

УДК 130.2

<http://orcid.org/0000-0002-8673-7075>

ЖАНР «КИБЕРПАНК» КАК ОСМЫСЛЕНИЕ ФЕНОМЕНА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

В.А. Лебедев, доцент, кандидат философских наук

У статті аналізується жанр кіберпанк як осмислення феномена інформаційного суспільства. І теоретики інформаційного суспільства, і представники жанру кіберпанк намагалися проаналізувати світ, в якому життя зміниться кардинальним чином під впливом комп'ютерних технологій. Творці теорії інформаційного суспільства в основному зосереджувалися на його позитивних аспектах, в той час як кіберпанки говорили про те негативному, що може прийти в життя суспільства і окремо взятої особистості, якщо воно стане реальністю. Кіберпанк зосереджувався на темній стороні високих технологій, без якої неможливе існування будь-якого явища. Ні філософські побудови теоретиків-апологетів інформаційного століття, ні похмурі пророцтва представників Руху кіберпанка в повній мірі в реальність не втілилися. Причину цього можна углядіти в тому, що розуміння інформації, яким оперували і перші, і другі, виявилось неправдивим (більш реалістичним, очевидно, є розгляд інформації не як ресурсу, а як комунікації).

Ключові слова: інформація, кіберпанк, масова культура, наукова фантастика, інформаційне суспільство.

Постановка проблеми. Впервые об обществе, основанном на работе с информацией, заговорили в начале 50-х годов XX века, в связи с появлением кибернетики и математической теории связи. Сам термин «информационное общество» стал устоявшимся ближе к концу XX столетия [5, с. 5]. Среди его исследователей можно назвать К. Шеннона, Н. Винера, Д. фон Неймана, Й. Масуду, Д. Нейсбита. Философские аспекты информационного общества рассматривались Ф. Фукуямой, К. Поппером, Д. Беллом, Ж. Бодрийяром, Д. Ивановым [2, с. 6]. Киберпанк как жанр анализировался в основном в работах критических и литературоведческих. Представляется интересным сопоставить то, как произведения в жанре «киберпанк» и соответствующие научные теории описывали феномен информационного общества.

Изложение основного материала. Термин «киберпанк» появился в 1980 году, по одной версии, как название рассказа писателя Брюса Бетке, по другой – в писательском кружке, лидером которого был другой писатель, Брюс Стерлинг. Первым киберпанковским романом считается «Нейромант»

Уильяма Гибсона. Первоначально данное направление его представителями называлось просто «Движение».

Появление киберпанка связано с распространением персональных компьютеров, благодаря чему материализовались многие научные идеи 1950-1960-х годов. Идеология этого течения закодирована в самом его названии: кибер – хай-тек (высокие технологии), отрицание природы, панк – анархисты-маргиналы (в качестве главных героев), бунт против культуры. Киберпанк описывает мир синтетического будущего: искусственные одежда, плоть, интеллект, наркотики. Никакого экологизма, отрицание гармонии. Специфично отношение к телесности: имплантаты, нанотехнологии, крионика увеличивают возможности тела, особые технологии позволяют осуществить запись сознания и перенести его в компьютер. Важной частью такой вселенной является взаимодействие с виртуальными мирами, один из центральных конфликтов – столкновение человека с искусственным интеллектом, желающим обрести самостоятельность [4, с. 75]. Часто эксплуатируется возможность общения с компьютерами напрямую, через прямое подключение нервной системы хакера к ЭВМ с помощью особых устройств-разъемов (собственно, тут мы видим прямое воплощение высказывания М. Маклюэна «электронная система является продолжением центральной нервной системы» [6, с. 343]). Киберпанк антигуманен, мрачен, как сказал Брюс Стерлинг, «эта мрачность честна». Также, по словам Стерлинга, в мире киберпанка «мысль о том, что существуют некие священные границы, в которых должен держаться человек, – заблуждение... границ, защищающих нас от самих себя, не существует» [4, с. 75].

Идеологи киберпанка использовали свои книги как метафорическое предупреждение против тревожных тенденций развития современного им общества, в котором безудержное стремление к материальному благополучию превращает человечество в стадо, лишенное духовной свободы и равнодушное ко всему, кроме развлечений. Писатель Гарднер Дозуа определил жанр киберпанка формулой «high tech / low life» («высокие

технологии/низкая жизнь»)), имея в виду то, что в нем повествуется о мире высокотехнологическом, но бедном нравственно и духовно.

Киберпанк в классическом виде – антиутопия, показывающая общество победившего конформизма, где «отдельный человек превратился в ничтожный байт внутри суперкомпьютера» [8, с. 53]. На одном полюсе этого мира – извращенная роскошь, на другом – абсолютное бесправие личности, нищета городских трущоб, беспредел мегакорпораций, силовых структур и мафиозных кланов. Можно сказать, что в основе киберпанка лежат жанр детективного нуара с одной стороны, и вестерн с его культом одиночки, – с другой [8, с. 53] (это подчеркивается и тем, что герои-хакеры часто именуется в произведениях этого жанра «киберковбоями»).

Кроме литературы, киберпанк проявился в кинематографе и аниме, компьютерных и видеоиграх, настольных ролевых играх.

Самыми известными представителями данного направления (кроме упомянутых выше Стерлинга и Гибсона) можно назвать Уолтера Йона Уильямса, Аллена Стила, Руди Рюкера, Пэт Кэдиган. На территории СНГ первым киберпанковским литературным произведением стала повесть «Сеть», написанная совместно А. Тюриным и А. Щеголевым. Элементы киберпанка встречаются в произведениях С. Лукьяненко, В. Панова, А. Зорича, Д. Симмонса.

Если первоначально киберпанк был частью андерграунда и увлечением информационной элиты, то постепенно, по мере того как им заинтересовались крупные издательства, он стал частью массовой культуры и растворился в ней.

На основе киберпанка возник посткиберпанк – научная фантастика, которая использует многие его стилистические особенности, но без агрессивного протестного заряда. В частности, посткиберпанковские герои уже не маргиналы/отщепенцы, а вполне классические персонажи научной фантастики, которые пытаются изменить мир к лучшему или спасти его от гибели. Данное направление делят на биопанк и нанопанк, в зависимости от

того, какая технология в производстве является преобладающей. В качестве примера посткиберпанка можно указать «Алмазный век, или Букварь для благородных девиц» Нила Стивенсона, романы Ричарда Моргана о Такеси Коваче [8, с. 55-56].

В эпоху формирования киберпанка как литературного направления по отношению к нему возникла оппозиция в лице так называемых гуманистов. Эти авторы, как отмечает М. Суэнвик «пишут грамотно, порой даже чересчур литературно, внимание свое сосредотачивают на психологии персонажей – почему-то сплошь рефлексирующих и склонных к ошибкам, возможности же фантастики используют для исследования больших философских проблем, иногда религиозных по своей природе» [12]. В общем и целом, гуманисты представляли традиционный взгляд на научную фантастику и ее проблематику, а потому анализировать их творчество в контексте заявленной проблемы не имеет смысла.

Теперь перейдем к рассмотрению концепта информационного общества. По мнению исследователей, оно должно обладать следующими базовыми чертами:

- определяющим фактором общественной жизни в целом является научное знание. Оно вытесняет труд, как ручной, так и механизированный, в его роли фактора стоимости товаров и услуг. Экономические и социальные функции капитала переходят к информации. Как следствие, ядром социальной организации главным социальным институтом становится университет как центр производства, переработки и накопления знания. Промышленные корпорации теряют главенствующую роль;

- уровень знаний, а не собственность, становится определяющим фактором социальной дифференциации. Деление на имущих и неимущих приобретает принципиально новый характер: информированные становятся привилегированным слоем, неинформированные – «новыми бедными». Очаг социальных конфликтов перемещается из экономической сферы в сферу культуры. Результатом борьбы и разрешения конфликтов является развитие

новых и упадок старых социальных институтов;

- инфраструктурой информационного общества является новая «интеллектуальная», а не «механическая» техника. Социальная организация и информационные технологии образуют симбиоз. Общество вступает в «технетронную» эру, когда социальные процессы становятся программируемыми [1, с. 357-356]. «Недейственными стали старые гражданские, государственные и национальные группировки» [6, с. 342].

К сказанному выше можно добавить описание «третьей волны» (как называет общество будущего Э. Тоффлер). Она включает в себя использование возобновляемых источников энергии, методы производства, исключаящие фабричные конвейеры, не-ядерные семьи [10, с. 33].

Указанные выше черты можно встретить во многих источниках, и часто их указывают как реально состоявшиеся или как то, то воплотится в жизнь в ближайшее время. Однако существует и альтернативная точка зрения, которая кажется нам более обоснованной.

Как отмечает Д. Иванов, именно в таком виде информационное общество нигде не состоялось, хотя его основные атрибуты налицо: преобладание в ВВП доли услуг, снижение числа занятых во вторичном (производственном) секторе и рост доли третичного (сервисного) сектора, тотальная компьютеризация [1, с. 358]. Впрочем, другие исследователи считают, что общество, обладающее признаками информационного, еще не сложилось и к нему только предстоит прийти. Пока что происходит лишь накапливание технических, технологических и социальных возможностей для его утверждения [7, с. 436]. Несостоятельность прогнозов теоретиков информационного общества связывают с тем, что их авторы отождествляли понятия «информация» и «знание». Информация, по Д. Иванову, есть коммуникация, операция трансляции символов, побуждающая к действию. Огромная техническая, экономическая политическая ее роль объясняется именно тем, что она не содержательна (в отличие от знания) и не предметна (в отличие от продукта). Информация операциональна, она служит для

обоснования действий. Именно поэтому она так ценна для современного человека, являясь его идолом. В традиционном обществе, или в обществе модернизирующемся, построенном на идеологическом основании деятельности, информация на такую роль претендовать не могла. Люди действуют, используя информацию, а коммуникационные потоки не только не поглощаются, подобно сырьевым или энергетическим ресурсам, но умножаются и ускоряются. Информация не столько ресурс, сколько мотив (стимул) деятельности [1, с. 359-362].

И теоретики информационного общества, и представители жанра киберпанк, вышли из одной колыбели, имя которой – персональный компьютер. Работы Элвина Тоффлера, как отмечает Брюс Стерлинг, заменили Библию для киберпанков. Добавив к теоретическим выкладкам элементы контркультуры (граффити, музыку скрэтч, метод нарезок) представители Движения создали свой уникальный, запоминающийся стиль. Испытывая эйфорию от новых перспектив, открытых распространением компьютеров, они пытались создать революционное, новаторское направление. К жанру киберпанк в полной мере применимо высказывание Р. Брэдбери: «Я не описываю будущее. Я его предотвращаю». Создатели теории информационного общества в основном сосредотачивались на его позитивных аспектах, в то время как киберпанки говорили о том негативном, что может прийти в жизнь общества и отдельно взятой личности, если оно станет реальностью. Киберпанк сосредотачивался на темной стороне высоких технологий, без которой невозможно существование любого явления. «Прекраснодушная технофилия осталась в той ушедшей, медленной эпохе, когда власть еще имела существенный «запас прочности» [11]. Данную цитату можно сравнить с цитатой Э. Тоффлера: «Мы начинаем думать о прогрессе как о цветущем дереве с многочисленными ветвями, простирающимися в будущее; большое различие и богатство человеческих культур позволяет представить его как систему. В этом свете сегодняшнее движение к более разнообразному, раздробленному миру выглядит как

важный скачок вперед...» [10, с. 475]. Сегодня легко можно убедиться в том, что отдельные «ветви» такого дерева заканчиваются скачком религиозного фундаментализма, новыми войнами, террористическими актами. И на этом фоне Б. Стерлинга можно назвать более прозорливым автором. То, что повсеместное внедрение высоких технологий в жизнь, приведет к напряженным социальным трансформациям, не вызывает сомнений [3, с. 4]. Но последствия этих изменений являются предметом дискуSSIONным. «Ни одна технология не вливается плавно в реку будущего. Они дергаются и хромают на своих костылях, как и их античных покровитель, бог Гефест» [9, с. 14].

Выводы. И теоретики информационного общества, и представители жанра киберпанк пытались проанализировать мир, в котором жизнь изменится кардинальным образом под воздействием компьютерных технологий. Если первые рассматривали грядущий информационный век как «дивный новый мир», то киберпанки сосредотачивались на его негативных сторонах. Ни философские построения теоретиков-апологетов информационного века, ни мрачные пророчества представителей Движения в полной мере в реальность не воплотились. Причину этого можно усмотреть в том, что понимание информации, которым оперировали и первые, и вторые, оказалось ложным (более реалистичным, очевидно, является рассмотрение информации не как ресурса, а как коммуникации). Тем не менее, для создания целостной картины информационного будущего и изучения места человека в нем, имеет смысл анализировать обе точки зрения.

Список використаних джерел

1. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность// Информационное общество: Сб. – М.: АСТ, 2004. – С. 355-427.
2. Карпенко В. Е. Человек и культура в условиях техноинтеллектуализации антропосферы. – Х.: ХНУ имени В. Н. Каразина, 2017. – 328 с.
3. Карпец Л. А. Освітня реальність інформаційного суспільства. – Харків: ТОВ «Оберіг», 2015. – 328 с.
4. Курина А. Киберпанк// Альтернативная культура: Энциклопедия. Сост. Д. Десятерик – Екатеринбург: Ультра.Культура, 2005. – С. 75-76.
5. Лактионов А. Информационное общество: через тернии к звездам?// Информационное общество: Сб. – М.: АСТ, 2004. – С. 5-6.
6. Маклюэн М. Средство есть само содержание// Информационное общество: Сб. – М.: АСТ, 2004. – С. 341-348.
7. Моисеев Н. Информационное общество: возможность и реальность// Информационное общество: Сб. – М.: АСТ, 2004. – С. 428-451.

8. Невский Б. Директория сознательной свободы: 10 и 1 файл про киберпанк//Мир фантастики. - № 1. – 2008. – С. 52-56.
9. Стерлинг Б. Будущее уже началось: что ждет каждого из нас в XXI веке. – Екатеринбург: У-Фактория, 2005. – 264 с.
10. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: «АСТ», 1999. – 784 с.
11. Зеркальные очки: антология киберпанка. Под ред. Б. Стерлинга <https://www.rulit.me/books/zerkalnye-ochki-read-361388-2.html>.
12. Суэнвик М. Постмодернизм в фантастике: руководство пользователя//<http://flibusta.is/b/99123/read>.

References

1. Ivanov D. Obschestvo kak virtualnaya realnost// Informatsionnoe obschestvo: Sb. – М.: AST, 2004. – S. 355-427.
2. Karpenko V. E. Chelovek i kultura v usloviyah tehnointellektualizatsii antroposferyi. – Н.: HNU imeni V. N. Karazina, 2017. – 328 s.
2. Karpets L. A. Osvitnya realnist Informatsynogo suspilstva. – Harkiv: TOV «OberIg», 2015. – 328 s.
3. Kurina A. Kiberpank// Alternativnaya kultura: Entsiklopediya. Sost. D. Desyaterik – Ekaterinburg: Ultra.Kultura, 2005. – S. 75-76
4. Laktionov A. Informatsionnoe obschestvo: cherez ternii k zvezdam?// Informatsionnoe obschestvo: Sb. – М.: AST, 2004. – S. 5-6.
5. Maklyuen M. Sredstvo est samo sodержanie//Informatsionnoe obschestvo: Sb. – М.: AST, 2004. – S. 341-348.
6. Moiseev N. Informatsionnoe obschestvo: vozmozhnost i realnost//Informatsionnoe obschestvo: Sb. – М.: AST, 2004. – S. 428-451.
7. Nevskiy B. Direktoriya soznatelnoy svobody: 10 i 1 fayl pro kiberpank//Mir fantastiki. - # 1. – 2008. – S. 52-56.
8. Sterling B. Budushee uzhe nachalos: chto zhdet kazhdogo iz nas v XXI veke. – Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2005. – 264 s.
9. Toffler E. Tretya volna. – М.: «АСТ», 1999. – 784 s.
10. Zerkalnye ochki: antologiya kiberpanka. Pod red. B. Sterlinga <https://www.rulit.me/books/zerkalnye-ochki-read-361388-2.html>.
11. Suenvik M. Postmodernizm v fantastike: rukovodstvo polzovatelya//<http://flibusta.is/b/99123/read>.

ЖАНР «КИБЕРПАНК» КАК ОСМЫСЛЕНИЕ ФЕНОМЕНА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

В.А. Лебедев

В статье анализируется жанр киберпанк как осмысление феномена информационного общества. И теоретики информационного общества, и представители жанра киберпанк пытались проанализировать мир, в котором жизнь изменится кардинальным образом под воздействием компьютерных технологий. Идеологи киберпанка использовали свои книги как метафорическое предупреждение против тревожных тенденций развития современного им общества. Создатели теории информационного общества в основном сосредотачивались на его позитивных аспектах, в то время как киберпанки говорили о том негативном, что может прийти в жизнь общества и отдельно взятой личности, если оно станет реальностью. Киберпанк сосредотачивался на темной стороне высоких технологий, без которой невозможно существование любого явления. Ни философские построения теоретиков-апологетов информационного века, ни мрачные пророчества представителей Движения в полной мере в реальность не воплотились. Причину этого можно усмотреть в том, что понимание информации, которым оперировали и первые, и вторые, оказалось ложным (более реалистичным, очевидно, является рассмотрение информации не как ресурса, а как коммуникации).

Ключевые слова: информация, киберпанк, массовая культура, научная фантастика, информационное общество.

GENRE «CYBERPUNK» AS A MEANING OF THE INFORMATION SOCIETY
PHENOMENON

V.A. Lebedev

The article analyzes the cyberpunk genre as an understanding of the phenomenon of the information society. The emergence of cyberpunk associated with the proliferation of personal computers, thanks to which many scientific ideas materialized in the 1950s and 1960s. The most famous representatives of this direction can be called Walter Yon Williams, Allen Steele, Rudy Rucker, Pat Cadigan. In the CIS, the first cyberpunk literary work was the story “The Network”, written jointly by A. Tyurin and A. Shchegolev. Elements of cyberpunk are found in the works of S. Lukyanenko, V. Panov, A. Zorich, D. Simmons. If the cyberpunk was originally part of the underground and infatuation of the information elite, then gradually, as major publishers became interested in it, it became part of popular culture and dissolved in it. Both theorists of the information society and representatives of the cyberpunk genre tried to analyze the world in which life would change radically under the influence of computer technology. The cyberpunk ideologists used their books as a metaphorical warning against the alarming trends in the development of modern society. The creators of the theory of the information society mainly focused on its positive aspects, while cyberpunks talked about the negative that can come into the life of society and an individual person if it becomes a reality. Cyberpunk focused on the dark side of high technology, without which the existence of any phenomenon is impossible. Neither the philosophical constructions of the theorists-apologists of the information age, nor the gloomy prophecies of the representatives of the Movement were fully embodied in reality. The reason for this can be seen in the fact that the understanding of the information that the first and the second operated on turned out to be false (more realistic, obviously, is the consideration of information not as a resource, but as communication). The information, according to D. Ivanov, is communication, the operation of transmitting characters, encouraging action. Its huge technical, economic, political role is explained precisely by the fact that it is not meaningful (as opposed to knowledge) and not substantive (as opposed to a product). Information is operational, it serves to justify action. That is why it is so valuable to modern man, being his idol. In a traditional society, or in a modernizing society, built on an ideological basis of activity, information on such a role could not claim.

Keywords: information, cyberpunk, mass culture, science fiction, information society.