultural Educational Environment: Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference* (pp. 280–283). (In Russian).

Fedorov, N. F. (1982). *Works*. Mysl'. (In Russian).

Fukuyama, F. (2004). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. AST. (In Russian).

Gagarin, A. S. (2023). Existing and Transcending: Philosophical Interpretations. *Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research*, (1), 9–14. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2023-38-9-14 (In Russian).

Galev, R. V., & Ivanchenko, M. A. (2024). Bracketing Death: How Culture Sustains the Fear of immortality. *Chelovek.ru*, (19), 182–195. https://doi.org/10.32691/2410-0935-2024-19-182-195 (In Russian).

Gornovskii, A. O. (2018). *Quasi-Religion: The Imperial Cult in the Warhammer 40,000 universe* (79–87). (In Russian).

Hayles, N. K. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001

Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism. A Critical Analysis*. Bloomsbury Academic.

Illarionov, G. A. (2021). Game Religions and Game Transcendences. In *The Secular Age: Challenges of Civilization* (pp. 28–33). (In Russian).

Ivanchenko, M. A. (2024). Primary and Secondary Suffering in Psychiatry, Oncology, Buddhism, Transhumanism, and the Necessity of Its Overcoming. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 244–273. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.399 (In Russian).

Karmanova, S. A. (2023). Features of the Fantasy Genre in R. F. Kuang's Trilogy *The Poppy War*. *Filologiya v XXI veke*, (2), 33–40. (In Russian).

Kerimov, T. Kh. (2018). Renewing Humanism: Its Possibilities and Limits. *Izvestia. Ural Federal University Journal. Series 3: Social Sciences*, 13(3), 16–26. (In Russian).

Lipinskaya, A. A. (2017). Dan Abnett's *Pariah*: Playing with the Victorian novel. In *The literary text of the 20th–21st centuries: Problems of poetics: Proceedings of the VII–VIII International Scientific and Practical Conference* (pp. 75–80). (In Russian).

Lyotard, J. F. (1991). *The Inhuman: Reflections on Time*. Polity Press.

McClain Brown, C. (2024). Towards a Generic Fascism: Right-Wing Totalitarian Aspects in the Universe of Warhammer 40,000. *Politička Misao*, 61(2), 29–51. https://doi.org/10.20901/pm.61.2.02

Pivovarov, D. V. (2006). *Philosophy of Religion*. Akademicheskii Proekt; Delovaya kniga. (In Russian).

Roden, D. (2015). *Posthuman Life. Philosophy at the Edge of the Human*. Routledge Taylor & Francis Group. https://doi.org/10.4324/9781315744506

Roden, R. (2020). Posthumanism: Critical, Speculative, Biomorphic. In M. R. Thomsen & J. Wamberg (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Posthumanism* (pp. 81–94). Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350090507.ch-007

Sazeeva, I. B., & Grosheva, T. N. (2017). The Antihumanist Character of the Philosophy of Transhumanism. *Historical, Philosophical, Political and Law Sciences, Culturology and Study of Art. Issues of Theory and Practice*, (3–1), 122–126. (In Russian).

Sidenkova, A. P., Myakotnykh, V. S., & Ivanchenko, M. A. (2023). Interpreting the Essence of Dementia in the Context of the Debate Between Humanism and Transhumanism. *Voprosy Filosofii*, (2), 68–78. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-68-78 (In Russian).

Silantyev, R. A. (2016). Theological Modeling Through the Literature of the Warhammer 40,000 Setting. *Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities*, (23), 138–146. (In Russian).

Stavtseva, O. I. (2023). Posthuman: A concept or an Event? Reflections on the Future of the Human of the Anthropocene. *Pushkin Leningrad State University Journal*, (1), 8–20. https://doi.org/10.35231/18186653_2023_1_8 (In Russian).

Thacker, E. (2005). *The Global Genome: Biotechnology, Politics, and Culture*. MIT Press.

Tsvetkov, E. V. (2008). Science Fiction and Scientific Foresight. *Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Series: Humanitarian and Social Sciences*, (1), 49–54. (In Russian).

Turchin, A. V., & Batin, M. A. (2013). *Futurology. The 21st century: Immortality or Global Catastrophe?* Binom. Laboratoriya znanii. (In Russian).

Van Creveld, M. (2013). *Wargames From Gladiators to Gigabytes*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139579872

Vasiliev, E. V. (2021). Interpretation of Lucifer's Image and the History of the Fall of the Angels in Aaron Dembski-Bowden's Novel *The First Heretic*. In *Ancient Contexts: Disciplinary and Interdisciplinary strategies: A collective Monograph* (pp. 423–432). Natsional'nyi issledovatel'skii Nizhegorodskii gosudarstvennyi universitet im. N. I. Lobachevskogo. (In Russian).

Vasiliev, E. V. (2023). Rethinking the Image of the Cultural Hero in the Warhammer 40,000 Setting: The Case of Chris Wraight's Novel *The Lords of Silence*. In *Romano-Germanic literatures: Traditions and modernity: Proceedings of the 1st International Scientific Conference* (pp. 111–117). Izdatel'skii tsentr Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. (In Russian).

Vostretsov, E. Yu. (2016). The Problem of the Religious Studies Status of the Phenomenon of "Fictional Religions". In *Philosophical Problems of Religion, Morality, Politics, and Law: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference* (p. 121). (In Russian).

Wilson, S., & Haslam, N. (2009). Is the Future more or less Human? Differing Views of Humanness in the Posthumanism Debate. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 39(2), 247–266. https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.2009.00398.x

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?* Minnesota University Press.

Zvirevich, V. T. (2004). *Philosophy of the Ancient World and the Middle Ages*. Akademicheskii Proekt. (In Russian).