

БУДУЩИЕ ИМПЕРИИ: ВАРИАНТЫ, КОНФИГУРАЦИИ, ЛИНИИ РАСКОЛОВ В ВЕДУЩИХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ФИЛОСОФСКОЙ ФАНТАСТИКИ КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI ВВ.

Черняховская Юлия Сергеевна

- e-mail: julcher1@yandex.ru;
доктор политических наук, доцент, ведущий научный сотрудник,
руководитель Центра исследований политической культуры;
Российский научно-исследовательский институт
культуры и природного наследия имени Д. С. Лихачёва
19072, г. Москва, Берсеневская наб., д. 18-20-22, стр. 3,
Российская Федерация

Для цитирования

Черняховская Ю. С. Будущие империи: варианты, конфигурации, линии расколов в ведущих произведениях философской фантастики конца XX – начала XXI вв. // Российский социально-гуманитарный журнал. 2024. №4. URL: www.evestnik-mgou.ru

- Статья поступила в редакцию 22.09.2024
- Статья размещена на сайте 28.12.2024

СТРУКТУРА СТАТЬИ

[Аннотация](#)

[Ключевые слова](#)

[Введение](#)

[Модель «Вавилона-5»](#)

[Модель видеоигры «Mass Effect» \(2007–2017\)](#)

[Модель диалогии «Звёзды – холодные игрушки / Звёздная тень»](#)

[С. Лукьяненко \(1996–1997\)](#)

[Закключение](#)

[Литература](#)

[Article information](#)

АННОТАЦИЯ

Цель. Проанализировав несколько моделей прошлого и будущего, сравнить их и сделать выводы относительно того, как изменилось видение империи с течением времени и какие основания создания империй оказываются более эффективными, а также проанализировать, чем империи будущего должны оказаться отличными от империй прошлого. Целью данной работы является также введение в научный оборот нового пласта источников, содержащих осмысление проблем и противоречий империи как явления. В статье автор акцентирует внимание на образах империй будущего, сформированных в произведениях научной фантастики конца XX – начала XXI вв.

Процедура и методы. На основе трёх отобранных для анализа произведений, в которых моделируются будущее и прошлое имперского типа, автор статьи проводит компаративный анализ этих моделей.

Результаты. Автор приходит к выводам о мере востребованности тех либо иных черт классических империй в будущем и их предстоящей адаптации применительно к новым историко-цивилизационным условиям. Так, непрочной оказывается модель объединения, основанного на личной власти, личном авторитете и силе применительно к разнородным народам, нарушающих их культурно-конфессиональный суверенитет, тогда как объединение столь же разных народов, стоящих перед схожими вызовами и сплочённых общим действием, ведёт к согласию, а также несёт в себе тенденцию к упрочению единства даже при принадлежности к разным культурам и верованиям.

Теоретическая и практическая значимость исследования заключается в углублении представлений о закономерностях развития крупных полиэтнических и поликонфессиональных образований, также обозначаемых термином «империя». Результаты исследования могут быть использованы при анализе развития современных государственных образований и в учебных курсах по политологии, философии и истории.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

империя, хаос, порядок, цивилизация, фантастика, фэнтези, художественная футурология, идеальное конструирование

ВВЕДЕНИЕ

Концепт «империи» набирает всё большую популярность в последнее время. Отношение к понятию «империи» меняется не только в оценочном плане, но и в смысле расширения границ значения термина [1–3; 5–8]. «Империя» зачастую становится объектом осмысления не только академической философии, но и художественной литературы [4], причём масштаб интереса к этому явлению таков, что оставлять без внимания этот огромный пласт источников представляется несправедливым.

Данная статья выполнена в рамках масштабного исследования, сконцентрированного на образах империй прошлого и будущего в художественных философских текстах.

В трёх отобранных для анализа произведениях (телесериал «Вавилон-5», видеоигра «Mass Effect», роман-диалогия С. Лукьяненко «Звёзды – холодные игрушки / Звёздная тень») моделируется будущее имперского типа и анализируются отношения империи будущего с воплощениями порядка и хаоса, анализируется взаимосвязь между этапами умирания и расцвета империи и обращением к образам прошлого и будущего в фантастике и фэнтези как формах осмысления современного политического опыта и перспектив развития политической современности в художественно-фантастической форме.

Данные три произведения имеют ряд общих черт, таких как: будущее Земли в них представляет собой критическую утопию; Земля вышла в космос, однако не построила идеального общества; Земля вступила в планетарное сообщество, однако не заняла или только начинает занимать в нём твёрдые политические позиции; Земля будущего представляет собой своего рода усреднённый вариант развития, в котором не восторжествовали никакие радикальные тенденции и общество стало кардинально отличаться от сегодняшнего.

Земля во всех трёх моделируемых ситуациях объединилась до состояния планетарного государства, внутренние противоречия до некоторой степени были преодолены, но только до некоторой степени. Их существование продолжает создавать внутренние конфликты, но позволяет Земле до определённого момента действовать на уровне межпланетного содружества как единому политическому субъекту. Своего рода увеличенный и более многообразный вариант земного сообщества можно найти в Содружестве / Альянсе современных действи-

ям произведения космических сил. Это Содружество в каждом из трёх случаев имеет определённые важные отличия и особенности.

Однако на более глубоком уровне во всех трёх моделях стоят две сверхрасы, представляющие собой олицетворение абсолютного порядка, с одной стороны, и абсолютной свободы или абсолютного хаоса – с другой.

Таким образом, моделируя данную трёхступенчатую структуру, авторы всех трёх произведений моделируют и ряд ключевых, на их взгляд, проблем, перед которыми встанет империя объединённого человечества в будущем: во-первых, внутренние противоречия (свои в каждой из трёх моделей), во-вторых, планеты межнационального взаимодействия на межпланетном уровне (также свои в каждом из трёх случаев) и, в третьих, единые для всех трёх моделей проблемы отношений с высшими силами, абстракциями порядка и хаоса, которые, тем не менее, в каждом из трёх случаев также имеют свою специфику.

МОДЕЛЬ «ВАВИЛОНА-5»

Первое из произведений – фантастическая киноэпопея «Вавилон-5», созданная в конце 90-х гг. XX в.

Она предлагает рассмотреть человечество как молодую расу с единым планетарным правительством, вышедшую, тем не менее, на уровень сильнейших существующих космических держав, внутренние перипетии которого и противостояние между однополюсным тираническим и многополюсным демократическим векторами в котором разрешается в результате восстания Космофлота, свержения тиранически ориентированного, представляющего Северную Америку президента Кларка и занятия этого поста представителем Российского Союза (при том что сериал является американским). Человечество в «Вавилоне-5» – одна из молодых рас, но в недавнем прошлом выдержавшая жестокую войну с одной из существующих космических империй – Минбаром. Однако обстоятельства завершения этой войны не так однозначны – человечеству удалось победить не военной силой, минбарцы прекратили конфликт, когда их исследования показали существование связи между представителями человечества и Минбара – они верят, что в людей переселяются души умирающих минбарцев. Хотя фактически достоверность этого наблюдения не только не дока-

зана, но и ставится под сомнение дальнейшим развитием сюжета, сама её декларация ставит землян в положение своего рода наследников Минбара. И, руководствуясь своей верой, минбарцы на основе этого мирного союза выступают инициаторами создания нового, уже межпланетного союза.

Основой Содружества становятся пять империй (намёк на пятёрку постоянных членов Совбеза ООН). Первая из них – собственно Минбар. Это цивилизация под управлением так называемого Серого Совета, в который входят лучшие представители каждой из трёх минбарских каст – воинов, жрецов и мастеров. Однако де-факто все три касты довольно сильно проникнуты специфической духовно-религиозной культурой, смутно похожей на компиляцию из различных религиозных течений Азии.

Второй империей становится человечество – Земная Федерация, – типично демократическая в земном смысле республика под управлением Президента Земли и земных колоний.

Третья империя – угасающая империя Центавр, мечтой лучших представителей которой становится возрождение былого величия. Центавр – империя в буквальном смысле, он находится под управлением императора, на которого в отдельные периоды сильное влияние оказывает верхушка аристократии, – с явным намёком на цивилизацию западного типа.

Четвёртый участник Содружества – Республика Нарн, достаточно молодая, нарождающаяся империя, недавно вышедшая из-под власти Центравра. Основной целью Нарна является сохранение суверенитета, прежде всего от Центавра.

И пятый, последний участник Альянса – одна из двух древних рас, сверхимперия Ворлон, о которой известно достаточно мало, но которая, предположительно, является истинным катализатором создания нового Альянса.

Общая линия сюжета восходит к началу войны Земли с Минбаром, ставшей результатом характерной «проблемы первого контакта» – одна сторона, не зная традиций другой, принимает её вежливое приветствие за угрозу нападения. И фактически эта проблема взаимоотношения разных культур – один из ключевых конфликтов произведения и, соответственно, ключевой конфликт создания империи в понимании автора эпопеи М. Стражински. Однако в то же время внутри каждой цивилизации развиваются свои вертикальные конфликты, и каждая гипотетическая линия развития культуры открывает себя как

в позитивном, так и в негативном ключе. Для минбарцев это противостояние касты воинов с кастой жрецов, для Центавра – пограничные ситуации, возникающие при абсолютизации стремления к возвращению имперского величия. Для Земли – это угроза тирании, которая в определённый момент приходит на смену демократическому управлению, которая приводит к тому, что восстановление правового государства возможно только посредством отказа от следования законам и открытой конфронтации с незаконным правительством. Однако для Земного содружества также характерны и конфликт между центром (Землёй) и колониями (Марсом), и более сложный, неполитический конфликт, связанный с возникновением людей нового уровня эволюции – телепатов. Войне телепатов посвящена отдельная трилогия в рамках общего цикла.

Все перечисленные цивилизации так или иначе находятся приблизительно на одном уровне развития, в то время как ворлонцы – наиболее закрытая из всех и, как становится ясно со временем, значительно более старшая цивилизация.

Истинная роль ворлонцев в мировом устройстве проясняется, когда союз встречает корабли новой, до тех пор неизвестной цивилизации, – Теней.

Тени и ворлонцы – две сверхимперии, принадлежавшие предыдущему поколению цивилизаций, освоивших галактику. В то время как большая часть этих цивилизаций ушла за так называемый «Предел», ворлонцы и Тени, вечные враги, были оставлены, чтобы содействовать развитию рас нового поколения. Однако пути, которые исповедуют эти две расы, противоположны.

Ворлонцы – своего рода «пастухи вселенной». Проникая в среду развивающихся цивилизаций, они создают фактически культ себя самих, выступая в роли богов. Можно предположить, что таким образом на разных планетах они проповедуют свои этические системы и вплоть до последнего кризиса стараются вести цивилизации вверх по пути мирного развития. Однако перед угрозой полного уничтожения всех миров они берутся полностью искоренить планеты, заражённые союзом с Тенями, целиком уничтожая всё, что касалось их давних врагов.

В свою очередь, Тени исповедуют путь естественного отбора. Каждый раз, когда цивилизации доходят до определённого уровня развития, Тени, проникая в них, разжигают конфлик-

ты между планетарными империями для того, чтобы выжили сильнейшие и более достойные – согласно их этике.

МОДЕЛЬ ВИДЕОИГРЫ «MASS EFFECT» (2007–2017).

В цикле видеоигр на первый взгляд похожий конфликт лежит между двумя расами, которые можно было бы назвать «предтечами». Две сверхцивилизации в этом мире давно покинули арену противостояния, однако от протеанцев – первой из них – осталось множество руин и артефактов, которые и сейчас способны влиять на развитие тех или иных событий. Протеанцы (как и ворлонцы из «Вавилона») стали объектом поклонения ряда цивилизаций, однако, в отличие от ворлонцев, они имеют более веские основания получить статус богов: протеанцы действительно способствовали развитию цивилизаций, в том числе, возможно, и зарождению разума на части планет.

Жнецы, в свою очередь, занимают в этой вселенной место Теней, однако это сходство на деле оказывается не таким большим: как и Тени, они становятся катализатором многократной гибели вышедших в космос цивилизаций. Как и в случае с «Вавилоном-5», весь процесс освоения Вселенной в «Mass Effect» цикличен, но если в «Вавилоне-5» причина гибели цивилизаций каждого цикла обоснована стремлением Теней отселекционировать наиболее сильные расы, то в «Mass Effect» Жнецы не преследуют никаких альтруистичных целей, уничтожение очередной волны колонизации необходимо им для собственного выживания.

Протеанцы также не являются этическими пастухами Вселенной. Фактически, если сопоставлять древние расы и их пророчества с божественными силами, Бог в этой Вселенной уже мёртв. Предтечи оставили своих наследников и не заинтересованы в их судьбе.

Однако их место, как и в случае с «Вавилоном-5», занимают более молодые, но и наиболее сильные расы нового поколения. Если в «Вавилоне-5» это почти прямые наследники варлонцев – минбарцы и те, кого они привлекают в свой новый союз, то в «Mass Effect» межзвёздному союзу уже около тысячи лет, и он основан двумя расами-противоположностями – азари и саларианцами. Основную правящую роль в межпланетном обществе, находящемся под управлением Совета-триумвирата, играют азари и саларианцы.

Азари – раса философов и учёных, которую можно было бы назвать матриархальной, так как она целиком состоит из женщин. Для продолжения рода азари используют союзы с другими расами, распространённые настолько, что чистокровные азари считаются не совсем полноценными членами общества. Под этим укладом стоит осмысленная теория: азари считают постоянный обмен с другими расами необходимым условием совершенствования собственной расы. Союзы, в которые они вступают, носят в первую очередь духовный характер, так как мать-азари, проникая в разум своего партнёра, изучает культуру, традиции, ценности его народа для того, чтобы взять для своего потомства лучшее из этого. Азари достаточно миролюбивы, и их условно можно было бы назвать «сердцем» альянса.

Второй столп межзвёздного содружества – раса саларианцев, учёных-естественников. Противопоставление этих рас сразу же напоминает старые дискуссии о физиках и лириках эпохи расцвета научно-технического романтизма.

В то время как азари фигурируют в истории в основном как историки, культурологи, археологи, саларианцы зачастую – биологи или физики. Азари живут несколько сотен лет, жизнь же саларианца длится около сорока земных лет. При изучении истории межзвёздного содружества может показаться, что во многих конфликтах, поставивших под угрозу существование альянса, виноваты саларианцы – их решения часто бывают опасны и радикальны. Однако маловероятно, что такой перекос действительно существует. Все решения – в том числе заложившие угрозы этой условной галактической империи – принимаются совместно.

Третьим участником совета всегда были те, кто выполнял роль силовиков.

В то время как азари были основателями, а саларианцы – их партнёрами, раса, выполнявшая при них роль своего рода «исполнительной власти», сменялась дважды. Это всегда некие ставленники двух основных рас Совета, причём изначально это место занимают кроганы, чью цивилизацию азари и саларианцы в буквальном смысле подняли из руин.

Конфликт вокруг судьбы кроганов, как представляется, один из характерных для всей концепции. Приняв помощь Совета, состоявшего на тот момент, очевидно, из азари и саларианцев, кроганы – глубоко военнизированная цивилизация, уничтожившая большую часть своей культуры в атомной во-

йне, – на какое-то время спасла себя от умирания и стала не просто одним из многих участников альянса, но и третьим членом совета. Кроганы выполнили возложенную на них роль, защитив альянс от внешних врагов, после чего, как стало ясно, стали представлять угрозу для членов альянса.

Кроганы – одна из трёх рас, которым Совет уготовил роль «полицейских Вселенной».

Кроганы живут сегодняшним днём, их выход в космос фактически не обусловлен внутренними причинами, а стал следствием решения Совета. И в этическом плане, и в цивилизационном кроганы не изменились. Это народ солдат-наёмников, практически не развивающих науку и не заботящихся о завтрашнем дне. После их выхода в космос оказывается, что численность кроганов стала несоразмерно увеличиваться, они начинают представлять угрозу для Совета, и Совет принимает решение провести двойные меры: во-первых, салиарианцы разрабатывают «генофаг», биологическое оружие, которое призвано контролировать рождаемость кроганов таким образом, что большая часть их младенцев будет рождаться мёртвыми. Первоначально генофаг предполагается использовать для устрашения, но второе решение Совета ведёт к тому, что он оказывается пущен в ход. Это второе решение – поиск альтернативы кроганов в лице нового «силовика Альянса» – расы турианцев. Это также раса воинов, но если кроганов можно сравнить с варварами, то турианцы больше похожи на средневековых рыцарей, они имеют определённые представления о чести, и тем не менее во главу угла ставят военную доблесть. Именно они настаивают на том, чтобы генофаг против кроганов был задействован в борьбе с последними.

Проходит определённое время, и Совет снова начинает искать новую расу на роль своего силовика, на сей раз их взгляды обращены к человечеству. Причиной этого становится, очевидно, то, что они начинают видеть угрозу и в турианцах.

«Спектр» турианцев становится предателем и выступает против Совета. Концепт «спектра» – последний из тех, которые необходимо обозначить в рамках данного исследования, потому что он также становится ключевым для всего цикла.

«Спектры» – своего рода исполнители особых поручений Совета, происходящие теоретически из различных рас, но главный, подтекстовый смысл этой должности можно раскрыть в научно-технической базе игры: «Как выглядит окружающий

мир из окна корабля, двигающегося с сверхсветовой скоростью? ... Скорость света ... становится причиной преломления – если свет направлен под углом, он преломляется и разделяется на спектр. Объекты за пределами корабля будут выглядеть преломлёнными. Чем больше разница между объективной и субъективной скоростью, тем заметнее будет преломление...». Иными словами, с большого расстояния и на большой скорости множество объектов сливается, образуя два множества – синее и красное, добро и зло. Спектр – это эффект этого преломления и одновременно тот, кто не может позволить себе рассматривать каждую деталь, вынужден судить и принимать решения в условиях постоянного сверхсветового движения.

Второй столь же важный концепт, пронизывающий всё произведение, – «эффект массы», послуживший и названием для игры. Речь идёт о том, что по мере накопления энергии или массы в любом объекте он неуклонно приближается к взрыву, если потенциальная энергия не будет разряжена. И это верно как для физических объектов, так и для самой политической системы межзвёздного альянса.

МОДЕЛЬ ДИЛОГИИ «ЗВЁЗДЫ – ХОЛОДНЫЕ ИГРУШКИ / ЗВЁЗДНАЯ ТЕНЬ» С. ЛУКЬЯНЕНКО (1996–1997)

Наконец, третье из отобранных для анализа произведений – диалогия, в которой можно увидеть такую же трёхслойную структуру конфликта.

Земля в модели Лукьяненко, хоть и вышла в космос, крайне не мало отличается от Земли сегодняшней. Она не переживала атомной войны и не превращалась в тоталитарную антиутопию – просто стагнировала, принесла в космос все свои прежние конфликты. Она, по сути, вовсе не является империей и в новом межзвёздном содружестве заняла место «слабой», неравноправной расы, приняв узкоутилитарную роль звёздных «извозчиков».

Межзвёздное содружество миров состоит из так называемых сильных и слабых рас. Практически это такая же система, как и в «Mass Effect», где есть расы, входящие в Совет, и есть просто состоящие в Содружестве, и в «Вавилоне-5», где есть Совет и есть «Лига неприсоединившихся миров», представите-

ли которой имеют право слова, но не имеют права решающего голоса.

Однако во всех трёх моделях различаются как фактор, делающий расу представителем той или иной группы, так и степень разделения прав. Так, «Вавилон-5» в этом плане почти утопичен, и ряд метафор в сюжете в целом говорит о том, что он сознательно заимствует образы Круглого Стола для создания этой модели «империи будущего». В «Mass Effect» этичность разделения неоднозначна, в «Звёздах – холодных игрушках» же об этике не идёт и речи.

И если во многих других конструкциях предполагается, что особые способности той или иной расы должны были бы дать ей преимущества и возможность войти в число сильных рас, то здесь ситуация развивается прямо противоположным образом – сильные расы подходят к вновь открытым молодым цивилизациям чисто утилитарно и, определив их способности (такие как способность к скоростным межзвёздным перелётам у землян), отводят им узкоспециализированную функцию внутри Содружества.

Это и становится причиной того, что среди младших рас зреют собственные альянсы против рас сильных.

Основным импульсом к началу такой организованной борьбы становится появление в обозримом пространстве новой расы – «геометров». А через некоторое время и их главных противников – «Звёздной Тени».

Геометры и Звёздная Тень по масштабу и смыслу своего противостояния могут быть сопоставлены с Ворлоном и Тенями из «Вавилона-5». В то время как первые (как Геометры, так и Ворлон) представляют собой абсолютизацию идеи порядка, вторые – Звёздная Тень и Тени – абсолютизацию идей хаоса и свободы. Обе стороны выдвигают свои проекты создания идеальной империи. Для Геометров это достаточно благополучный мир, предельно упорядоченный, безопасный и мирный для тех, кто согласился к нему присоединиться, достигнутый путём регресса тех, кто не хотел мира. Для Звёздной Тени это мир абсолютного свободного выбора, где каждая планета живёт даже не по своим законам, а согласно глубинным, подсознательным устремлениям своих обитателей, а каждый индивид, вступая во врата Звёздной Тени, попадает на планету, идеально соответствующую таким его устремлениям, – но по факту не имеет возможности осознано выбрать свою судьбу.

Земля в конечном итоге оказывается на перепутье, какую стратегию развития выбрать. Как и в «Вавилоне-5», земляне выбирают собственный путь, а родство с одной из сверхрас даёт им возможность отстоять свою позицию перед галактическим альянсом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, можно сказать, что все три источника заслуживают более глубокого анализа и осмысления. В рамки данной статьи удалось уместить только поверхностный анализ основных характеристик и базовых черт конструкторов империи будущего, её истоков и путей развития. Практически не затронутыми остались проблемы культурного суверенитета внутри империи, а также условия и причины её становления. Кроме того, приведённые источники – лишь три примера из огромного массива художественно-литературных произведений, порой очень глубоко анализирующих поставленную в статье проблему. Всё это может послужить темой и основой для дальнейших научных исследований.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алейник Е. В. Проблемы определения термина «империя» в современной политологии // Наука и образование – важнейший фактор развития общества в современных условиях: материалы XI Международной научно-практической конференции. Караганда: Кент – LTD, 2024. С. 231–235.
2. Гайда Ф. А. Официальное понимание «империи» в России начала XVIII – начала XX века // Тетради по консерватизму. 2022. №1. С. 56–64.
3. Грачев Н. И. Империя как форма государства: понятие и признаки // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 5: Юриспруденция. 2012. №2. С. 18–28.
4. Луньков М. И. Технологическое развитие империи будущего в романе Аркади Мартин «Память, что зовётся империей» // Актуальные проблемы современной филологии: материалы научно-практической конференции с международным участием. Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2024. С. 18–21.
5. Пуздрач Ю. В. Империя. Основные принципы // Право и государство: теория и практика. 2024. №7. С. 69–72.

6. Санькова С. М., Шевченко М. А. Имперский дискурс в творчестве М. О. Меньшикова // Тетради по консерватизму. 2022. №1. С. 297–307.
7. Сквозников А. Н. Нетипичные формы государственного устройства: на примере империи // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Юридические науки. 2024. №1. С. 20–27.
8. Тальская О. Д. Феномен империй в современных политических теориях // Социально-гуманитарные знания. 2017. №2. С. 341–347.

ARTICLE INFORMATION

Author

Yulia S. Chernyakhovskaya

- e-mail: julcher1@yandex.ru,
Dr. Sci. (Political Sciences), Assoc. Prof., Leading Researcher,
Head of the Center for the Study of Political Culture,
Russian Research Institute of Cultural and Natural Heritage
named after D. S. Likhachev
Bersenevskaya nab. 18-20-22 / 3, Moscow 19072, Russian Federation

For citation

Chernyakhovskaya Yu. S. Future empires: variants, configurations, and lines of split in the leading works of philosophical science fiction of the late 20th–beginning of the 21st centuries. In: *Russian Social and Humanitarian Journal*, 2024, no. 4.

Available at: www.evestnik-mgou.ru

Absract

Aim. Having analyzed several models of the past and the future, to compare them and draw conclusions about how the vision of empire has changed over time and which grounds for creating empires are more effective, as well as to analyze how the empires of the future should be different from the empires of the past. The purpose of this work is also to introduce into scientific circulation new sources containing an understanding of the problems and contradictions of empire as a phenomenon. In the article, the author focuses on the images of empires of the future shaped in the works of science fiction of the late XX – early XXI centuries.

Methodology. Based on three works selected for analysis, in which the future and the past of the imperial type are modeled, the author of the article conducts a comparative analysis of these models.

Results. The author comes to conclusions about the extent to which certain features of classical empires will be in demand in the future as well as their upcoming adaptation to new historical and civilizational conditions. Thus, the model of unification based on personal power, personal authority and strength turns out to be fragile in relation to diverse peoples who violate their cultural and confessional sovereignty, whereas the unification of equally diverse peoples facing similar challenges and united by common

action leads to harmony and carries a tendency to strengthen the unity even with belonging to different cultures and beliefs.

Research implications. The research deepens the understanding of the patterns of development of large multi-ethnic and multi-confessional formations also referred to by the term “empire”. The results of the study can be used in the analysis of the development of modern state entities and in training courses on political science, philosophy and history.

Keywords

empire, chaos, order, civilization, science fiction, fantasy, artistic futurology, ideal construction

References

1. Aleinik E. V. [Problems of defining the term “empire” in modern political science]. In: *Nauka i obrazovanie – vazhnejshij faktor razvitiya obshchestva v sovremennyx usloviyax: materialy` XI Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii* [Science and education are the most important factor in the development of society in modern conditions: materials of the XI International scientific and practical conference]. Karaganda, Kent – LTD Publ., 2024, pp. 231–235.
2. Gaida F. A. [The official understanding of “empire” in Russia in the 18th – early 20th centuries]. In: *Tetradj po konservatizmu* [Notebooks on conservatism], 2022, no. 1, pp. 56–64.
3. Grachev N. I. [Empire as a form of state: definition and characteristics]. In: *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 5: Yurisprudenciya* [Bulletin of Volgograd State University. Series 5: Jurisprudence], 2012, no. 2, pp. 18–28.
4. Lunkov M. I. [Technological development of the empire of the future in the novel by Arkady Martin “Memory Called Empire”]. In: *Aktual'ny'e problemy` sovremennoj filologii: materialy` nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodny'm uchastiem* [Actual problems of modern philology: materials of the scientific and practical conference with international participation]. Krasnoyarsk, Krasnoyarskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet im. V. P. Astaf'eva Publ., 2024, pp. 18–21.
5. Puzdrach Yu. V. [Empire. Basic principles]. In: *Pravo i gosudarstvo: teoriya i praktika* [Law and state: theory and practice], 2024, no. 7, pp. 69–72.
6. Sankova S. M., Shevchenko M. A. [Imperial discourse in the works of M.O. Menshikov]. In: *Tetradj po konservatizmu* [Notebooks on conservatism], 2022, no. 1, pp. 297–307.
7. Skvoznikov A. N. [Atypical forms of government: the example of an

empire]. In: *Vektor nauki Tol'yattinskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Yuridicheskie nauki* [Vector of Science of Togliatti State University. Series: Legal Sciences], 2024, no. 1, pp. 20–27.

8. Talskaya O. D. [The phenomenon of empires in the modern political theories]. In: *Social'no-gumanitarny'e znaniya* [Social and humanitarian knowledge], 2017, no. 2, pp. 341–347.