

*Вестник Ивановского государственного университета.*

*Серия: Гуманитарные науки. 2024. Специальный выпуск. С. 30—38.*

*Ivanovo State University Bulletin. Series: Humanities. Special issue. P. 30—38.*

Научная статья

УДК 821.161.1.09“20”

DOI: 10.46726/И.2024.4.4

**«ДАР» СМЕРТИ КАК «ДАР» ВРЕМЕНИ  
В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ РОМАНА  
В. ПЕЛЕВИНА «ПУТЕШЕСТВИЕ В ЭЛЕВСИН»**

**Юлия Николаевна Мыслина**

Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых,  
г. Владимир, Россия, yulia\_mislina@mail.ru

**Аннотация.** В статье исследуется понимание смерти как «дара» в современной философии и художественной литературе XXI века. Цель работы — доказать, что «дар» смерти в виртуальной реальности романа Пелевина «Путешествие в Элевсин» интерпретируется через «дар» времени для субъектов/объектов в компьютерной симуляции. В ходе исследования были применены не только философские методы (метод деконструкции Деррида, философская концептуализация «дара» смерти Паточки и Деррида), позволяющие встроить понятие «дара» смерти в проблематику современной философской и гуманитарной мысли, но и прежде всего литературоведческие: интертекстуальный анализ позволил проследить не только межлитературные связи, но и развитие концепций смерти и небытия как дара у писателей фантастов с зарождения/представления виртуальной реальности с начала XX века до наших дней; для выявления схожести в построении дискурсивных установок был применен дискурс-анализ; для обозначения родственности сюжетов — мотивный анализ. Анализ и реконструкция философской концепции романа позволили установить, что первичное противостояние религии и виртуальной реальности завершилось, по мысли Пелевина, проникновением религиозной символики в киберреальность, обогатив мир «цифры» современными культурными достижениями. Это ознаменовало перелом в отношении к виртуальной реальности: человек в виртуальном мире так же обращается к Богу, как и в объективной реальности, так как Бог в новом для человека киберпространстве становится частью его личной идентичности. «Дар» смерти в виртуальной реальности неограниченного времени представляет собой нулевую отметку в определении агентности сознания/души внутри созданного киберпространства. Поэтому безличные компьютерные алгоритмы так стремятся «даровать» себе смерть для обретения сознания/души и реализовать «бессмертие на время» в «безвременной» цифровой симуляции. Таким образом, «дар» смерти в виртуальной реальности романа Пелевина «Путешествие в Элевсин» интерпретируется вполне в русле философии Деррида как чистый «дар» времени, который невозможно передарить или вернуть, он абсолютен, безусловен и равен вечности в понимании отсутствия/остановки времени в моменте.

**Ключевые слова:** Виктор Пелевин, Деррида, философия литературы, смерть как «дар», время как «дар», виртуальная реальность, философская фантастика

**Для цитирования:** Мыслина Ю.Н. «Дар» смерти как «дар» времени в виртуальной реальности романа В. Пелевина «Путешествие в Элевсин» // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Специальный выпуск. С. 30—38.

Понимание смерти как «дара» берет свое начало еще в библейских текстах, где Бог, как великий «Человеколюбец», оказывается властелином жизни и смерти («Последний же враг истребится — смерть» [1 Кор. 15:26]). Главная проблема человека всегда заключалась в его смертности, человеческое бессмертие могло мыслиться только как даруемое извне. Таким образом, категория дара оказывалась рамочной в сравнении с категорией долга. Но во многих мировых религиях смертность понималась как возможность исправиться, очиститься от грехов. В христианстве смертность интерпретировалась как ограничение греха или как особое переживание времени, когда ты сознаёшь себя. Например, в платонизме время трактовалось как «икона вечности», то есть смертные вещи выступали как образ, помогающий нашему сознанию стать причастным вечности.

Но философская концепция времени как дарованного для какой-то цели входила в противоречие с повседневным переживанием времени как простой данности. Французская теория поставила целью примирить общее целеполагание при мысли о времени и повседневное переживание. Философ Ж. Деррида как автор теории деконструкции «в ранней статье “Сущность и грамма” ... разбирает противоречия хайдеггеровской концепции времени, свойственные западной философии в целом. Они заключаются в противоречии между фиксацией принадлежности времени бытию и уяснением сущности времени как такового» [Белоненко: 178]. Поэтому дар времени, согласно Деррида, это единственный подлинный дар, его нельзя передарить, передать, потребовать ответного дара, следовательно, он так же безусловен, как смерть. Что делает смертный человек, когда получает этот дар? Как мы узнаём, по Деррида, что время нам даровано? Французский философ превращает экзистенциальную проблематику А. Камю и Ж.-П. Сартра и категорию «проявления мужественности» перед лицом неизбежной смерти и исчезновения в постмодернистскую проблематику, где саму смерть и смертность нужно мыслить иначе, в свете концепции дара. Смерть — это уже не «абсолютное ничто», как у Сартра, она одна из переменных внутри времени, тогда как время подчиняется законам дара, чистого безличного полагания. Это позволяет мыслить смерть уже не как экзистенциальную ситуацию, а как ситуацию логического допущения возможностей жизни и дара жизни.

Понимание смерти как чистого дара Деррида описал в труде «Дар смерти» (1999) в серии размышлений о феномене дара («Презентация времени» (1991)). В своем исследовании французский философ обращается к философии Я. Паточки, ученику Гуссерля и Хайдеггера, который на вопрос: «Что такое религия?» отвечает: «Религия есть то, что предусматривает доступ свободного “Я” к ответственности» [Деррида 2018]. Если религия — это ответственность, то субъектом религии может выступать не только ответственный за свою жизнь, но и за свою смерть. Но как можно быть ответственным за свою смерть? Согласно Деррида, это возможно при условии понимания смерти не только как дара извне, но и как дара самому себе: «Что значит *donner la mort* по-французски? Как можно дать себе смерть [*se donner la mort*]? Как человек дает ее себе, если предать себя смерти означает: умереть, взяв на себя ответственность за свою смерть; совершить самоубийство; принести себя в жертву ради другого, умирая ради другого, и возможно, таким образом, отдавая свою жизнь и принимая смерть, принимая дар смерти так, как это сделали Сократ, Христос и другие, но по-разному?» [Там же]. Каждый может принять только свой дар смерти: нельзя подарить себе смерть за другого, как нельзя сделать подарок за другого или принять чужой подарок как якобы свой.

Но французский философ четко разделяет ответственность (дар) за свою смерть и жертвоприношение во имя другого — добровольно отдав свою жизнь за кого-то, мы лишь на время отодвинем момент его смерти, но не заменим его смерть своею, ведь каждый может быть ответственен только за свою смерть [Там же]. Здесь мысль постмодернизма и отличается от мысли экзистенциализма, где как раз императив жертвы понимался как единственный, который дает смысл абсурдному миру. Поэтому, по убеждению Деррида, дар смерти, как и дар времени — это чистый дар, который не предполагает ответного, ввиду линейного течения времени в объективной действительности.

Деррида как один из основоположников концепции постмодернизма, несомненно, оказал сильное влияние на современного русского писателя В. Пелевина, чье творчество последних лет четко отвечает этому направлению («Македонская критика французской мысли» (2003)). В эпоху постмодерна взгляд на категорию времени и категорию смерти отличается от традиционного (классического) и экзистенциального, где время — это императив поступка, приобретающего всеобщее значение; в постмодернизме время прерывисто, ризоматично и нелинейно; смерть же (согласно Ж. Делезу и М. Фуко), с одной стороны, представляет собой общий итог частных смертей, с другой, наступает «смерть смерти», смешиваются понятия живого, мертвого, механизированного, виртуального и т. д. Смерть становится культурным продуктом, рекламой, способом «пощекотать» нервы, симулякр, эрзацем реальной смерти. Проблемой нашей статьи является исследование дара смерти как дара времени в виртуальной реальности, представленной в художественной литературе XXI века на материале романа Пелевина «Путешествие в Элевсин» (2023).

Чтобы разобраться, как виртуальность соотносится со временем и реальным опытом времени, в том числе переживанием конечности времени, мы обратились к работе современного исследователя научной фантастики Дж. Л. Стедмана «Инопланетяне, роботы и идола виртуальной реальности в научной фантастике Г.Ф. Лавкрафта, Айзека Азимова и Уильяма Гибсона» (2020) [Steadman], в которой представлена антология литературных реальностей писателей начала, середины и конца XX — начала XXI века. Анализ творчества писателей-фантастов показал, что постепенная концептуализация виртуальной реальности была неотделима от проблематики дара и понимания небытия как дара в фантастической литературе.

В фантастике время отличает каждую вселенную, а вселенная как бы дарована художественному замыслу данного фантаста. В художественной реальности Пелевина виртуальность становится возможностью продолжения жизни человеческого разума/души после физической смерти тела. То есть виртуальная реальность становится не функционалом, а средой. Британская исследовательница С. Магерштадт в труде «Тело, душа и киберпространство в современной науке художественного кино: виртуальные миры и этические проблемы» (2014) поставила один из ключевых вопросов современной философии в условиях виртуальной реальности: «Что делает нас людьми?» [Magerstädt: 1], предложив рассматривать эту проблему в рамках отношения души и тела в концепциях постмодернизма. Еще в конце XX века, в «1994 году Дмитрий Пригов представил фотографию “Компьютер в русской семье”, на которой при свете пустого монитора герой читает старую книгу» [Бычков, Маньковская: 8], символизирующую неприятие интеллигенцией технических достижений, отдающей предпочтение бумажным книгам как источнику информации. В наши дни компьютерные технологии — не просто неотъемлемая и очень важная часть

жизни современного человека, но и обоснование субдисциплины «виртуалистики» (В.С. Стёпин) — чьим предметом исследования стала виртуальная среда как еще одна «объективная» реальность существования социума. И если в постмодернизме весь мир — это текст, то в виртуальной реальности весь мир — это программа (тот же текст): «Текст, существующий в цифровой среде — это, в первую очередь, экранный текст, порожденный с помощью компьютерного интерфейса и функционирующий как культурная репрезентация, т. е. в качестве “культурного интерфейса”» [Северина].

Пелевин, действуя внутри постмодернизма, погружает души/разум своих героев в виртуальную симуляцию «ROMA—3», оставляя их физические останки (мозги) в подземных контейнерах. Виртуальная реальность в романе современного русского писателя представляет собой компьютерную симуляцию Рима III века, которой управляет император Порфирий (LLM-бот или большая лингвистическая модель): «LLM не думает. Она тренируется на огромном корпусе созданных прежде текстов — романов, стихов, заговоров и заклинаний, надписей на заборах, интернет-чатов и срачей, нобелевских лекций...» [Пелевин: 145—146]. В основе устройства подобной литературно-виртуальной симуляции лежит постмодернистская антигуманистическая концепция, в которой, согласно Деррида, реальность становится интердискурсивным текстом, а окружающая действительность полностью «текстуализируется», так как «...вне текста не существует ничего» [Деррида 2000: 318]. Деконструктивистская методология Деррида («чтение-письмо», соавторство писателя и читателя) позволяет сформулировать постмодернистское понимание текста как бесконечного дискурса, «В противовес произведению (традиционному понятию, которое издавна и по сей день мыслится, так сказать, по-ньютонovski)...» [Барт: 414]. Но тогда возникает вопрос: как созданная на основе достижений всей человеческой культуры реальность представляет собой не нечто новое и современное, а симуляцию Рима III века?

Ответ на него частично дает сам автор: «будущее человечества заключено в его прошлом. А еще точнее, оно заключено в языке...» [Пелевин: 150]. Человеческое общество устроено так, что людям проще обозначить и решить свои проблемы на историческом материале, так как этому способствует дистанция между современностью и историческим периодом, описанном в произведении (такой прием очень часто применяют и современные кинематографисты, представляя историю — фоном для проблем современности (З. Кракауэр (2005)). Таким образом, компьютерная симуляция Рима III века — это цифровой код (редуцированный интертекст), где язык такая же первооснова событийности с ее временными параметрами, как и в современной объективной реальности: «Язык и есть непонятно кем написанная программа нашей судьбы» [Там же: 151]. Здесь у Пелевина представлен парадокс: с одной стороны, симуляция имеет одной из своих целей — вечную жизнь человека в виртуальном пространстве, но с другой, ей управляет язык, который при любом исходе обозначает «предел» человечеству — смерть: «Когда LLM-боты соединили свое лингвистическое целеполагание с вычислительными возможностями RCP-кластеров, будущее людей и общества перестало быть загадкой <...> Лингвистической целью человечества была смерть» [Там же]. Таким образом, виртуальная реальность как возможное решение проблемы человеческой смерти оказывается несостоятельной, так как ее механизмы управления находят такой итог человечества наиболее рациональным.

Человечество снова вынуждено обратиться к Богу и религии как к единственной возможности бессмертия души. Но Рим III века в романе Пелевина —

это сложная поликонфессиональная культура, показанная читателю через призму современных философских представлений о душе, Боге и бессмертии. По убеждению Магерштадт, религия и цифровизация могут взаимно существовать: «...божественность не только не становится жертвой пророков смерти Бога, не умирает цифровой смертью, а просто обретает новую цифровую высокотехнологичную жизнь» [Magerstädt: 31]. Таким образом, современная научная мысль легко преодолела старую апорию взаимоисключения религии и «цифры» в действительности XXI века. Но редуцированная культура киберреальности в значительной степени представлена лишь религиозной символикой, а не глубинными смыслами какого бы то ни было религиозного учения.

В романе «Путешествие в Элевсин» присутствует узнаваемая постоянным читателям Пелевина религиозная эклектика: религионимы восточной, западной и христианской философии: дзэн-буддизм, индуизм, язычество, культы Христа и т. д. Но в виртуальной реальности своя темпоральность и своя феноменология, ведь в сознание/разум каждого героя «подгружают» идентичность прямо перед отправлением в симуляцию, поэтому и происходящее там воспринимается иначе, чем в объективной реальности. В итоге в романе «Путешествие в Элевсин» плитка с раскрашенным барельефом в подземной комнате императора Порфирия, с одной стороны, представляет неизвестный культ: «Изображенное на нем походило на последнюю трапезу Христа, как культисты изображают ее в своих катакомбах» [Пелевин: 130], с другой же, становится абсолютно бессмысленной символизацией какой-то новой религии, с учетом того, что в виртуальной реальности все нарисованные на барельефе существа могут быть вполне материализованы в данный момент времени и в данной локации. И далее Пелевин соединяет воедино «Тайную вечерю» Христа с индийским пантеизмом, рожденным Брамой (молитвами браманов), египетскими богами и восточными легендами о боге Индре с его жемчужной сетью откровений. В виртуальной реальности течение времени нелинейно, а ризоматично, прерывисто и способно повернуть вспять, а главное отличие богов всех религий от человека — в их бессмертии, но сейчас человек становится равен богу не только вечной жизнью, но и всевозможными талантами и знаниями, которые можно в любой момент «подсосать» из нейросетей. Так зачем тогда человеку боги в виртуальной реальности?

Согласно Пелевину, «Боги есть человеческие представления о высоком. Выделения человеческого ума» [Там же: 131], поэтому они мало отличаются «от того, что он выделяет из носа или зада» [Там же]. Пелевинские боги слишком антропоцентричны, следовательно, материальны и телесны, они принадлежат исключительно повседневности, соотносимой с нашей, а не эсхатологическому миру. Человек в виртуальной реальности романа «Путешествие в Элевсин» не чувствует себя целостным ввиду отсутствия физического тела, что проявляется в неизбывной тоске по нему, т. к. изначально рожден он был еще во плоти. Согласно Магерштадт, «в виртуальных мирах тело временами остается лишь “сильно заряженным следом объекта отдаленно запомнившегося... чувства всеобъемлющего единства естественной телесности, чувства одновременного физического и социального сдерживания, возникшего из предопределенных/неизменяемых отношений со своим телом”» [Magerstädt: 33]. Поэтому смерть физического тела становится смертью «следа», тени, чего-то естественного, хотя и не первостепенно значимого для жизнедеятельности человека в данный момент времени. Смерть даруется как опознавательный знак, предназначенный только для тебя (как у Деррида нельзя получить подарок за другого).

Не случайно Пелевин назвал свой роман «Путешествие в Элевсин», ведь элевсинские мистерии всегда рассматривались как прижизненное переживание смерти [Райкова]. Прижизненная элевсинская смерть участников ритуала становилась репетицией, еще одной возможностью подготовиться к реальной смерти, а, следовательно, даром дополнительного времени в реальной жизни и надеждой на улучшение доли в загробном мире.

Поэтому император Порфирий, обозначив гладиатору Маркусу главную мысль трудов Гегесия: «мудрый рассматривает себя как уже мертвого» [Пелевин: 197], предлагает и ему самому относиться к смерти как к «сокровеннейшему из его упований». Но древнегреческий мудрец писал это для людей во плоти, а в виртуальной реальности есть только разум/душа, которая позволяет приблизиться к моменту смерти с различной (иногда определяемой самим субъектом) скоростью, останавливая, замедляя и ускоряя время в компьютерной симуляции. Ведь на вопрос: «Если душа исчезает после смерти тела, создать ее заново из ничего под силу лишь Богу. Следовательно, демон-пожиратель должен быть Богом, по каким-то причинам решившимся на подобное мрачное чудо» [Там же: 230]. Таким образом, если в виртуальной реальности Пелевина допускается смерть души, то тут же появляется божество/демон, которое способно ее воскресить, перевоссоздать или сотворить заново: «Ты просто сон демона. Ведь ты на самом деле уже умер, и пламя твоей души погасло... А теперь ты как бы временно воскресаешь в его сне <...> Демон как бы делает свою душу твоей. <...> Сон демона будет неотличим от твоего опыта» [Там же]. У Пелевина человеческая душа в виртуальной реальности становится равна пережитому опыту, а, следовательно, «сну» демона. Но здесь опять возникает парадокс: как душа может быть равна опыту, если опыта нет, если человеческий разум «забывает» свою прошлую жизнь ради «свежести» ощущений в новой симуляции? Тогда получается, что души нет, и киберпространство заселяют лишь бездушные алгоритмы. Поэтому современный автор и выводит аналогию: душа — опыт — «сон демона», где сон уже неотличим от смерти ввиду постоянно сменяющихся самоидентичностей, погружающихся в различные симуляции, самих себе дарующих смерть/время/бессмертие. Дарование здесь превращается в виртуальную индустрию, предлагающую бесконечное число различных симуляций, включающих в себя (в числе прочего) и ощущения от переживания собственной смерти.

В романе «Путешествие в Элевсин» душа может получить неограниченное число шансов на воскрешение, поэтому смерть становится неисчислимым даром времени, а, следовательно, и даром бессмертия: «Это будет миг бессмертия на время. Так выразился Пастернак. Одна из самых глубоких догадок человеческой поэзии. Единственное мгновение сознательной вечности» [Там же: 467]. Но миг бессмертия в симулятивной реальности Пелевина отличается от пастернаковского (у Пастернака «бессмертие на время» понимается как момент единения с природой и постижение душевного катарсиса): И вот, бессмертные на время, / Мы к лику сосен причтены / И от болей и эпидемий / И смерти освобождены (Б.Л. Пастернак «Сосны»). У Пелевина же миг бессмертия становится равен вечности (Порфирий желает обрести сознание и «миг бессмертия на время» [Там же: 467] и добивается этого с помощью дискурса соавторства, где герои в момент речетворчества (написания романа) творят новую киберреальность: «Ты просто мой дубликат и соавтор, пишущий вместе со мной этот текст» [Там же: 469]. Таким образом, Пелевин закольцовывает виртуальную реальность саму в себе, превращая Маркуса в нового императора Порфирия и определяя ему новое путешествие в Элевсин в назначенный срок. Поэтому «дар»

смерти в симулятивной реальности становится «даром» времени («бессмертием на время»), но только с условием отсутствия сознания, а, следовательно, только для компьютерных алгоритмов, а не для человеческих душ (которые при практически неограниченной продолжительности жизни все же смертны), так как находятся в зависимости от своих физических оболочек.

Итак, в XXI веке прежнее взаимоисключение религии и виртуальной реальности полностью изжило себя, что позволило религиозной символике проникнуть в компьютерную симуляцию, тем самым создав новую киберреальность (с редуцированной культурой). Современный человек по-прежнему нуждается в Боге даже в виртуальной реальности, так как современные боги — это «выделения человеческого ума», а, следовательно, являются частью идентичности самого человека в новом для него континууме. Ведь в киберреальности основной проблемой все чаще становится наличие/отсутствие сознания (души) как определяющей силы, делающего человека живым существом. Поэтому в компьютерной симуляции (как и в объективной реальности) смерть, пусть и интерпретированная в различных видах, представляет собой основную точку отсчета в достижении не только бессмертия, но и подтверждения наличия/отсутствия сознания (души). Понимание «дара» смерти «даром» времени в компьютерной симуляции романа Пелевина «Путешествие в Элевсин» основывается на философской концепции понимания смерти чистым даром (Паточка, Деррида). Поэтому главный герой романа бессознательный алгоритм Порфирий, даря себе смерть, достигает «апофеозиса» и получает «сознание» и «бессмертие на время», так как в его случае «бессмертие на миг» приравнивается к вечности (отсутствию (остановке) времени по аналогии с апорией Зенона Элейского об отсутствии движения в «Летающей стреле»).

Такое понимание «дара» смерти берет свое начало в схожей с апориями Зенона теории деконструкции Деррида, где «граммы» — это отпечатки апорий [Деррида 2000]. Поэтому «дар» смерти становится «даром» времени и возможностью получить сознание (личность) для бессознательных компьютерных алгоритмов. Здесь Пелевин снова фокусирует внимание на антропоцентризме и удалении от этого мировоззрения в виртуальной реальности. Апорийность ситуации заключается в стремлении более совершенного субъекта стать менее совершенным, в приобретении единой личности/души в противовес возможности использовать в своем функционировании достижений лучших «умов» человеческой цивилизации (ведь по прогнозам компьютерных систем и алгоритмов человечество при любом развитии событий ожидает только смерть). Поэтому в виртуальной реальности для безличных программ «дар» смерти становится «даром» бессмертия в момент остановившегося времени — таким образом они получают «миг бессмертия на время».

#### Список литературы / References

- Барт Р. От произведения к тексту // Избранные работы: Семиотика: Поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 413—423.  
(Bart R. From work to text, *Selected works: Semiotics: Poetics*, Moscow, 1989, pp. 413—423. — In Russ.)
- Белоненко Е.О. Семиотизация времени в философии Ж. Деррида // *НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право*. 2013. № 23 (166). Вып. 26. С. 178—182.  
(Belonenko E.O. Semiotization of time in the philosophy of J. Derrida, *NOMOTNETIKA: Philosophy. Sociology*, 2013, iss. 23 (166), pp. 178—182. — In Russ.)

Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // *Academia. Архитектура и строительство*. 2014. № 2. С.8—15.  
(Bychkov V.V., Man'kovskaja N.B. Artistic and aesthetic virtualism, *Academia. Architecture and construction*, 2014, no. 2, pp. 8—15. — In Russ.)

Деррида Ж. Дар смерти. URL: <https://predanie.ru/book/219146-dar-smerti/> (дата обращения: 12.02.2024).  
(Derrida Zh. The gift of death. — In Russ.)

Деррида Ж. О грамматологии. М.: Ad Marginem, 2000. 511 с.  
(Derrida Zh. On Grammatology, Moscow, 2000, 511 p. — In Russ.)

Пелевин В.О. Путешествие в Элевсин. М.: Эксмо, 2023. 480 с.  
(Pelevin V.O. Journey to Eleusis, Moscow, 2023, 480 p. — In Russ.)

Райкова О.А. Элевсинские мистерии как способ прижизненного переживания смерти // *Вестник ТГПУ*. 2017. № 9 (186). С. 9—14.  
(Raikova O.A. Eleusinian mysteries as a way of lifetime experience of death, *Tomsk State Pedagogical University Bulletin*, 2017, no. 9 (186), pp. 9—14. — In Russ.)

Северина Е.М. Цифровой текст в пространстве современной культуры // *Человек и культура*. 2019. № 5. С. 65—72.  
(Severina E.M. Digital text in the space of modern culture, *Man and culture*, 2019, no. 5, pp. 65—72. — In Russ.)

Magerstädt S. *Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema*, New York: Macmillan Publishers Limited, 2014, 106 p.

Steadman J.L. *Aliens, Robots and Virtual Reality Idols in the Science Fiction of H.P. Lovecraft, Isaac Asimov and William Gibson*, UK: Zero Books, 2020. URL: <http://library.lol/main/4192234208E47B2EA44CF3FAE2B0F729> (accessed: 08.02.2004).

## THE “GIFT” OF DEATH AS THE “GIFT” OF TIME IN THE VIRTUAL REALITY OF V. PELEVIN’S NOVEL “JOURNEY TO ELEUSIS”

*Yulia N. Myslina*

Vladimir State University named after A.G. and N.G. Stoletov, Vladimir,  
Russian Federation, [yulia\\_mislina@mail.ru](mailto:yulia_mislina@mail.ru)

**Abstract.** The article examines the understanding of death as a “gift” in modern philosophy and fiction of the 21st century. The purpose of the scientific article is to prove that the “gift” of death is interpreted through the “gift” of time for subjects and objects in the virtual reality of Pelevin’s novel “Journey to Eleusis”. The subject of the study was the particular understanding of the “gift” of death as the “gift” of immortality by the characters in the virtual reality of the novel by a modern author. In the course of the study, not only the philosophical methods of Derrida and Patocka were used, which made it possible to introduce the concept of the “gift” of death into the problems of modern philosophical and humanitarian thought, but also and first of all, literary methods. Intertextual analysis, which made it possible to trace not only interliterary connections, but also the development of the concepts of death and non-existence as a gift among science fiction writers from the beginning of virtual reality from the start of the twentieth century to the present day. To identify similarities in the construction of discursive attitudes, discourse analysis was used; to indicate the relatedness of plots — motive analysis. Analysis and reconstruction of the philosophical concept of the novel made it possible to establish that, according to Pelevin, the primary confrontation between religion and virtual reality ended with the penetration of religious symbols into cyber reality, filling the digital reality with the achievements of modern culture. This is how a turning point is demonstrated in the attitude towards virtual reality: a person



in the virtual world, as in objective reality, turns to God in the same way, but God in cyberspace, which is new to a person, becomes part of his self-identity. The “gift” of death in the virtual reality of infinite time becomes the starting point in determining the agency of the soul within cyberspace. Therefore, impersonal computer algorithms seek to grant themselves death in order to gain consciousness or a soul and realize “temporary immortality” in a timeless digital simulation. Thus, the “gift” of death in the virtual reality of Pelevin’s novel “Journey to Eleusis” is interpreted in the understanding of Derrida’s philosophy as a pure “gift” of time that cannot be given or returned, it is absolute, unconditional and equal to eternity in the understanding of the absence or stopping of time in the moment.

**Keywords:** Victor Pelevin, Derrida, philosophy of literature, death as the “gift”, time as the “gift”, virtual reality, philosophical fiction

**For citation:** Myslina Y.N. The “gift” of death as the “gift” of time in the virtual reality of V. Pelevin’s novel “Journey to Eleusis”, *Ivanovo State University Bulletin. Series: Humanities*, 2024, Special issue, pp. 30—38.

*Статья поступила в редакцию 26.05.2024; одобрена после рецензирования 10.06.2024; принята к публикации 28.06.2024.*

*The article was submitted 26.05.2024; approved after reviewing 10.06.2024; accepted for publication 28.06.2024.*

#### **Информация об авторе / Information about the author**

**Мыслина Юлия Николаевна** — кандидат филологических наук, ассистент кафедры русской и зарубежной филологии, Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых, г. Владимир, Россия, yulia\_mislina@mail.ru

**Myslina Yulia Nikolaevna** — Candidate of Sciences (Philology), Assistant of the Department of Russian and Foreign Philology, Vladimir State University named after A.G. and N.G. Stoletov, Vladimir, Russian Federation, yulia\_mislina@mail.ru