

**Г. В. Заломкина,  
Самарский университет**

## **КИБЕР-РЕАЛЬНОСТЬ В ВОСПРИЯТИИ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ**

В произведениях научной фантастики поднимается проблема созданности кибер-реальности, что обуславливает базовый сюжет попытки тотального контроля. Как проблематичная разрабатывается трансгуманистическая тематика преодоления смертности человека с помощью цифровых технологий. Кибер-реальность устойчиво выступает в научно-фантастических произведениях как инструмент эскапизма. Кибер-реальность разрабатывается в связи с эстетикой метаромана в творчестве В. Пелевина.

Ключевые слова: У. Гибсон, киберпанк, метавселенная, цифровое бессмертие, эскапизм, П. Уоттс, В. Пелевин.

**G. V. Zalomkina,  
Samara University**

## **CYBERREALITY THROUGH THE EYES OF SCIENCE FICTION**

In the works of science fiction, the problem of the artificiality of cyber-reality is raised, which determines the basic plot of the attempt at total control. The trans-humanistic theme of overcoming human mortality with the help of digital technologies is developed as problematic. Cyberreality consistently functions in science fiction texts as an instrument of escapism. Cyberreality is considered in connection with the aesthetics of metafiction in the works of V. Pelevin.

Keywords: W. Gibson, cyberpunk, metauniverse, digital immortality, escapism, P. Watts, V. Pelevin.

На заре цифровых технологий понятие кибер-реальности было прерогативой именно научной фантастики (далее – НФ), в дальнейшем цифровые симуляции стали реальностью, во многом предсказанной фантастами, и сейчас можно уже подводить некоторые систематизирующие итоги относительно философской и художественной специфики того, как НФ литература разворачивает проблематику виртуальных миров.

Уильям Гибсон в начале 1980-х заложил основы сюжета искусственно созданной компьютерной реальности, обладающей убедительными качествами настоящей. Этот сюжет определил специфику жанра киберпанка. В новелле «Сожжение Храма» (1982 г.) впервые употреблено понятие «киберпространство», основополагающее для рассматриваемой проблематики. Гибсон развил свои идеи в серии романов: «Нейромант», «Граф Ноль», «Мона Лиза Овердрайв», «Идору». В романе Нила Стивенсона «Лавина» (1992 г.) впервые в НФ употреблено понятие «метавселенная», свидетельствующее о разрастании идеи искусственной реальности. В романе Стивенсона присутствуют все основополагающие приметы метавселенной как обширного реалистичного виртуального пространства, где люди взаимодействуют друг с другом через цифровые аватары, а хакеры вступают в конфликт с системой, управляющей виртуальностью. Разворачивается сюжет попытки тотального контроля искусственной реальности через внедрение опасного вируса, одновременно компьютерного и биологического, цель которого – управлять сознанием людей. Таким образом, более осуществимый тотальный контроль метавселенной грозит развиться в контроль над реальностью физической. Диалог двух реальностей – существенный аспект рассматриваемой тематики. Важное свойство физической реальности – незавершенность и спонтанное саморазвитие. Киберреальность может претендовать на эквивалентность, только обладая этими качествами. Однако у нее эти качества всегда ограничены, всегда присутствуют признаки сконструированности, именно поэтому базовый сюжет в произведениях о метавселенных – попытка так или иначе взять их под контроль, что выполнимо, если объект освоения выстроен по изначальному познаваемому плану. Причины таких попыток могут предлагаться различные, одна из наиболее логичных обозначена Т.Г. Черновой и Я.А. Афанасенко: «запрограммированная кибернетическая система» не нуждается в человеческой самоидентичности, но имманентно предполагает «управление ею, контроль над ней» [1, с. 74-75].

Развитие технологий кибер-реальности связано, в том числе, с трансгуманистическими идеями, задающими стремление к преодолению несовершенства человека, прежде всего – его смертности. НФ разрабатывает тематику «цифрового бессмертия» как проблематичного, в том числе, в силу потенциальной подконтрольности любой кибер-системы. И.Б. Казакова отмечает подобную разработку в романе «Город перестановок» Г. Игана: загруженные в виртуальную реальность цифровые копии человеческого сознания «могут с помощью специальной программы корректировать собственную модель мозга

<...> Копии... приобретают одни черты характера и избавляются от других, выбирают себе таланты и увлечения». Осуществив подобные изменения, главный герой «задается вопросом, является ли он тем же самым человеком, который некогда заплатил за цифровое бессмертие» [2; 260].

Целеполагание кибер-реальности не лежит исключительно в трансгуманистической сфере. А.И. Лаврентьев, исследуя роман Т. Пинчона «Край навывлет», обнаруживает не только то, что «искусственная онлайн действительность освобождает от диктата законов физической реальности», но и некоторые иные функции развернутого там «тайного интернет-пространства Подсети». Прежде всего, оно действует как «инструмент эскапизма», поскольку создает ощущение свободы от внешнего контроля и «принадлежности к эксклюзивному виртуальному сообществу, что помогает человеку почувствовать себя среди своих единомышленников» [3, с. 364].

Функция тайного объединения единомышленников – основная у кибер-реальности, конструируемой в мире романа Лю Цыпина «Задача трех тел». Это компьютерная игра с обозначенным в заглавии названием, место действия в которой – планета с тремя солнцами. Игра связана с секретной организацией, цель которой – обеспечить благополучный захват Земли силами действительно существующей планеты Трисолярис. Компьютерная игра здесь разрабатывается как отражение реально существующего мира и в художественной структуре романа становится от него почти неотличима.

Эскапистская функция цифровой реальности отмечена уже у Гибсона и связана, в том числе, с близостью виртуальной реальности сказке. О.В. Беляева отмечает сходство «технических образов», создаваемых «для реализации представления о виртуальности и инфопространстве» с архетипическими волшебными помощниками [4, с. 126]. Привлекательность для побега из обыденности подчеркивается также эстетизацией виртуальной реальности, описания которой маркировано поэтичны: «Киберпространство. Сопричастная галлюцинация, которую ежедневно переживают миллиарды подключенных сознаний во всех странах... Графическое представление данных, содержащихся в памяти всех компьютеров общечеловеческой системы. Немыслимая сложность. Световые линии, организованные в отсутствующем пространстве разума, скопления и созвездия данных» [5, с. 49].

Эстетизация как составляющая эскапистского целеполагания прослеживается в разработке цифровой реальности в романе П. Уотса «Ложная слепота». В недалеком будущем Земли проблематика побега из изначально данной

нам реальности становится общезначимой и угрожающей. Так называемый капюшон (cowl), позволяющий уйти из материального мира, выбирают все больше и больше землян. Причем побег становится основательным и длительным вплоть до бесконечности, поскольку тело человека помещается в стагис при работающем мозге. В романе Уотса капюшон – убедительная реалия устоявшегося представления о будущем, варианты виртуального существования уже более причудливы по сравнению с ранними формами, близкими фэнтези. Параллельный цифровой мир при этом у каждого свой, выстраиваемый соответственно вкусам, подвластный изменениям и маскировкам. Мать главного героя на сеансе связи предстает перед ним как «абстракция в абстракции: невозможное пересечение десятков ярких стекол, как будто каждая плитка разобранного витража засветилась и ожила» [6, с. 142].

Тематика кибер-реальности разнообразно представлена в творчестве В. Пелевина. В повести «Принц Госплана» она разворачивается в пародийно-сатирическом ключе, причем по отношению и к изображаемой советской действительности на ее излете, и к киберпанку. Персонажи существуют одновременно в реальностях позднесоветских кабинетов и компьютерных игр, в которые играют в рабочее время. Граница между реальным и виртуальным мирами не маркирована, переход из одного мира в другой всегда происходит незаметно, поскольку играющий так или иначе всегда живет в своей метавселенной – личной или групповой.

В романе «Любовь к трем цукербринам» предметом иронического осмысления становится тотальный, тотально обманчивый и даже тоталитарный характер искусственно созданной цифровой реальности.

В романе «Transhumanism inc.» личные метавселенные в духе П. Уотса, развернутые в ироническом ключе, становятся одновременно аллегорией природы и сущности литературного творчества. Созданность и управляемость роднит феномен цифровой метавселенной с художественной литературой: искусственно создается реальность по определенным принципам, в числе которых антураж, сюжет, персонажи. В романе Пелевина таинственное существо Гольденштерн – аллегория всезнающего, вездесущего и всемогущего Автора – контролирует систему кибер-реальностей, созданных для хранящихся в спецконтейнерах мозгов людей, купивших себе цифровое бессмертие. Гольденштерн периодически создает новые сознания, которые существуют в иллюзии жизни по заданному Автором сюжету.

## Список литературы

1. Чернова Т. Г., Афанасенко Я. А. Трансгуманистическая картина мира: по образу и подобию машины и цифры, или конец человека // Общество: философия, история, культура. 2022. №3 (95). С. 72-77.
2. Казакова И. Б. Антропологические аспекты проблемы бессмертия в современной научно-фантастической литературе // Самарский научный вестник. 2022. № 2. С. 257-261.
3. Лаврентьев А. И. Информационное общество и сетевые технологии в романе Т. Пинчона «Край навывлет» // Американистика: актуальные подходы и современные исследования. 2021. №. 13. С. 360-368.
4. Беляева О. В. Электронные технологии как выход из реальности в романе У. Гибсона «Граф Ноль» // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. 2013. №3 (26). С. 123-129.
6. Gibson W. Neuromancer. New York: The Berkley Publishing Group, 1988. 244 p.
7. Watts P. Blindsight. New York: Tom Doherty Associates, LLC, 2006. 385 p.