

УДК 141.3

DOI 10.17726/phillT.2024.1.1



## **Отображение социальных сетей и компьютерных технологий во вселенной «Звездных войн» в 1977-2023 гг.: историческая ретроспектива**

***Каспарян Константин Викторович,***

*кандидат исторических наук, доцент,  
доцент кафедры исторических и социально-философских  
дисциплин, востоковедения и теологии,  
Пятигорский государственный университет  
Пятигорск, Россия  
kasparyan@pgu.ru*

***Рутковская Марина Валерьевна,***

*кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры  
исторических и социально-философских дисциплин,  
востоковедения и теологии,  
Пятигорский государственный университет  
Ессентуки, Россия  
rutkovskayam@list.ru*

***Колесников Илья Николаевич,***

*кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры  
исторических и социально-философских дисциплин,  
востоковедения и теологии,  
Пятигорский государственный университет  
Ессентуки, Россия  
in\_kolesnikov@mail.ru*

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию специфических черт отображения социальных сетей и компьютерных технологий в период конца 70-х гг. XX в. – начала 20-х гг. XXI в. в фантастической вселенной «Звездных войн», созданной американским кинематографистом Д. Лукасом. В данной научной работе аргументированы актуальность и научная новизна рассматриваемой проблемы; охарактеризованы особенности влияния социальных сетей и компьютерных технологий в условиях современности; приводится обоснование необходимости анализа отражения

данной проблематики в фантастическом искусстве, как вспомогательном факторе развития прогностической функции науки. Авторы аргументированно объясняют выбор вселенной «Звездных войн» в качестве объекта исследования, с учетом ее значимости в фантастическом жанре, а также с целью опровержения стереотипов, согласно которым «Звездные войны» представляют собой совокупность развлекательных материалов, в которых полностью отсутствует смысловая нагрузка. В исследовании дан анализ принципиальных различий освещения изучаемой проблемы в таких жанрах искусства, как литература и кинематограф, в контексте «Звездных войн». В статье раскрыты особенности эволюции отображения кибернетических технологий и коммуникационных сетевых площадок во вселенной «Звездных войн» в середине 1970-х – начале 2020-х гг., как отражения реального развития научно-технического прогресса, а также в качестве примера воздействия политических, социально-экономических и нравственных факторов на применение онлайн-площадок и компьютерной техники в течение исследуемого периода; на примере вселенной «Звездных войн» рассмотрены особенности трансформации роли специалистов в области высоких технологий через призму отношения к ним деятелей искусства – конкретнее, писателей и кинематографистов. Авторы обратились также к нравственно-этическому аспекту применения компьютерных технологий и социальных сетей, который выявлен деятелями искусства, внесшими значительный вклад в развитие фантастической эпопеи «Звездных войн».

**Ключевые слова:** вселенная «Звездных войн»; авантюрно-философские произведения; дроиды (андроиды); искусственный интеллект; кибернетический организм; комлинг; чипирование; компьютерный эксперт.

## **The mapping of social networks and computer technology in the star wars universe in 1977-2023: a historical retrospective**

***Kasparyan Konstantin Viktorovich,***

*Candidate of Historical Sciences, associate professor,  
Department of Historical and Socio-Philosophical Disciplines,  
Oriental Studies and Theology, Pyatigorsk State University  
Pyatigorsk, Russia*

*kasparyan@pgu.ru*

***Rutkovskaya Marina Valeryevna,***

*Candidate of Philosophical Sciences, associate professor,  
Department of Historical, Socio-Philosophical Disciplines,  
Oriental Studies and Theology,  
Pyatigorsk State University  
Essentuki, Russia  
rutkovskayam@list.ru*

***Kolesnikov Ilya Nikolaevich,***

*Candidate of Historical Sciences, associate professor,  
Department of Historical and Socio-Philosophical Disciplines,  
Oriental Studies and Theology,  
Pyatigorsk State University  
Pyatigorsk, Russia  
in\_kolesnikov@mail.ru*

**Abstract.** This article is devoted to the study of the specific features of the display of social networks and computer technologies in the late 70s of the XX – early 20s of the XXI century in the fantastic Star Wars universe created by American filmmaker D. Lucas. In this scientific work, the authors argue for the relevance and scientific novelty of the problem under consideration. The study examines the peculiarities of the influence of social networks and computer technologies in modern conditions. The article provides a justification for the need to analyze the reflection of this issue in fantasy art as an auxiliary factor in the development of the prognostic function of science. This paper provides a reasoned explanation of the choice of the Star Wars universe as an object of research, taking into account its importance in the fantasy genre, as well as in order to refute stereotypes according to which Star Wars is a collection of entertainment materials in which there is completely no semantic load. The authors analyze the fundamental differences in the coverage of the studied problem in such genres of art as literature and cinema in the context of Star Wars. The article examines the features of the evolution of the display of cybernetic technologies and communication network platforms in the Star Wars universe in the mid-1970s – early 2020s, as a reflection of the real development of scientific and technological progress, as well as an example of the impact of political, socio-economic and moral factors on the use of online platforms and computer technology during the period under study. In this article, using the example of the Star Wars universe, the features of the transformation of the role of specialists in the field of high technology through the prism of the attitude of artists to them – more specifically, writers and cinematographers – are also considered. The article also examines the moral and ethical aspect of

the use of computer technology and social networks, considered by artists who have made a significant contribution to the development of the fantastic epic of Star Wars.

**Keywords:** Star Wars universe; adventure and philosophical works; droids (androids); artificial intelligence; cybernetic organism; comlink; chipping; computer expert.

## Введение

Как представляется, необходимо принять во внимание то обстоятельство, что в условиях современности, т. е. в реалиях постиндустриального общества, значимость социальных сетей и компьютерных технологий становится все более весомой. Например, для всего комплекса наук: точных, естественных, общественно-гуманитарных – кибернетические технологии играют определяющую роль при разработке и совершенствовании баз данных и поисковых систем, хранении и обработке информации. В свою очередь, различные интернет-площадки дают международному научному сообществу возможность участия в конференциях и форумах в любой точке планеты в режиме онлайн.

Именно высокие технологии и социальные сети обеспечили становление и развитие такого всемирного экономического процесса, как глобализация; переговоры между партнерами из разных стран и перевод финансовых средств стали гораздо более быстрыми и удобными процессами благодаря им.

Большое значение для обеспечения национальной безопасности государств в начале XXI столетия имеет активное внедрение в оборонительные системы кибернетических устройств, отвечающих, в том числе, и за стратегическое планирование, и за иные компоненты военной доктрины.

Социальные сети предоставляют к тому же возможность дистанционного обучения на разных уровнях образования, в сфере которого осуществляется интенсивный процесс компьютеризации, и получения стабильного дохода при работе в удаленном режиме. В еще большей степени онлайн-сети играют роль в повседневной коммуникации, с учетом того факта, что сотни миллионов людей по всему миру отдают предпочтение общению на виртуальных ресурсах.

Следует принять во внимание и то обстоятельство, что весьма большое количество людей, от детей и подростков до представителей пожилого возраста, проявляют все большее пристрастие к сетевым играм разной направленности. Возрастание роли социальных сетей и компьютерных игр влечет за собой формирование и укоренение такого массового феномена, как интернет-культура, с ее особым сленгом, правилами общения и прочими отличительными чертами.

При этом важно учесть тот факт, что процесс создания кибернетических технологий и сетевых коммуникационных платформ был запущен еще в последние десятилетия XX в. и ознаменовал радикальные изменения в технической и информационной сфере.

Безусловно, кибернетические технологии и онлайн-площадки ярко отражают и противоречивость научно-технического прогресса, являясь причиной неврологических заболеваний, сокращения занятости, замкнутости представителей молодого поколения, утрачивающих способность общаться в реальном (офлайн) режиме, ослабления памяти и аналитического мышления в молодежной среде, размывания нравственных ориентиров у наименее морально устойчивых групп подростков и юношества, использования виртуального пространства для распространения экстремистских политических идей и мошеннических манипуляций в экономической сфере.

Представляется логичным, что столь значимый сегмент общественных отношений не мог быть проигнорирован деятелями искусства, которые, как правило, быстро реагируют на общественные изменения и их характерные особенности.

В первую очередь, по вполне объективным причинам, интерес к отображению социальных сетей и высоких технологий в своей творческой деятельности проявляют те мастера, которые работают в фантастическом жанре, поскольку он во многом связан с техническими аспектами развития социума. Кроме того, что следует особенно подчеркнуть, писатели-фантасты и режиссеры, работающие в данном направлении, зачастую выполняют прогностическую функцию, предсказывая создание какого-либо технологического устройства, в том числе – коммуникационного, либо его бурный прогресс в будущем.

Сложно отрицать тот факт, что многие предположения о развитии техники, которые высказывали в своих произведениях

Ж. Верн, Р. Брэдбери, Ф. Карсак, А. Н. Стругацкий и Б. Н. Стругацкий, А. Р. Беляев и другие литераторы-фантасты, в той или иной мере стали реальностью человеческой жизни. В той же степени это относится и к выдающимся кинематографистам, работающим в данном жанре: Д. Родденберри, Д. Кэмерону, Р. Скотту, П. Верховену. Также следует признать, что фантасты в целом поднимают в своих произведениях морально-этические и философские проблемы и зачастую предлагают оригинальные способы их решения.

В немалой степени это относится и к режиссеру и продюсеру Д. Лукасу – автору фантастической вселенной «Звездных войн». Важно отметить, что данная эпопея рассматривается многими несведущими людьми в качестве комплекса произведений, имеющих лишь развлекательную направленность и ориентированных сугубо на извлечение максимальной прибыли. Безусловно, «Звездные войны», как и любой иной образец массовой культуры, носят и коммерческий характер, однако, по своей изначальной сути, которую подразумевал их создатель, они предназначены и на разъяснение точки зрения Д. Лукаса о понимании вопросов Добра и Зла в той интерпретации, в которой они представлены в столь значимой общественной науке, как этика. Данный факт, в свою очередь, явился одним из стержневых факторов, обеспечивших «Звездным войнам» исключительную популярность и сотни миллионов поклонников.

Кроме того, вселенная «Звездных войн» включает в себя не только художественные фильмы, но и большое количество литературных произведений различного формата, графических новелл и компьютерных игр, создание которых началось еще в 1970-х гг. и продолжается в условиях современности. Практически все они в той или иной степени отображают развитие социальных сетей и компьютерных технологий. В определенной мере произведения по «Звездным войнам», в особенности книги, художественные и анимационные фильмы и сетевые игры, являются своеобразным историческим источником, отражающим как сам технический прогресс в изучаемой сфере, так и его интерпретацию в различные временные периоды, относящиеся к эпохе конца 1970-х – начала 2020-х гг.

Таким образом, как представляется авторам данной статьи, изучение процесса отражения онлайн-платформ и высоких технологий во вселенной «Звездных войн» имеет не меньшую актуаль-

ность, чем проведенный в предыдущей работе анализ данной проблемы в фантастической вселенной «Терминатора» Д. Кэмерона.

**Цель работы:** детальное изучение процесса освещения сетевых площадок и кибернетических технологий во вселенной «Звездных войн» в исторической ретроспективе – с середины 70-х гг. XX века до начала 20-х гг. XXI века.

**Материалы и методы исследования:** прежде всего, следует учесть то обстоятельство, что характерные особенности освещения социальных сетевых площадок и высоких технологий в фантастической вселенной «Звездных войн» непосредственно изучены такими экспертами, как Ю. Л. Варшавская, Е. Гоцило, Б. Гоцило, К. С. Декер, Т. И. Ивакин, Д. Р. Муртазина, В. В. Родионова, О. М. Седых, С. А. Слесова, С. Биркрофт, Э. Доусетт, Д. Зер, П. Идальго, Э. Райчеу, Х. Блэкмэн, К.Р.К. Пэттелл, Е. В. Хаецкая, К. Хортон.

Такие исследователи, как Л. В. Баева, М. Глэсси, Б. Грэнт, У. Ирвин, Е. Ю. Козьмина, А. П. Кошкин, С. А. Мельков, А. А. Манахов, Л. Б. Окавка, К. Э. Разлогов, Д. А. Хрюкин, анализируют в своих научных работах общие проблемы интерпретации электронно-вычислительной техники и сетевых коммуникационных систем.

Большую значимость при изучении рассматриваемой в данной работе тематики представляют и труды А. Н. Афанасьева, Б. Н. Баранова, Н. С. Овчинниковой, Д. Р. Паль, в которых дан анализ развития компьютерных технологий и социальных сетей как составной части духовной сферы общественной жизни.

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

Мы считаем необходимым отметить, прежде всего, что специалисты расценивают «Звездные войны» не как исключительно развлекательное произведение, а в качестве яркого образца авантюрно-философского жанра, которое характеризуется сочетанием осмысления важных проблем общественного развития с аспектами, направленными на достижение зрелищности [7, с. 149].

Следовательно, уже с учетом данного факта, франшиза, созданная Д. Лукасом, представляет собой нечто большее, чем коммерческий проект аттракционного типа, и подразумевает наличие определенной концепции, которая может являться предметом на-

учного анализа, что признавали, например, исследователи иных франшиз [25, p. 312].

Следует учесть тот факт, что вселенная «Звездных войн» начала свое официальное существование еще до выхода на американские киноэкраны фильма «Звездные войны. Новая надежда» (позднее получившего приставку «Эпизод Четвертый») в 1977 г. В 1976 г. по заказу Д. Лукаса писатель-фантаст А. Д. Фостер выпустил новеллизацию – «Звездные войны», взяв себе в качестве псевдонима имя и фамилию автора фильма [18, с. 84].

Литературное произведение, при этом, отличается от кинематографического тем фактом, что в нем имеется возможность подробно описать мысли и мотивацию героев, окружающую обстановку, а также технические устройства. В своей новеллизации А. Д. Фостер раскрыл, например, технические характеристики электробинокля – устройства, в которое главный герой, Люк Скайуокер, вел наблюдение за боем двух космических кораблей на орбите его родной планеты – Татуина.

Данный прибор был оснащен стереоскопическими линзами и базировался на кибернетической обработке данных, которые фиксировались в его памяти; пользователь получал точную информацию об объеме, массе и иных параметрах наблюдаемого объекта, а также точном расстоянии до него. По существу, в данном случае наблюдается предположение создателей данной фантастической франшизы о создании (в их понимании) в относительно далеком будущем цифровой оптической техники и многофункциональных устройств, которые будут являться средствами наблюдения и сохранения важной информации [21, p. 202].

Роман А. Д. Фостера помог зрителям понять особенности устройства дроидов (андроидов) – роботизированных мобильных организмов, наделенных искусственным интеллектом. Фильм «Новая надежда» и его новеллизация представили вниманию зрителей и читателей различные модели дроидов. В первую очередь, следует обратить внимание на С-3-РО, человекообразную модель, выполняющую функции переводчика и протокольного секретаря [26, p. 76].

С учетом того факта, что данный дроид был способен к коммуникации на шести миллионах языков, следует констатировать, что он был оснащен весьма обширной базой памяти. Сложно не выявить аналогию между С-3-РО и современными роботизированны-

ми «умными помощниками», использующимися в человеческом обиходе [24, р. 31].

В свою очередь, механический андроид-техник R2-D2, способный ремонтировать кибернетическую основу управления космическими кораблями и производить взлом внутренних компьютерных сетей, хранить важные данные и транслировать видеоизображение, записанное в его памяти, вызывает ассоциации как с использованием кибернетических устройств в оборонной отрасли, так и с новейшими электронными бытовыми приборами [15, с. 84].

Важно отметить, что R2-D2 был настроен на фиксацию в режиме видео с последующим хранением записанных данных. Благодаря этому старый архивированный файл, случайно обнаруженный Люком Скайуокером уже в зрелом возрасте, продемонстрировал главным героям сцену, в которой отец Люка и Лейи Энакин пытался задушить свою жену Падме.

В результате Люк Скайуокер начал переосмысливать свое жизненное кредо, а его племянник Джейсен Соло получил дополнительную мотивацию для смены политической и морально-философской позиции, что в итоге способствовало совершению им государственного переворота и захвату власти, спровоцировавшим новую гражданскую войну [10, с. 73].

Данная ситуация, описанная в цикле художественных романов «Наследие», выпущенных в период с 2006 по 2010 г., во многом была связана с кибернетическими атаками хакеров, которые совершались на официальные сайты как финансовых организаций, так и военно-оборонительных учреждений. Случай с архивированным файлом являлся отражением высказывавшихся в средствах массовой информации призывов создавать более качественные системы защиты, способные сберечь критически важную информацию от незаконного скачивания [3, с. 13].

Фактически именно в «Звездных войнах» осуществлялась демонстрация массового и дифференцированного применения механических организмов, наделенных кибернетическим разумом. На протяжении нескольких десятилетий в данной фантастической вселенной прослеживается использование дроидов, исполняющих боевые и разведывательные функции, обязанности кулины, водителя, пилота, строителя, медика, наемника и т.д. [5, с. 105].

Кроме того, анализ дроидов, представленных в данной фантастической вселенной, позволяет констатировать, что значитель-

ная их часть наделена не только умственными способностями, но и личностными качествами: общительностью, любопытством, стяжательством, упрямством, смелостью или малодушием. Как представляется, в данном случае можно проследить тождество с современной политикой компаний, занятых развитием робототехники, в первую очередь – японских, направленной на создание человекообразных роботов, которые в определенной степени отличаются индивидуальностью и способностью к социализации [2, с. 58].

В Эпизоде Четвертом «Новая Надежда» и его литературном воспроизведении была поднята значительная для данной фантастической вселенной нравственная проблема. В сцене, описывающей знакомство Люка Скайуокера и Оби-вана Кеноби с капитаном грузового корабля Ханом Соло и его помощником Чубаккой в кантине Чалмуна на планете Татуин, бармен Вухер требует, чтобы сопровождающие юношу и его наставника дроиды C-3-PO и R-2-D-2 покинули заведение, в котором могут находиться только органические формы жизни [21, р. 194].

На первый взгляд, данный эпизод является юмористическим. Однако такое восприятие ситуации ошибочно. На примере негативного отношения к дроидам Д. Лукас, в частности, стремился вызвать у зрителей ассоциации с существовавшей в тот период в США проблемой дискриминации национальных меньшинств, в особенности – представителей чернокожего населения. Данный вопрос постепенно утрачивал свою остроту, однако оставался предметом обсуждения в широких кругах американского общества [16, с. 343].

Помимо этого, следует учесть и тот факт, что в межавторском цикле литературных произведений «Новый Орден джедаев», опубликованном в 1999-2003 гг. и содержащем двадцать два романа и несколько рассказов, тема негативного отношения к дроидам («дроидофобия», «технофобия») была использована в еще более сложном и значимом контексте. В данном цикле героям приходится бороться с йуужань-вонгами, пришельцами из соседней Галактики, религиозная доктрина которых основана на резком отрицании применения механических устройств и, главным образом, какой-либо электроники.

Соответственно, дроиды, в особенности имеющие человекообразный облик, воспринимаются галактическими агрессорами как проявление наиболее греховной ереси и подлежат тотально-

му уничтожению. Как представляется, в данном случае авторы «Звездных войн» акцентируют внимание не только на ксенофобии как таковой, набравшей силу в 1990-х гг., но и на многочисленных тоталитарных религиозных сектах, ставших в конце XX в. – XXI в. одной из важных угроз стабильности человеческого общества [14, с. 14].

Также важно принять во внимание и то обстоятельство, что дроиды были, в данном контексте, использованы для непосредственного акцентирования внимания на фобиях американского и, в целом, всего западного социума, связанных с искусственным интеллектом [4, с. 15].

При этом, в отличие от своих коллег, создатель франшизы «Звездных войн» стремился доказать зрителям, что искусственный разум может быть использован в благих целях; направленность его деятельности будет зависеть во многом от того, какая программа внедрена в его сознание, иными словами, отрицательные проявления деятельности искусственного интеллекта могут проявляться лишь при его некомпетентном использовании людьми [20, р. 133].

Обратим внимание и на тот факт, что тема дроидов получила развитие в контексте описания кибернетических организмов (киборгов), имеющих внешний вид, идентичный разумным биологическим формам жизни, прежде всего представителям наиболее многочисленной расы – человеческой. Первым литературным произведением, в котором использован подобный персонаж, являлся роман С. Перри «Тени Империи», опубликованный в 1996 г. Киборг по имени Гури, имеющий внешность привлекательной девушки, был создан для работы в качестве телохранителя принца Ксизора, лидера галактического криминального картеля «Черное Солнце» [13, с. 114].

Характерно, что Гури, осознавая, что является существом искусственного происхождения, идентифицировала себя как личность женского пола и испытывала глубокие романтические чувства по отношению к своему работодателю, который, в свою очередь, воспринимал ее лишь в качестве эффективного и дорогостоящего оружия, а также мобильной базы данных, так как электронный мозг киборга содержал большое количество файлов с досье на партнеров и потенциальных конкурентов главы криминальной структуры и на всех крупных государственных и военных деятелей Галактической Империи [6, с. 21].

Киборг Гури была способна подключиться к любому кибернетическому устройству в Галактике и скопировать большой массив необходимых для ее владельца сведений. Целесообразно при этом отметить, что Гури отдавала себе отчет, что владелец не может и не желает воспринимать ее как нечто большее, чем прислуга, однако, при наличии независимого мышления, сохраняла абсолютную преданность Ксизору. В данном случае, как утверждают эксперты, наблюдается яркое проявление философской составляющей вселенной «Звездных войн» – морально-этическая сторона использования кибернетических организмов, наделенных разумом и волей, лишь в качестве инструментов. Важно указать, что, несмотря на совершенный Гури на страницах романа ряд жестоких убийств, она вызывала читательские симпатии своей исключительной преданностью объекту своей любви [17, с. 50].

В Эпизоде Пятом «Империя наносит ответный удар», вышедшем на американские экраны в 1981 г., действовал второстепенный персонаж Денгар – наемник («охотник за головами»), потерявший ряд важных органов в ходе боевых столкновений и заменивший их компьютеризированными имплантами. В романе К. У. Джетера «Мандалорский доспех» (1998 г.) представлен Шубаран – гуманоид, которому, в результате ряда сложных операций, голова заменена на компьютерное устройство, малокалиберное лазерное оружие. Таким образом, в данной фантастической франшизе высказывается предположение, которое частично подтверждено к началу 2020-х гг.: наличие электронно-механических эквивалентов утраченных человеческих конечностей, гибких и подвижных, в отличие от обычных протезов [22, р. 68].

Необходимо учесть то обстоятельство, что уже в эпоху создания классической трилогии «Звездных войн» (Эпизод Четвертый. Новая Надежда; Эпизод Пятый. Империя наносит ответный удар; Эпизод Шестой. Возвращение джедая), иными словами – в середине 1970-х – начале 1980-х гг., в фильмах и книгах вселенной был представлен гипердвигатель (или гипердрайв) – электронное устройство, позволяющее космическим кораблям развивать скорость, многократно превосходящую скорость света [9, с. 1281].

Данный вид двигателя, согласно сложившейся в «Звездных войнах» концепции, функционировал на основе импульсов, исходящих от гамма-лучей – разновидности электромагнетическо-

го радиоизлучения и воздействующих на площадь проводника. Гипердрайв, при этом, является компьютеризированным устройством, практическая деятельность которого зависит от степени профессиональности программирования полета; при этом, что важно принять во внимание, все маршруты, ведущие в различные звездные системы, введены в память бортового кибернетического устройства [19, p. 96].

Заслуживает внимания то обстоятельство, что, по оценкам профессиональных астрофизиков, концепция гипердвигателя и гиперпространства, описанного в данной фантастической франшизе, представлена в наукообразном виде. Данная ситуация объясняется тем, что на ранних этапах творчества Д. Лукас консультировался с известной писательницей-фантастом Л. Брэккет и ее супругом и коллегой Э. Гамильтоном, имевшим незаконченное высшее образование по специальности «физик» и обладавшим обширными (для периода 1970-х гг.) познаниями в области вычислительной техники [23, p. 143].

Отметим и тот факт, что наличие гиперпространственных устройств на космических летальных аппаратах было описано в американских литературных произведениях еще в 1960-1970-х гг., однако именно в созданной Д. Лукасом фантастической вселенной данный механизм был связан с эффективным функционированием навигационного компьютера, параметры и объем памяти которого зависели от габаритов и иных характеристик межзвездного транспортного средства.

Управление навигационным вычислительным механизмом, согласно логичной концепции «Звездных войн», требует от бортового инженера (и, по совместительству, программиста), отвечающего за данный вид работы, длительного процесса обучения для овладения всем комплексом необходимых умений и навыков [11, с. 95]. Пренебрежительное отношение к получению профессиональных знаний способно привести к катастрофе, что наглядно описано в одном из первых романов данной фантастической вселенной – «Хан Соло в Звездном Тупике», написанном в 1978 г. Б. Дейли. Соответственно, должность бортинженера на космическом летательном аппарате каждого калибра капитан может доверить только опытному и квалифицированному космонавту, чья работа, в свою очередь, оплачивается по наиболее высокому тарифу из всех членов экипажа [8, с. 89].

Следует принять во внимание то обстоятельство, что подробное разъяснение данного процесса в «Звездных войнах» вызвало резкое неприятие ряда критиков в США и за их пределами в начале 1980-х – 1990-х годах. Их замечания были основаны на том, что Д. Лукас и его последователи пытаются действовать в рамках жанра научной фантастики, ориентированной на популяризацию астрономии и астрофизики, которые не имеют отношения к фильмам развлекательного характера [1, с. 46]. Кроме того, в отрицательных рецензиях подчеркивалось, что описание работы бортовых инженеров на космических кораблях и акцент на необходимости долгого и качественного обучения являются констатацией прописных истин, направленных на попытку максимально увеличить объем книжного текста [15, с. 85].

Однако, как представляется, подобные критические замечания не имели существенных оснований. Во-первых, подобные объяснения обеспечивали произведениям и, в целом, всей фантастической франшизе большую реалистичность, что подтверждается как позитивной реакцией читательской и зрительской аудитории, так и мнением другой группы экспертов, настроенных менее скептически по отношению к «Звездным войнам». Данные специалисты акцентировали внимание на том непреложном обстоятельстве, что в любом жанре допустимы предположения о векторах дальнейшего технического прогресса. Во-вторых, в период становления данной фантастической франшизы в США начался процесс массового распространения персональных компьютеров среди рядовых американских граждан. Описание компьютерных технологий, таким образом, являлось, в том числе, и реакцией ее создателей на общественно-экономические процессы, происходившие в стране. При этом многие читатели, в свою очередь, начинали проявлять глубокую заинтересованность в освоении компьютерной техники после ознакомления с произведениями о данной фантастической вселенной [21, р. 182].

Важно отметить, что, согласно сюжету кинематографических и литературных произведений по «Звездным войнам», созданных в последней четверти XX столетия, именно благодаря эффективной работе навигационных компьютерных устройств во время полетов в различные регионы Галактики, в которой происходят события данной франшизы, были обеспечены постоянные контакты между многочисленными расами и государственными об-

разованиями, что, в итоге, способствовало формированию столь сложного и масштабного политического сообщества, как Галактическая Республика. При этом создание безопасных и наиболее эффективных, с точки зрения логистики, гиперпространственных маршрутов явилось заслугой республиканских программистов-навигаторов, чья деятельность, как следует из сюжета вселенной «Звездных войн», в значительной степени упростила освоение навыков профессионального космического пилотажа [26, р. 93].

Кроме того, на технологически развитых планетах, где использовались различные виды средств перемещения – воздушные (флайеры), колесно-гусеничные (краулеры, или кролеры) или транспортные единицы, функционирующие на воздушной подушке (спидеры), они неизменно оснащались бортовыми компьютерами, представляющими собой уменьшенные копии кибернетических устройств, установленных на межпланетных и межзвездных кораблях [19, р. 39].

Освоение подобных транспортных средств, соответственно, требовало наличия профессиональных умений. По существу, «Звездные войны» уже в начале 1980-х гг. явились одной из площадок, которые предугадали появление средств передвижения, оснащенных сложными электронными приборами, в том числе навигаторами, реальность конструирования которых, при этом, подвергалась сомнению в научных кругах до середины 90-х гг. XX в. [15, с. 88].

В начале 1990-х гг. был отмечен новый подъем популярности вселенной «Звездных войн», несколько уменьшившейся за период, прошедший после выхода последнего фильма классической трилогии «Эпизод Шестой. Возвращение джедая», который появился на экранах в 1983 г. Возвращение интереса поклонников к данной фантастической франшизе было вызвано запуском масштабной книжной серии, посвященной событиям, которые происходят после окончания указанной выше кинематографической ленты [22, р. 9].

Начало серии было положено книгами Т. Зана: «Наследник Империи», «Возрождение Тьмы» и «Последний приказ» (1991-1993 гг.). Среди большого числа новых ярких персонажей, созданных автором для исследуемой фантастической вселенной, следует выделить программиста Гента, работающего у Тэллона Карде – одного из авторитетных представителей галактического преступного сообщества [24, р. 198].

Гент наделен узкой специализацией, именуемой на местном жаргоне «ледоруб». В его функции входит незаконное проникновение на серверы военных, коммерческих и прочих организаций. Таким образом, в произведениях Т. Зана была подробно освещена проблема хакерства, уже упомянутая выше [20, р. 71].

Однако гораздо большее значение имело введение писателем в сюжет Голографической Сети (ГолоСети, ГолоНета). Согласно данным, которые привел Т. Зан, данная всегалактическая коммуникационная система была создана по решению Сената Республики за несколько столетий до событий классической трилогии и эпохи приквелов [23, р. 11].

Эффективное функционирование ГолоСети было обеспечено бесперебойной работой нескольких миллионов передаточных аппаратов, расположенных на гиперпространственных маршрутах. Линии ГолоНета были, в целом, надежно защищены. По этой причине сведения, отправленные по данной виртуальной системе, было весьма сложно перехватить. Успеха в подобной деятельности добивались лишь профессионалы уровня вышеупомянутого Гента или дроида RD-D2, оснащенного комплексом устройств, предназначенных для преодоления различных уровней защиты [6, с. 35].

ГолоСеть использовалась Галактическим Сенатом и другими властными структурами для освещения своей деятельности посредством голографических трансляций; в период гражданских войн ГолоНет являлся главным инструментом ведения информационной войны обеими противоборствующими сторонами: Галактической Республикой и Конфедерацией Независимых систем, Галактической Империей и Альянсом повстанцев (позднее – Новой Республикой), в созданном Дисней-каноне – Первым Орденом [24, р. 205].

Жители Галактики использовали данный коммуникационный комплекс для проведения деловых переговоров, неформального общения, участия в сетевых играх, просмотра новостей, голографических художественных и документальных фильмов. В серии романов М. Стэкпола «Разбойная эскадрилья» и А. Оллстона «Эскадрилья-Призрак», вышедших в период 1996-1999 гг., в сюжет были введены персонажи – Сиал Антиллес-Фел и Гарик Лоран («Мордашка»), которые являлись звездами ГолоНета [19, р. 67].

Следует признать тот факт, что отражение ГолоНета как полноценной социальной сети продолжилось и после перехода франшизы во владение компании Дисней. При этом в очередной раз

инструментом реализации данного процесса стали литературные произведения. Новой отличительной чертой сетевых коммуникационных площадок в эпоху Дисней явилось отражение так называемых «повесточных» вопросов. В частности, в романах нового книжного цикла «Звездные войны. Расцвет Республики», события в котором происходят за двести-триста лет до «Эпизода Первого. Призрачная угроза» и начало которому было положено в 2020 г., описываются многочисленные ресурсы ГолоСети, являющиеся каналами общения борцов с расизмом, экологических организаций и прочих социальных групп, которые в реальном современном мире отстаивают различные аспекты указанной выше «повестки».

Характерно, что новые авторы «Звездных войн» отображают данную ситуацию в сугубо положительном ключе. Этот факт подтверждается, помимо всего прочего, и тем, что представители указанных выше сообществ в книгах нового канона позиционируются исключительно в качестве позитивных персонажей. В особенности это относится к Ч. Вендигу, автору трилогии «Последствия» (2015-2017 гг.), чья ультралиберальная позиция, агрессивно изложенная в Твиттере, способствовала его увольнению из компании Марвел [16, с. 344]. Один из героев Ч. Вендига, Синджир Рат-Велус, бывший офицер имперской службы безопасности, яркий образец выходца из одной из указанных выше социальных групп, заявляет, что ГолоНет на протяжении многих десятилетий является символом борьбы за толерантность и основой для противодействия устаревшим традиционным ценностям. Как и сам автор, Рат-Велус нетерпим к лицам, выражающим «непрогрессивные взгляды» [26, р. 236].

Следовательно, можно констатировать, что рассматриваемая в данной работе проблема в условиях современности является отражением социально-политических тенденций, занимающих лидирующие позиции в американском обществе.

В фильмах классической трилогии и их новеллизациях упоминались комлинки – портативные переговорные устройства. В период 1990-2000-х гг. в данной франшизе произошло уточнение их функций и дизайна. Комлинки, согласно обновленной информации, имели обтекаемую форму, были снабжены голографической камерой, большим объемом памяти и обеспечивали прямую связь с любым миром в пределах Галактики. Фактически комлинки следует сравнить со смартфонами, при одном важном отличии – они

не могли обеспечить прямого выхода в ГолоСеть. Можно провести аналогию с современными, усовершенствованными индивидуальными переговорными устройствами, использующимися в вооруженных силах большинства современных государств [24, р. 209].

Возможность применения ресурсов галактической сетевой площадки гражданам Галактики во вселенной «Звездных войн» обеспечивало другое устройство, именуемое датападом (на жаргоне – декой). Данный аналог информационного планшета был предназначен для поисковой деятельности в ГолоНете, хранения фото- и видеоматериалов, работы в сфере графического дизайна, использования в компьютерных играх [12].

Таким образом, творчество писателей, начавших работу во вселенной «Звездных войн» в 1990-х гг., отражало новый для того периода феномен общественной жизни – Интернет, постепенно обретавший все более прочные позиции в вопросах межсубъектной коммуникации.

Сложно отрицать тот факт, что еще в фильме Ф. Ланга «Метрополис» (1927 г.) впервые показано использование видеосвязи. Данное явление нашло место и в пользующейся большим успехом научно-популярной франшизе «Звездный путь» («Стар-Трек»), созданной Д. Родденберри еще в середине 1960-х гг. Однако невозможно игнорировать и то обстоятельство, что именно во вселенной «Звездных войн» применение дистанционного коммуникативного устройства, оснащенного возможностью визуального контакта, было продемонстрировано в наиболее эстетически привлекательном стиле [24, р. 213].

В конце 1970-х – 1980-х гг. видеосвязь в «Звездных войнах» изначально была показана в форме изображения на компьютерном экране, обладающем большой плоскостью и обеспечивающем крупную картинку. Следовательно, была предугадана система связи, созданная на рубеже 2000-2010-х гг., которая базировалась на использовании стационарных компьютеров и ноутбуков [19, р. 15].

В свою очередь, франшиза Д. Лукаса послужила платформой для популяризации голографической связи. Уже в Эпизоде Четвертом «Новая Надежда» зрителям был продемонстрирован голографический проектор (голопроектор), обеспечивающий связь пользователя практически с любой точкой Галактики (за исключением территорий, охваченных колебаниями звезд, провоцирующих серьезные помехи) [23, р. 74].

Таким образом, следует констатировать, что, в определенной степени, в «Звездных войнах» рассматривалась возможность создания качественной дистанционной связи в видеоформате, то есть как и в иных фантастических франшизах, но в более масштабной форме был высказан технологический прогноз, который, по многим параметрам, оказался верным, с учетом тех принципов и возможностей, которыми обладают современные компьютеры, айпады и айфоны, и коммуникационные платформы – Skype, Zoom, Yandex Telemost и др.

Голопроекторы, по понятным причинам, производились в промышленных масштабах и применялись не только для осуществления двусторонней связи, но и в образовательных и развлекательных целях, так как объем их памяти позволял хранить большое количество файлов.

Как следует из романа Д. Волвертона «Выбор принцессы Лейи», написанного в 1996 г., голографические записи могли оставаться в сохранности на протяжении нескольких столетий, причем не только в памяти устройства, но и на компакт-дисках. Относительно дисков следует отметить, что их упоминание было связано с активным внедрением данных накопителей информации в общественную жизнь в период создания рассматриваемого литературного произведения [21, р. 287].

Голографические проекторы были оборудованы таким образом, что обеспечивали формирование объемных копий собеседников в формате 3D. Большая часть данных устройств была оснащена качественными динамиками, что позволяло субъектам коммуникации отчетливо слышать друг друга. Кроме того, голографические изображения могли обретать весьма масштабные размеры [26, р. 150].

Для достижения столь впечатляющего визуального эффекта участникам коммуникационных действий следовало встать на специальные платформы и занять место точно в их центре. Данные платформы обеспечивали и резкое увеличение уровня звука, что также добавляло определенную солидность. Как правило, эта возможность использовалась одним из участников беседы для оказания психологического эффекта на второго из них, в основном – для его устрашения. Подобный прием применял Император Палпатин, а в так называемом новом каноне, созданном после приобретения прав на франшизу «Звездные войны» корпорацией Дисней в начале 2010-х гг., – созданный им Верховный лидер Сноук [7, с. 151].

Голографические проекторы малой мощности обладали значительно меньшим объемом памяти в сравнении со стационарными устройствами. Для увеличения данного параметра к ним подключались голографические рекордеры (иное название – голографические регистраторы). Рекордеры были оснащены функцией записи трехмерных фотоизображений и видеофайлов. Подключение рекордера позволяло сохранять большие видеодокументы, общим объемом в двести часов. Однако данное дополнительное устройство по своей массе превосходило килограмм; его стоимость составляла более тысячи кредитов – сумма, которую большинство граждан Республики / Империи были не в состоянии потратить на подобные нужды [21, р. 269].

В данном случае прослеживается отображение очередной злободневной проблемы. Подробное описание голографических устройств в «Звездных войнах» началось в так называемую Эпоху приквелов, т.е. время создания новой трилогии: «Эпизода Первого. Призрачная угроза»; «Эпизода Второго. Атака клонов» и «Эпизода Третьего. Месть ситхов», в 1999-2005 гг. (созданных при помощи новейших на тот момент компьютерно-графических технологий) [19, р. 196].

В данный хронологический отрезок еще не были введены в эксплуатацию крупномасштабные накопители информации. Например, в 2004 г. журналы, освещающие развитие кибернетических технологий, отметили, как весьма знаменательное событие, создание японскими инженерами жесткого диска, обладавшего памятью в восемь гигабайт и размером не уступавшего среднеформатному книжному тому [24, р. 219].

Следовательно, привлечение внимания читателей к теме с малогабаритными голографическими проекторами и регистраторами в указанный период имело отношение к серьезной проблеме, связанной с ограниченными возможностями по хранению данных, а также пространственной и транспортировочной проблемам, которые были вызваны большими размерами данных устройств [23, р. 201].

По понятным причинам, писатели и кинематографисты, работавшие со вселенной «Звездных войн», не могли не испытывать проблем в подобной ситуации, что нашло отражение в их произведениях. Кроме того, неоднократная фиксация внимания зрительской и читательской аудитории на ценовой стоимости голорекордеров также имела под собой вполне практические обоснования.

Как и в рассматриваемой фантастической франшизе, среднестатистический гражданин зачастую не имел финансовой возможности для их приобретения [20, р. 93].

Наиболее оригинальная концепция, предложенная во вселенной «Звездных войн» в рамках рассматриваемой темы, – биологические технологии. Впервые данная идея была освещена еще в 1993 г., в романе К. Тайерс «Перемирие на Бакуре». В этой книге главные герои сталкиваются с агрессорами из отдаленной туманности – разумной рептилоидной расой сси-руук (шши-руук). Ученые сси-руук научились добывать энергию из живых существ (в первую очередь – разумных) и использовать ее в качестве топлива для энергетических генераторов, вычислительных машин высокой мощности, а также дистанционных переговорных устройств [24, р. 78].

Более масштабные идеи отражены в литературной серии «Новый Орден джедаев», в котором упоминавшиеся выше йуужань-вонги научились выращивать живые аналоги боевых и транспортных кораблей, компьютеров и аппаратов, обеспечивающих коммуникацию на астрономических расстояниях. Следует отметить, что в обоих случаях главной задачей авторов являлась критическая оценка жестоких опытов над людьми и лишения разума доверчивых индивидуумов в религиозных сектах. Однако в данном случае необходимо признать и стремление осветить проблемы ограниченности природных ресурсов и альтернативных вариантов технологического развития [23, р. 204].

### Заключение

Анализ представленных в данной работе материалов позволяет констатировать, что вселенная «Звездных войн» может представлять научный интерес для экспертов, исследующих характерные черты отображения высокотехнологичной вычислительной техники и социальных сетей в искусстве.

В первую очередь, данный вывод базируется на том факте, что осмысление франшизы «Звездных войн» позволяет опровергнуть ошибочный тезис о ее исключительно развлекательной направленности. В реальности, с момента своего создания, данная фантастическая вселенная является авантюрно-философской по своему характеру; соответственно, в ее произведениях поднимаются

различные вопросы морально-этического характера и проблемы, актуальные для того или иного периода времени.

Следует признать тот факт, что франшиза «Звездные войны» оказала содействие в процессе повышения популярности компьютерных технологий и социальных сетей – в первую очередь, посредством отражения их особенностей в кинематографических и литературных произведениях, а также с помощью фактической рекламы высоких технологий, использовавшихся при создании полнометражных фильмов.

В данной фантастической вселенной следует отметить не только своевременную реакцию на изменения в развитии двух данных сфер, но и многочисленные прогнозы относительно их дальнейшего прогресса, часть из которых оказалась точной, в частности относительно все более возрастающей роли социальных сетей в общественной жизни, бурного развития коммуникационных видеоустройств, полномасштабного развития робототехники и искусственного интеллекта.

### Литература

1. Афанасьев А. Н. Дети Интернета. Что они смотрят, и кто ими управляет? М.: Наше Завтра, 2021. 314 с. (Afanasyev A. N. Children of the Internet. What are they watching and who controls them? M.: Nashe Zavtra, 2021. 314 c.)
2. Баева Л. В. Образ киберчеловека в современной науке и культуре // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015. № 1(9). С. 56-69. (Baeva L. V. The image of a cyberman in modern science and culture // Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostanstva. 2015. № 1(9). S. 56-69.)
3. Баранов Б. Н. Социальные сети // Управление. 2020. № 2. С. 12-14. (Baranov B. N. Social networks // Upravlenie. 2020. № 2. – S. 12-14.)
4. Варшавская Ю. Л. Космические киноужасы // Литературная газета. 1977. № 36. С. 15. (Varshavskaya Yu. L. Space movie scenes // Literaturnaya gazeta. 1977. № 36. S. 15.)
5. Гошило Е., Гошило Б. Выцветание красного: бывший враг времен холодной войны в русском и американском кино 1990-2005 годов. СПб.: Academic Studies Press, 2020. 480 с. (Goshilo H., Goshilo B. Fade from Red. The Cold War Ex-Enemy in Russian and American Film 1990-2005. SPb.: Academic Studies Press, 2020. 480 c.)
6. Звездные войны. Только факты; под ред. Т. И. Ивакина. М.: Эгмонт Россия ЛТД, 2016. 72 с. (Star Wars. Just the facts; edited by T. I. Ivakin. M.: E`gmont Rossiya LTD, 2016. 72 s.)
7. Козьмина Е. Ю. Фантастика начала XX века в жанровом освещении // Научный диалог. 2017. № 6. С. 148-157. (Kozmina E. Y. Fiction of the

- early twentieth century in genre lighting // Nauchnyj dialog. 2017. № 6. S. 148-157.)
8. Кошкин А. П., Мельков С. А. Герой в России: кто он? (анализируя современный кинематограф) // Национальные и образовательные проблемы гражданской защиты. 2010. № 1. С. 83-90. (Koshkin A. P., Melkov S. A. Hero in Russia: who is he? (analyzing modern cinema) // Nacional'nye i obrazovatel'nye problemy grazhdanskoj zashhity. 2010. № 1. S. 83-90.)
  9. Манахов А. А. Фантастика и фэнтези: стилистические различия // Science and education. 2023. Т. 2. № 4. С. 1279-1283. (Manakhov A. A. Science fiction and fantasy: stylistic differences // Science and education. 2023. Т. 2. № 4. S. 1279-1283.)
  10. Муртазина Д. Р. Фильм «Звездные войны» глазами советских критиков // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2016. С. 72-76. (Murtazina D. R. The film «Star Wars» through the eyes of Soviet critics // Vestnik RGGU. Serija: Literaturovedenie. Jazykoznanie. Kul'turologija. 2016. S. 72-76.)
  11. Окавка Л. Б. Социальный статус кино как феномена художественной культуры // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2021. № 1. С. 94-100. (Okavka L. B. The social status of cinema as a phenomenon of artistic culture // Gumanitarnye issledovaniya v Vostochnoj Sibiri i na Dal'nem Vostoke. 2021. № 1. S. 94-100.)
  12. Овчинникова Н. С., Паль Д. Р. Социальные сети. История. URL.: <https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1> (дата обращения: 19.10.2021). (Ovchinnikova N. S., Pal D. R. Social network. History. URL: <https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1> (data obrasheniya: 19.10.2021).)
  13. Разлогов К. Э. Утопия и антиутопия в мировом кинематографе // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 4 (9). С. 112-115. (Razlogov K. E. Utopia and dystopia in world cinema // Mezhduнародnyj zhurnal issledovanij kul'tury. 2012. № 4 (9). S. 112-115.)
  14. Родионова В. В. Инверсия как особый художественный прием на примере анализа речи героя фильма «Звездные войны» магистра Йоды // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2012. № 1. С. 13-14. (Rodionova V. V. Inversion as a special artistic technique based on the example of the speech analysis of the hero of the movie "Star Wars" Master Yoda // Aktual'nye problemy humanitarnyh i estestvennyh nauk. 2012. № 1. – S. 13-14.)
  15. Седых О. М. Джозеф Кэмпбелл и зигзаги неофилологизма: от феномена «Звездных войн» к алгоритмам сторителлинга // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. 2019. С. 77-93. (Sedikh O. M. Joseph Campbell and the zigzags of Neophilologism: from the phenomenon of "Star Wars" to storytelling algorithms // Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 7. Filosofija. 2019. S. 77-93.)
  16. Слесова С. А. Специфика объективации концепта «Противостояние» в кинотексте «Звездных войн»: стилистический аспект // Балтийский

- гуманитарный журнал. 2021. Т. 10. № 4(37). С. 341-345. (Slesova S.A. The specifics of objectification of the concept of "Confrontation" in the film text of "Star Wars": stylistic aspect // Baltijskij gumanitarnyj zhurnal. 2021. T. 10. № 4(37). S. 341-345.)
17. Хаецкая Е. В. Звездные войны. Тридевятая галактика навсегда. М.: Алгоритм, 2016. 320 с. (Khayetskaya E. V. Star Wars. A galaxy far away forever. M.: Algoritm, 2016. 320 s.)
  18. Хрюкин Д. А. «Сотворение мира»: способы образного моделирования в научно-фантастическом кино // Артикульт. 2014. № 1(13). С. 81-87. (Khryukin D.A. "Creation of the world": methods of figurative modeling in science fiction cinema // Artikul't. 2014. № 1(13). S. 81-87.)
  19. Beecroft S., Hidalgo P., Dowsett E., Richau E., Zehr D. Star Wars Character Encyclopedia, Updated and Expanded Edition. New-York: DK Children, 2021. 224 p.
  20. Blackman H. The New Essential Guide to Weapons and Technology, Revised Edition (Star Wars). London: Random House World, 2004. 224 p.
  21. Decker K. S. Star Wars and Philosophy More Powerful than you can imagine. New-York: Tor Books, 2005. 320 p.
  22. Glassy M. The Biology of Science Fiction Cinema. Jefferson McFarland, 2001. 281 p.
  23. Grant B. Film genre From Iconography to Ideology. London: Wallflower, 2006. 233 p.
  24. Horton C., Hidalgo P., Zehr D. The Star Wars Book Expand your knowledge of a galaxy far, far away. New-York: DK, 2020. 224 p.
  25. Irwin W. Terminator and Philosophy: I'll be back, therefore I am. New-York: Palgrave Macmillan, 2009. 359 p.
  26. Patell C.R.K. Lucasfilm Filmmaking, Philosophy, and the Star Wars Universe. Manchester: Bloomsbery Academic, 2021. 289 p.