



Received: January 10, 2024
Accepted: March 22, 2024
Available online: March 25, 2024

Ильхом Нишонов

Самостоятельный соискатель,
Узбекский государственный университет
мировых языков
Ташкент, Узбекистан

Ilhom Nishonov

Mustaqil izlanuvchi,
O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti
Toshkent, O'zbekiston
E-mail: ilhomnishonov898@gmail.com
ORCID iD: 0000-0002-4737-4806

ИССЛЕДОВАНИЕ РЕАЛИЙ КИБЕРПАНКА: АНТИУТОПИЧЕСКИЕ ТЕМЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ УИЛЬЯМА ГИБСОНА «НЕЙРОМАНТ»

АННОТАЦИЯ

Уильям Гибсон создатель в мире научной фантастики, которого уважают за его новаторский вклад в жанр киберпанка. В основе его произведений лежат технологии и общество, интерпретируемые как сложные концепции, которые создают у читателя антиутопическое видение будущего, часто переплетённое с тревожными элементами. Посредством этого У.Гибсон своей захватывающей прозой и ярким воображением рисует портрет мира, в котором преобладают корпоративная гегемония, социальный упадок и человеко-машинные интерфейсы. Именно в этой богатой воображаемой вселенной возникает сущность стиля киберпанк, в результате чего человечество сопротивляется общепринятым представлениям об идентичности и реальности.

В данной статье анализируется один из самых известных романов У.Гибсона – «Нейромант» (1984) с целью изучения процесса формирования жанра антиутопии в его художественных произведениях. «Нейромант» – важная работа в мире киберпанка, которая формирует у читателя понимание сложных отношений между человечеством и технологиями. Кроме того, в статье исследуются тематические элементы, повествовательные техники и философские основы, характеризующие жанр антиутопии, а также даются критические комментарии о его неизменной популярности и культурном значении. В ней также рассматриваются

KIBERPANK HAQIQATLARINI O'RGANISH: UILYAM GIBSONNING “NEYROMANT” ASARIDAGI DISTOPIK MAVZULAR

ANNOTATSIYA

Uilyam Gibson ilmiy fantastika olamidagi serqirra ijodkor, kiberpank olamiga qo'shgan novatorlik hissasi uchun hurmatga sazovordir. U.Gibson hikoyalarining zahirida texnologiya va jamiyat murakkab tushunchalar sifatida talqin qilinib, ko'pincha kitobxonni xavotirga soluvchi unsurlar bilan o'zaro bog'liq bo'lgan kelajak haqidagi distopik tasavvurlarni shakllantiradi.. Bu orqali yozuvchi o'zining hayajonli nasri va yorqin tasavvuri bilan korporativ g'egemoniya, ijtimoiy tanazzul va inson-mashina interfeyslari hukmronlik qiladigan dunyoning yorqin portretini chizadi. Aynan shu boy tasavvurga ega bo'lgan koinotda esa kiberpank uslubining mohiyati vujudga keladi, natijada insoniyat o'ziga xoslik va haqiqat xususidagi odatiy tushunchalarga nisbatan qarshilik ko'rsatadi.

Mazkur maqolada badiiy asarlardagi distopiya janrining shakllanish jarayonini o'rganish uchun U.Gibsonning mashhur romanlaridan biri – “Neyromant” (1984) asari tahlil qilinadi. “Neyromant” – bu kiberpank dunyosida muhim asar bo'lib, kitobxonda insoniyat va texnologiya o'rtasidagi murakkab munosabatlar haqidagi tushunchalarni shakllantiradi. Bundan tashqari, maqolada distopiya janrini tavsiflovchi tematik elementlar, rivoyat texnikasi va falsafiy asoslar o'rganilib, uning doimiy mashhurligi va madaniy ahamiyati to'g'risidagi tanqidiy mulohazalar beriladi. Shuningdek, unda kiberpank uslubining asosiy jihatlari ko'rib chiqiladi va distopik elementlar bilan to'yingan kelajakdagi kibermadaniyatning tasviri batafsil o'rganiladi. Masalan, “Neyromant” ilmiy fantastik asarining

основные аспекты мира киберпанка и подробно анализируется образ будущей киберкультуры, насыщенной антиутопическими элементами. Например, в центре сюжета научно-фантастического произведения «Нейромант» – персонажи-люди и киборги, показывающие новый уровень взаимоотношений человека и машины.

Как именно У.Гибсон представил матрицу взаимодействия машины и человека в своём антиутопическом произведении «Нейромант», рассказывается в этой статье. В частности, в ней тщательно анализируются антиутопические аспекты «Нейроманта» и даётся более широкое понимание мира киберпанка. Особое внимание уделяется способности киберпанка отражать современные социальные и технологические проблемы, через которые общество демонстрирует свой способ развития. В данной статье использованы такие методы научного исследования, как аналитический, интерпретативный и литературный обзор.

По результатам анализа был сделан вывод, что антиутопические реалии, описанные в романе «Нейромант», играют важную роль в осознании судьбы человечества, поскольку помогают понять, насколько актуальна литература киберпанка для глубокого наблюдения за последствиями технологических достижений в обществе.

Ключевые слова: киберпанк, научная фантастика, будущее, антиутопия, социальный упадок, корпоративное господство, технологическое угнетение, экологическое разрушение, социальное неравенство.

ВВЕДЕНИЕ

В 20 веке влияние передовых технологий на литературу, кино и телевизионным производством превратило научную фантастику в значительную и незаменимую часть популярной культуры. В течение столетия научная фантастика пережила заметный всплеск популярности, совпавший со значительными изменениями в обществе и технологическим прогрессом. Этот период предоставил научной фантастике благодатную почву для изучения динамики изменений. Во второй половине 20-го века в рамках этого жанра возникло самобытное и интеллектуально стимулирующее движение, известное как постмодернизм. Этот новый этап научной фантастики органично интегрируется в спекулятивную фантастику, постоянно раздвигая границы воображения с помощью технологических инноваций. К 1980 году слияние постмодернизма и технического прогресса в области научной фантастики

сюжет markazida inson va kiborg qahramonlarga e'tibor qaratilgan bo'lib, inson va mashina munosabatlarining yangi darajasi ko'rsatilgan.

U. Gibson o'zining distopik asari – “Neyromant”da mashina-inson o'zaro ta'siri matritsasini qanday aniq tasavvur qilganligi ushbu maqolada yoritiladi. Xususan, unda “Neyromant”ning distopik jihatlarini sinchkovlik bilan tahlil qilinib, kibberpank uslubiga oid kengroq tushunchalar taqdim qilinadi. Yozuvchi janrning zamonaviy ijtimoiy va texnologik muammolarni aks ettirish qobiliyatiga alohida urg'u bergan holda, u orqali jamiyat o'z rivojlanish trayektoriyasini o'rganishi mumkin bo'lgan usulni ko'rsatadi. Mazkur natijalarga erishish uchun maqolada analitik, talqin qilish va adabiy sharh kabi ilmiy tadqiqot metodlaridan unumli foydalanilgan.

Tahlil natijalaridan olingan xulosa shu bo'ldiki, “Neyromant” romanida tasvirlangan distopik haqiqatlar insoniyat taqdirini hal qilishda muhim rol o'ynaydi, chunki bu ularga jamiyatdagi texnologik yutuqlarning kelgusidagi oqibatlarini chuqur mushohada qilishda kibberpank adabiyotining nechog'lik dolzarb ahamiyatga ega ekanligini anglashda ko'mak beradi.

Kalit so'zlar: kibberpank, ilmiy fantastika, kelajak, distopiya, ijtimoiy tanazzul, korporativ hukmronlik, texnologik zulm, ekologik halokat, ijtimoiy tengsizlik.

породило новый поджанр, известный как «киберпанк», отражающий быстрые темпы прогресса в ту эпоху.

Литература киберпанка часто включает прогнозы относительно развития современных технологий и их воздействия на общество в ближайшем будущем. Однако, прежде чем рассматривать эти предсказания, необходимо более глубоко понять этот литературный жанр. Киберпанк возникает из синтеза научной фантастики и основных тенденций постмодернистской литературы [McHale, 1992; 150]. Если научная фантастика исследовала события, происходившие тысячи лет назад, то киберпанк больше ориентирован на то, что может произойти в нашем собственном будущем. Постмодернистский подход вносит в киберпанк переход от стабильности к текучести и энергии быстрых перемен, что является ключевой чертой киберпанка. Другой ключевой чертой киберпанка является антиутопический мир будущего.

«Нейромант» Уильяма Гибсона, который был опубликован в 1984 году, не только внес огромный вклад в развитие научной фантастики, но и познакомил читателей с антиутопическим миром, где границы между человечеством и технологиями стираются. «Нейромант» переносит читателей в технологически развитое общество, где люди тесно переплетены с искусственным интеллектом, кибернетическими усовершенствованиями и обширной сетью, известной как матрица. На этих страницах Гибсон рисует яркую и тревожную картину мира, балансирующего на грани краха. Мегакорпорации обладают непревзойденной властью, разделение между социальными классами расширяется, а всепроникающее ощущение коррупции пронизывает каждый аспект жизни. Благодаря сложному построению мира и мастерскому повествованию, Гибсон создает привлекательный фон для изучения антиутопических представлений о будущем.

МЕТОДЫ

Цель данной статьи – объективно оценить критическую литературу, исследующую реалии киберпанка: антиутопические темы в «Нейроманте» Уильяма Гибсона. Важно отметить, что применяемый метод исследования фокусируется в первую очередь на проведении тщательного обзора литературы. Это предполагает тщательный анализ и включение в анализ предыдущей академической литературы и исследований. Для достижения целей данного исследования была разработана методология, объединяющая такие методы как аналитический, метод интерпретации и литературный обзор. Ниже представлены ключевые этапы и методы, используемые в рамках исследования:

– Первый этап: включает в себя анализ развития киберпанка как части и нового этапа научной фантастики. Это включает в себя выделение тематических элементов, символов и мотивов, а также основных особенностей, связанных с идеями киберпанка.

– Второй этап: был проведен анализ творчества Уильяма Гибсона, в результате чего для исследования был выбран роман «Нейромант» как культовый образец жанра.

– Третий этап: исследование факторов, которые повлияли на развитие антиутопии как части научной фантастики, с акцентом на технологические и социокультурные изменения. Изучение основных тем антиутопии, мотивов и структурных элементов этого литературного мира через призму его особенностей в романах.

– Четвертый этап: интерпретация выявленных антиутопических тем и реалий киберпанка в «Нейроманте» Уильяма Гибсона. Анализ полученных данных с целью выявления основных тенденций и выводов относительно антиутопических тем в романе «Нейромант».

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Киберпанк, поджанр научно-фантастической литературы американского происхождения, характеризуется слиянием передовых технологий и антиутопического будущего, воплощая типично постмодернистский нарратив. Термин «киберпанк» охватывает как особый стиль научной фантастики, так и персонажей, населяющих цифровой преступный мир. Чтобы понять корни киберпанка, важно углубиться в творчество его литературных предшественников, которые заложили основу для этого поджанра. Жюль Верн и Герберт Уэллс, которые выделяются как одни из первых авторов, оказавших влияние на киберпанк, своими произведениями, написанными еще в 19-м веке, направленными на то, чтобы изобразить экстраординарные приключения как научно правдоподобные, предвосхищая будущие тенденции в жанре. Уэллс, в частности, стремился обосновать фэнтези всесторонним пониманием научных и технологических концепций, исследуя сочетание научной фантастики и техно-антиутопических тем. Связь между научной фантастикой и антиутопическими взглядами на настоящее и будущее общества приобретает новое значение с появлением киберпанка.

Термин «киберпанк» относится к поджанру научной фантастики. Сам термин представляет собой сочетание кибернетики и панка. Он объединяет две, казалось бы, несовместимые сущности: информатику и панк-субкультуру, создавая единое целое. Чиксери-Роней-младший утверждал, что «кибернетика» представляет собой парадокс, служащий одновременно возвышенным видением контроля человека над хаосом и обыденным продолжением механической работы многонационального капитализма [Csicsery-Ronay, 1992; 222]. Следовательно, кибернетика включает в себя элементы натурфилософии, некромантии и идеологии. Напротив, вторая половина слова имеет другие значения по сравнению с первой половиной. Согласно Хебдиджу, внешность, ассоциируемая с панк-культурой, была типично хрупкой и изможденной, что символизировало неприятие установленных норм [Hebdige, 1979]. В этом контексте термин «панк» относится к молодежи, чувству изоляции и намеренному отрешению от установленного порядка. Таким образом, сочетание этих двух терминов дало начало новому термину под названием «киберпанк». Дери утверждал, что понятие «киберпанк» ввел критик и редактор Гарднер Дозуа, который использовал

его для описания высокотехнологичной научной фантастики, появившейся в восьмидесятых годах, как обсуждалось в статье Washington Post 1984 года [Dery, 1996; 142]. Однако Брюс Бетке впервые ввел этот термин в 1980 году, используя его в качестве названия своего рассказа, опубликованного в журнале «Amazing Stories» в 1983 году. Литература в стиле киберпанк исследует развитие компьютерных, информационных и биотехнологических технологий в мире, где люди изолированы и разобщены. В ней рассматривается слияние высокой и популярной культуры, естественного и искусственного миров, при этом стирается грань между реальностью и виртуальностью. Киберпанк включает в себя такие особенности, как искусственный интеллект, кибернетические мифы и цифровые саги, виртуальный мир и гегемония корпоративного контроля [Huereca, 2015; 15]. Другие особенности киберпанка и наиболее известные произведения этого поджанра даны в следующей таблице (см. табл. 1).

Таблица 1. Основные особенности и наиболее известные романы киберпанка

Особенность	Описание	Примеры романов	Автор	Год публикации
Высокие технологии	Передовые технологии играют значительную роль, часто интегрируясь в повседневную жизнь.	«Neuromancer»	William Gibson	1984
Антиутопия	Действие происходит в мрачном, деспотичном обществе, отмеченном социальным упадком и корпоративным господством.	«Do Androids Dream of Electric Sheep?»	Philip K. Dick	1968
Город будущего	Обычно действие происходит в обширных, густонаселенных городах, для которых характерны неоновые огни.	«Snow Crash»	Neal Stephenson	1992
Восстание	Темы сопротивления репрессивным системам, возглавляемого антигероями или маргинализированными группами.	«The Windup Girl»	Paolo Bacigalupi	2009
Кибернетика	Люди улучшают свои тела кибернетическими имплантами, стирая границы между человеком и машиной.	«Altered Carbon»	Richard K. Morgan	2002
Трансгуманизм	Исследует этические и философские последствия преодоления человеческих ограничений.	«Ghost in the Shell»	Masamune Shirow	1989
Влияние нуара	Заимствование элементов из фильмов нуар, с суровой атмосферой и морально неоднозначными персонажами.	«The City & the City»	China Miéville	2009
Разрушение окружающей среды	Окружающая среда часто загрязняется, деградирует или изменяется в результате технического прогресса.	«The Wind-up Girl»	Paolo Bacigalupi	2009

Мерфи выразил мнение, что начиная с 1980-х годов «киберпанк превратился в нечто большее, чем просто фиксированный набор критериев, который механически вырабатывает повествовательные стратегии» [Murphy, 2010; 232]. Суть киберпанка выходит за рамки художественного процесса; он целенаправленно разрушает наше традиционное представление о реальности. Киберпанк не просто изменил преобладающее восприятие научной фантастики. Он активно разрабатывал новую лексику и визуальный словарный запас, чтобы сформировать современную культуру и ориентироваться в ней, охватывая как настоящее, так и прошлое, подчеркивая при этом непреходящее влияние мифологии и фэнтези [Cavallaro, 2000; 14]. Киберпанк охватывает жанр литературы, вдохновленный работами Уильяма Гибсона и других авторов. Он вращается вокруг описания футуристических декораций, часто характеризующихся сложными киберпространствами и множеством передовых технологий, наряду с повествованиями, исследующими темы динамики власти и конфликтов [Burrows & Featherstone, 1995; 3]. Во вселенной киберпанка разрушение реальности является не просто сюжетным приемом, но и центральной темой. Это заставляет нас пересмотреть наше восприятие мира и рассмотреть социально-технологический ландшафт, в котором мы живем. Исследуя запутанное повествование и захватывающие миры, созданные киберпанком, мы сталкиваемся с тревожной идеей о том, что наше понимание реальности не фиксировано, а скорее является гибкой сущностью, на которую могут влиять инновации и эволюция общества. Киберпанк выходит за рамки простого вида искусства и заставляет задуматься о постоянно меняющихся границах между тем, что реально, и тем, что воображается в гобелене человеческого опыта. Он собирает ошеломляющий калейдоскоп, бросая вызов фундаментальным основам нашего существования и восприятия. По сути, киберпанк служит архитектором искажений, методично разрушая наше уверенное понимание как материальных, так и нематериальных аспектов жизни. Киберпанк выступает в качестве привилегированного сайта для изучения социальных и культурных ценностей, связанных с технологическим развитием и прогрессом человечества [Yadav, 2023]. Он исследует наше понимание того, что такое подлинность, а что такое искусственность, настойчиво вникая в саму суть человеческой ценности. Уильям Гибсон является тем человеком, который смог олицетворить все выше упомянутые черты киберпанка в своих художественных произведениях.

Уильям Гибсон – выдающаяся фигура в области научной фантастики, чей вклад в жанр киберпанка является не только существенным, но и основополагающим. Гибсон является значительной фигурой в киберпанковском движении 1980-х годов. Его первые произведения заложили основу для определяющих элементов литературы киберпанка, сосредоточив внимание на таких темах, как компьютеры, компьютеризированные настройки и искусственный интеллект, которые впоследствии станут отличительными чертами жанра [Krevel, 2014; 27]. В своих произведениях Гибсон предвидит уникальные ландшафты и сферы, где технологии становятся неотъемлемой частью человеческой

реальности. Его романы пронизаны атмосферой киберпространства, где виртуальное и реальное сливаются в единое целое, а границы между ними размыты. В его творчестве мы встречаем не только футуристические технологии и виртуальные миры, но и глубокие размышления о природе человека, обществе и сути человеческого существования. Его произведения не только приглашают в увлекательное путешествие по неизведанным территориям, но и подталкивают к размышлениям о будущем, о том, каким могло бы стать наше общество, если бы мы дали волю технологическому прогрессу. Наиболее известными произведениями Гибсона являются «Sprawl trilogy» и «Bridge trilogy». «Sprawl trilogy» состоит из романов, таких как «Neuromancer», «Count Zero» и «Mona Lisa Overdrive». «Bridge trilogy» также включает в себя три романа: «Virtual light», «Idoru» и «All tomorrow's parties». Обе трилогии описывают ближайшее будущее, где люди сливаются с технологиями через имплантаты, розетки или клонирование. Таким образом, технология предстает как своего рода «агрессивная» или «циничная» сила [Kroker, 1992; 12]. Мотив интеграции людей и технологий через киборгов является преобладающим аспектом в литературе о киберпанке. Это достигается за счет концепции программирования тела как персонального компьютера с уникальным программным обеспечением. В работах Гибсона машины и искусственный интеллект изображаются с поведением и эмоциями, аналогичными человеческим. Существование киборгов, андроидов и роботов также является повторяющейся темой в его творчестве. Одним из главных элементов вышеупомянутых романов Гибсона и, в особенности, «Нейроманта» является антиутопичный мир будущего.

Понимание антиутопических элементов в творчестве Гибсона зависит сначала от определения антиутопии. Обозначив его значение, мы можем проиллюстрировать, как Гибсон создает декорации, воплощающие антиутопические качества в физическом, культурном и цифровом измерениях. До появления «антиутопии» существовало понятие «утопия», которое, как известно, приписывается Томасу Мору. Крайне важно признать роль утопии в обрамлении и контекстуализации антиутопии. Мы не будем углубляться в определение утопии или проследивание ее эволюции, хотя критики активно занимались подобными исследованиями. Вместо этого основное внимание будет уделено признанию взаимосвязи антиутопии с утопией как «антиутопического» аналога. Однако уместно кратко рассмотреть сложности, присущие определению утопии, поскольку и утопия, и антиутопия не поддаются простой категоризации и требуют рассмотрения в культурном и художественном контекстах. Фредрик Джеймсон, в частности, как политически ориентированный литературный критик, предлагает определение утопии, которое охватывает эту связь с антиутопией. Он считает, что утопия как-то связана с неудачами и рассказывает нам больше о наших собственных ограничениях и слабостях, чем об идеальных обществах [Jameson, 2017; 218]. Первое зафиксированное использование термина антиутопии было сделано философом и социальным критиком Джоном Стюартом Миллем в речи перед британским парламентом на тему обращения с

ирландским народом в 1868 году. Милл характеризует антиутопию считающееся «слишком непрактичным из-за своей крайней негативности». При рассмотрении словарных определений, описывающих такие места, как места, где люди существуют в «бесчеловечных и часто вызывающих страх условиях» и которые «ухудшают экологию». Возникает ряд черт, которые согласуются с обстановкой, изображенной в романах Гибсона.

Современный жанр антиутопии возник после трагедий начала XX века, отмеченного периодом опустошения и безнадежности, усугубленных Первой мировой войной, имевшей глобальные последствия [Claeys, 2010; 107]. Клейс предполагает, что создание жанра антиутопии знаменует переход от викторианского оптимизма к эпохе, отмеченной неопределенностью. Он утверждает, что оптимизм эпохи Просвещения уступил место вере в то, что человечеству не хватало способности контролировать свои новообретенные разрушительные возможности. Антиутопическая литература, по его словам, служит выражением утопического идеала XX века, изображая социальные структуры в негативном свете и подчеркивая неудачи тоталитарного коллективизма. Это говорит о том, что основная цель традиционной антиутопической литературы – предостеречь читателей и спровоцировать политическое и общественное сознание. Кроме того, такое изображение антиутопии подчеркивает неоднозначную взаимосвязь между утопией и антиутопией. Воспринимается ли общество как утопическое или антиутопическое, зависит от различных факторов, таких как контекст, перспектива, представленная читателю, а также собственные ожидания и мировоззрение читателя.

Жанр антиутопии в научной фантастике уже давно привлекает аудиторию своими мрачными, но заставляющими задуматься изображениями общества. Характеризуемые деспотичными правительствами, неудачными технологическими достижениями и экологическими катастрофами, антиутопические произведения предлагают призму, через которую авторы исследуют современные тревоги и предостерегающие истории о будущем. В следующей таблице даны основные особенности антиутопии а также наиболее известные произведение в этом жанре (см. табл. 2).

Таблица 2. Основные особенности и наиболее известные антиутопические романы

Особенность	Описание	Автор	Примеры романов
Тоталитарное правление	Абсолютный контроль авторитарного режима над обществом.	George Orwell	«1984»
Социальное неравенство	Широкие различия между социальными классами, приводящие к страданиям маргиналов.	Octavia Butler	«Parable of the Sower»
Технологическое угнетение	Использование передовых технологий для угнетения и манипулирования.	Ray Bradbury	«Fahrenheit 451»
Экологический упадок	Деградация окружающей среды из-за загрязнения, изменения климата и т.д.	Margaret Atwood	«Oryx and Crake»

Потеря индивидуальности	Приводит к конформизму и утрате уникальности.	Aldous Huxley	«Brave New World»
Нехватка ресурсов	Критическая нехватка основных ресурсов, ведущая к конфликтам.	Suzanne Collins	«The Hunger Games»

Антиутопию, изображенную в многочисленных научно-фантастических романах, можно описать как кошмарное и бесчеловечное общество, обычно возникающее из-за политического угнетения, технологического избытка и экологического краха. Катеб утверждает, что в результате этой идеи появляется антиутопический роман, использующий хорошо известный утопический формат, чтобы передать чувство безнадежности и опустошения, проистекающее из провала утопических устремлений [Kateb, 2017; 81]. Эрика Готтлиб разъясняет, что антиутопическая литература рассматривает тоталитарную диктатуру как свою основную модель, подвергая все население постоянному контролю [Gottlieb, 2001; 4]. В таких произведениях акцент делается на механизмах контроля, пронизывающих все сферы жизни индивида: от мониторинга его мыслей и чувств до регулирования его повседневных действий. Тоталитарная диктатура в антиутопии представлена как абсолютная власть, стремящаяся к подавлению личности в погоне за коллективным управлением. Такое общество характеризуется концентрационными лагерями, где целые слои граждан лишены гражданских прав и поработочены. Более того, она прославляет и рационализирует акты насилия. Шэрон Стивенсон предполагает, что в антиутопическом сеттинге перед авторами стоит задача создать воображаемое общество или государство будущего/прошлого, в котором персонажи испытывают ощутимые трудности [Stevenson, 2004; 129]. Эти страдания вызывают чувство страха у читателей, которые воспринимают их не как изолированные инциденты, а как потенциальные последствия в определенных социальных контекстах. В работах Стивенсон отмечается, что антиутопический сеттинг предоставляет писателям возможность экспериментировать с социальными и политическими идеями через создание фиктивного мира, в котором проблемы реального общества усиливаются или принимают экстремальные формы.

Роман «Нейромант» (1984) Уильяма Гибсона представляет собой одно из самых влиятельных произведений не только в жанре киберпанка, но и в антиутопической литературе в целом. «Нейромант» Гибсона, несомненно, является мастерски воплощенной демонстрацией эстетики постмодерна [Sponsler, 1992; 628]. Сочетание научной фантастики, киберпанка и элементов нео-ноара создает уникальную атмосферу мира будущего, пронизанного технологическими инновациями и социальными противоречиями. В этом произведении Гибсон создает зловещий мир будущего, насыщенный технологическими инновациями, социальным неравенством и потерей человеческой идентичности. В «Нейроманте» Гибсон изображает общество, наводненное электронными потоками данных до такой степени, что различие между реальной реальностью и ее изображением стало неразличимым. В этом мире персонажи Гибсона существуют среди симуляций и товарных

идентичностей, принимая их как неотъемлемую часть своей повседневной жизни [Schweighauser, 2007; 225].

Выбор «Нейроманта» Гибсона в качестве основного текста для изучения киберпанковской антиутопии является одновременно логичным и сомнительным. Многочисленные писатели подчеркивали, что среди всех авторов киберпанка Гибсон носит титул «крестного отца киберпанка» [Olsen, 1992; 1]. «Нейромант» установил формальную и тематическую модель для большей части последующей литературы этого поджанра [Luckhurst, 2005; 205]. Лакхерст подчеркнул, что в этом романе отражены ключевые аспекты киберпанка, такие как виртуальная реальность, кибернетические имплантаты, трансгуманизм и корпоративный контроль. Это произведение оказало значительное влияние на развитие современной литературы, помогая утвердить киберпанк как важное исследование технологического и социального прогресса. «Нейромант» Гибсона – хорошо известный роман-антиутопия, в котором представлены противоположные точки зрения на его действие. С одной стороны, это изображает общественные нормы коррумпированными и лишенными человечности, в то время как с другой стороны, это демонстрирует отношение апатии к различным технологическим методам, которые поддерживают существующий порядок. Эти методы принимаются беспрекословно, поскольку они считаются неизбежными и постоянными [Suvin, 1991; 357].

Основными антиутопическими элементами романа «Нейромант» могут быть социальный упадок, корпоративное господство, технологическое угнетение, экологическое разрушение и социальное неравенство (см. табл. 3).

Таблица 3. Основные темы антиутопии в «Нейроманте»

Тема	Описание	Пример из «Нейроманта»
Социальный упадок	Описание будущего общества, которое находится в упадке, характеризующееся обширной бедностью, преступностью и социальными беспорядками.	Мир «Нейроманта» характеризуется урбанистическим упадком, с огромным, переполненным мегаполисом, где бедность и преступность процветают.
Корпоративное господство	Изображение корпораций, обладающих огромной властью и контролирующих общество, манипулирующих правительствами и эксплуатирующих отдельных лиц ради прибыли.	Мегакорпорации, такие как «Tessier-Ashpool», доминируют в экономике и оказывают влияние на правительства, формируя политику в соответствии с своими интересами.
Технологическое угнетение	Иллюстрация общества, подавленного передовой технологией, где люди контролируются, управляются и эксплуатируются технологическими системами.	Персонажи постоянно находятся под наблюдением и манипуляцией технологий, корпораций и искусственных интеллектов, которые контролируют их жизнь и действия.
Экологическое разрушение	Исследование окружающей среды, опустошенной загрязнением, изменением климата и экологическим кризисом, приводящим к широкому разрушению окружающей среды.	Планета изображается как загрязненная и поврежденная, с экологическим разложением, проявляющимся в ухудшающихся ландшафтах и токсичных средах на протяжении всего романа.

Социальное неравенство	Портретированные общества, отмеченные ярко выраженными различиями в богатстве, привилегиях и доступе к ресурсам, что приводит к широкому неравенству и социальным беспорядкам.	Разрыв между богатым классом и обедневшими массами огромен, богатые живут в роскоши, в то время как большинство борются за выживание в нищете и отчаянии.
------------------------	--	---

В романе Уильяма Гибсона «Нейромант» тема социального упадка общества присутствует повсеместно и зловеще, причудливо вплетается в ткань антиутопического мира романа. Действие происходит в будущем, где социальный упадок проявляется в разрушающейся инфраструктуре, безудержной бедности и всепроникающем чувстве разочарования, которое пронизывает каждый аспект жизни в разросшемся городе. Гибсон рисует яркий портрет общества, находящегося в упадке, где традиционные социальные структуры распались, оставив после себя фрагментированный и хаотичный мир. Улицы кишат изгоями, жуликами и преступниками, все они борются за выживание в мире, который повернулся к ним спиной. Кристина Бойер описал социальную обстановку будущего следующим образом: «Современный город стоит со всеми своими зияющими ранами, поскольку растет преступность, разрушаются мегаполисы, продолжает проливаться кровь, ускоряется распространение болезней, а безработица и низкий уровень образования продолжают» [Boyer, 1996; 74]. Это описание характеризует социальную жизнь в «Нейроманте». Изменение в системе общественного производства часто приводит к фундаментальным социальным преобразованиям [Smart, 1992; 29]. Хотя общество в «Нейроманте» описывается как высокотехнологичное производимое, но в то же время человеческая жизнь дешева, а отдельные люди превращены в простой товар, который можно покупать, продавать и выбрасывать по своему желанию.

В романе Уильяма Гибсона «Нейромант» корпоративное господство представлено как главная черта дистопического общества будущего. Мегакорпорации, такие как «Tessier-Ashpool» и «Maas Biolabs», обладают огромной властью и влиянием, превращая общество в манипулируемую и контролируемую структуру, направленную на обеспечение своих корпоративных интересов. В литературе киберпанка тема гегемонии крупных корпораций часто раскрывается как ключевой аспект общества будущего [Lee, 2016; 43]. В обществе, изображенном в этом романе, лишь немногие находятся у власти. Эти немногие избранные — люди из мегакорпораций, которые жестко контролируют общество и, в конечном счете, его людей [Kashani, 2023; 13]. Герои романа живут в замороженном мире, находящемся в социокультурном тупике, в котором политические и коммерческие силы, а также транснациональные корпорации и корпоративные кланы управляют всем [Kietzman, 2013; 130]. Таким образом, корпоративное господство в «Нейроманте» подчеркивает тему потери контроля над обществом, где корпорации становятся главными игроками в определении судьбы людей. Это представление является предостережением о потенциальных последствиях роста корпоративной власти и утраты демократических принципов.

В «Нейроманте» тема технологического угнетения играет значительную роль, отображая негативные последствия зависимости общества от передовых технологий. В мире «Нейроманта» технологический прогресс пронизывает все сферы жизни, от медицины и коммуникаций до военной техники и развлечений, однако он также приводит к усилению контроля и манипуляции над людьми. Одним из инструментов манипуляции является искусственный интеллект. Искусственный интеллект в литературе киберпанка представлен как важный элемент, который активно определяет отношения между человеком и технологиями [Blatchford, 1994; 55]. Благодаря этому жанр киберпанка представляет собой новую связь между индивидами и их сознанием, а также между индивидами и технологиями [Conn, 2001; 207]. Искусственный интеллект в «Нейроманте», который называется «Wintermute», также использует передовые технологии для мониторинга и слежения за гражданами, создавая бесконечные возможности для вторжения в частную жизнь и угнетения. Это подчеркивается примерами как массового наблюдения за населением, так и индивидуального контроля над персонажами романа.

В романе экологическое разрушение представлено как одна из ключевых черт антиутопического мира будущего. Автор создает мрачное и угнетающее видение планеты, которая подверглась серьезным экологическим кризисам и разрушениям, приводящим к тотальной гибели окружающей среды. В романе город включает в себя безошибочно узнаваемый фирменный запах застройки – богатой смеси застоявшихся выхлопных газов метро, застарелой сажи и канцерогенного привкуса свежего пластика – все это пронизано углеродным привкусом незаконного ископаемого топлива [Lowrey, 2014; 38]. Экологическое разрушение в «Нейроманте» служит не только фоном для действия романа, но и является частью общей критики потребительского общества и эксплуатации природных ресурсов. Оно предостерегает от последствий неуправляемого их расхода и игнорирования экологических проблем, предлагая читателям задуматься о сохранении нашей планеты для будущих поколений.

В «Нейроманте» корпорации и мегаконгломераты контролируют практически все аспекты жизни, оставляя огромное большинство людей за пределами своих стен и лишая их возможности наслаждаться благами современного мира. Богатые и привилегированные наслаждаются роскошью и комфортом, в то время как остальные вынуждены выживать в условиях нищеты, болезней и преступности. Социальные недуги и неравенство, хотя и не столь широко распространенные, как в киберпанке, также являются частью этого фона 21 века, который контрастирует с роскошной жизнью богатых [Egan, 1994; 58]. Этот разрыв проявляется не только в материальном благосостоянии, но и в доступе к образованию, медицинским услугам и возможностям карьерного роста. Те, кто родился в неблагополучных районах или в мало обеспеченных семьях, имеют очень мало шансов на лучшее будущее. Прimitивное соединение человека и машины приводит к постоянному нарушению всех социальных условий, характерных для его социально-экономического контекста [Kamioka,

1998]. Это означает, что даже высокие технологии не дают гарантии для социального процветания и равенства.

ВЫВОДЫ

В результате исследования можно сделать следующие выводы. Развитие киберпанка в истории научной фантастики является значимым и представляет собой новый этап в эволюции этого жанра. Киберпанк отличается особыми тематическими элементами, символами и мотивами, которые в совокупности создают уникальный художественный мир. Среди основных тем киберпанка выделяются киберпространство, киборгизация, корпоративная власть и дегуманизация. Эти мотивы отражают современные социальные и технологические вызовы, олицетворяя беспокойство и опасения современного общества относительно влияния технологий на человеческую жизнь. Основные особенности киберпанка включают гипертекстуальность, кибер-готическую атмосферу и акцент на дегуманизацию. Жанр киберпанка не только развлекает читателей и зрителей, но и предоставляет им возможность задуматься о будущем человечества в условиях стремительного технологического развития. Таким образом, киберпанк остается важным и актуальным направлением в научной фантастике, продолжая вдохновлять и провоцировать обсуждения о последствиях технологического прогресса. Антиутопия является одним из главных элементов мира киберпанка и большинства научно фантастических произведений.

Исследование факторов, определяющих развитие антиутопии в рамках научной фантастики, выявило значительное влияние технологических и социокультурных изменений на формирование этого литературного жанра. Акцент на тематические и мотивы антиутопии, а также ее структурные элементы позволил понять глубокие социальные и философские аспекты современного мира через призму литературных произведений. Романы, воплощающие антиутопические миры, часто отражают опасения авторов относительно технологического прогресса, дегуманизации общества, потери личной свободы и разрушительных последствий тоталитарной власти. Это исследование не только расширило наше понимание антиутопии, но и подчеркнуло ее актуальность в современном мире, поскольку она заставляет размышлять о будущем человечества. Уильям Гибсон является не только мастером киберпанковских произведений, но и талантливым повествователем антиутопических сюжетов.

Проведенный анализ творчества Уильяма Гибсона выявил значительное влияние его произведений на жанр киберпанк и научную фантастику в целом. Роман «Нейромант» был выбран в качестве культового образца данного жанра из-за его оригинальности, глубокого освещения темы технологического прогресса и его влияния на человечество. В произведении выявлены типичные для киберпанка тематические элементы, такие как киберпространство, корпоративная власть и дегуманизация. «Нейромант» отличается сложным сюжетом, харизматичными персонажами и глубокими философскими размышлениями о будущем. Этот

роман стал не просто литературным произведением, но и иконой киберпанка, продолжая вдохновлять и заставляя задумываться читателей о возможностях и опасностях технологического прогресса. Таким образом, «Нейромант» Уильяма Гибсона подтверждает его статус влиятельного писателя, который смело и необычно раздвигает границы научной фантастики, оставляя наследие, вдохновляющее будущие поколения авторов и читателей.

Интерпретация антиутопических тем и реалий киберпанка в романе «Нейромант» Уильяма Гибсона позволила выявить глубокие социальные и технологические аспекты современного общества. Анализ данных открывает сложную картину будущего, представленную автором, где технологический прогресс часто приводит к дегуманизации, корпоративной тирании и потере личной свободы. В романе «Нейромант» выделяются такие темы как социальный упадок, корпоративное господство, технологическое угнетение, экологическое разрушение и социальное неравенство, что отражает основные характеристики антиутопии в контексте данного романа. Роман Гибсона предупреждает о потенциальных опасностях технологического развития и обращает внимание на важность сохранения человеческих ценностей в мире, где границы между реальностью и виртуальностью становятся все более размытыми. Выводы относительно антиутопических тем в «Нейроманте» подчеркивают актуальность и значимость произведения в контексте современных опасностей и угроз всему человечеству.

LITERATURA

1. Blatchford, M.F. (1994). Cyber against punk: Greg Bear's Queen of Angels as metamorphosed cyberpunk. *Literator*, 15(3), 55–70.
2. Boyer, M.C. (1996). *Cyber Cities: Visual perception in the age of electronic communication*. USA: Princeton Architectural Press.
3. Dery, M. (1996). *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*. New York: Grove Press.
4. Egan, G. (1994). *Permutation city*. London: Orion Books.
5. Featherstone, M., & Burrows, R. (1995). Cultures of technological embodiment: An introduction. *Body & Society*, 1(3-4), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1357034X95001003001>.
6. Gottlieb, E. (2001). *Dystopian fiction East and West: Universe of terror and trial*. UK: McGill-Queen's University Press.
7. Hebdige, D. (1979). *Introduction: Subculture and Style*. London: Routledge.
8. Huereca, R.M. (2015). The evolution of cyberpunk into postcyberpunk: The role of cognitive cyberspaces, wetware networks and nanotechnology in science fiction. *PhD thes*. Spain: Universitat Autònoma de Barcelona.
9. Jameson, F. (1982). Progress versus Utopia; Or, can we imagine the future?. *Science Fiction Studies*, 9(2), 147–158.
10. Kamioka, N. (1998). Cyberpunk revisited: William Gibson's Neuromancer and the 'Multimedia Revolution'. *The Japanese Journal of American Studies*, 9, 53–68.
11. Kateb, G. (2017). *Utopia: The potential and prospect of the human condition*. London: Routledge.
12. Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. London: A&C Black.
13. Kashani, B.N. (2023). The relation between high-technology, human identity, the body, and the dystopian future society of Neuromancer. *BA thes*. Sweden: Malmö University.

14. Kietzman, K.K. (2013). Between Eden and Utopia: Techno-innocence and cyber-rapture in William Gibson's 'Neuromancer'. *Polish Journal for American Studies*, 7, 117–139.
15. Claeys, G. (2010). The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. In G.Claeys (Ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 107–132). Cambridge: Cambridge University Press.
16. Conn, M. (2001). The Cyberspatial landscapes of William Gibson and Tad Williams. *Journal of the Australasian Universities Language and Literature Association*, 96(1), 207–219. <https://doi.org/10.1179/auilla.2001.96.1.013>.
17. Krevel, M. (2014). "Back to the future": Technological singularity in Gibson's *Sprawl* trilogy. *British and American Studies*, 20, 27–35.
18. Kroker, A. (1992). *The possessed individual: Technology and the French postmodern*. USA: New World Perspectives.
19. Luckhurst, R. (2005). *Science fiction*. USA: Polity.
20. Lee, T. (2016). Cyberspace and the post-cyberpunk decentering of anthropocentrism. *MA thes*. USA: Georgetown University.
21. Lowrey, N. (2014). A dystopia of the sign: Dystopian themes in the work of William Gibson. *MA thes*. Australia: La Trobe University.
22. McHale, B. (1992). Elements of a Poetics of Cyberpunk. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 33(3), 149–175. <https://doi.org/10.1080/00111619.1992.9937882>.
23. McCaffery, L. (Ed.). (1991). *Storming the reality studio: A casebook of cyberpunk and postmodern science fiction*. USA: Duke University Press.
24. Murphy, G.J., & Vint, S. (Eds.). (2010). *Beyond cyberpunk: New critical perspectives* (Vol. 3). London: Routledge.
25. Olsen, L. (1992). *William Gibson: A Reader's Guide, No 58*. USA: Borgo Press.
26. Csicsery-Ronay, I. (1992). The Sentimental Futurist: Cybernetics and art in William Gibson's *Neuromancer*. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 33(3), 221–240. <https://doi.org/10.1080/00111619.1992.9937885>.
27. Smart, B. (2023). *Modern conditions, postmodern controversies*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003419587>.
28. Sponsler, C. (1992). Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: The example of William Gibson. *Contemporary Literature*, 33(4), 625–644. <https://doi.org/10.2307/1208645>.
29. Stevenson, S. (2004). The nature of 'Outsider Dystopias': Atwood, Starhawk, and Abbey. In M.Bartter (Ed.), *The Utopian Fantastic: Selected Essays from the Twentieth International Conference on the Fantastic in the Arts* (pp. 129–136). Westport, CT: Praeger.
30. Yadav, S. (2023). Cyberpunk's not dead: the enduring relevance of technological and spiritual motifs in William Gibson's *Sprawl* trilogy. *PhD thes*. London: University of London. <https://doi.org/10.18743/PUB.00051099>.
31. Schweighauser, P. (2007). Who's afraid of dystopia? William Gibson's *Neuromancer* and Fredric Jameson's writing on utopia and science fiction. In M.J. Griffin & T.Moylan (Eds.), *Exploring the Utopian Impulse: Essays on Utopian Thought and Practice* (pp. 225–242). Oxford: Peter Lang.

REFERENCES

1. Blatchford, M.F. (1994). Cyber against punk: Greg Bear's *Queen of Angels* as metamorphosed cyberpunk. *Literator*, 15(3), 55–70.
2. Boyer, M.C. (1996). *Cyber Cities: Visual perception in the age of electronic communication*. USA: Princeton Architectural Press.
3. Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. London: A&C Black.
4. Claeys, G. (2010). The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. In G.Claeys (Ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 107–132). Cambridge: Cambridge University Press.

5. Conn, M. (2001). The Cyberspatial landscapes of William Gibson and Tad Williams. *Journal of the Australasian Universities Language and Literature Association*, 96(1), 207–219. <https://doi.org/10.1179/aualla.2001.96.1.013>.
6. Csicsery-Ronay, I. (1992). The Sentimental Futurist: Cybernetics and art in William Gibson's *Neuromancer*. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 33(3), 221–240. <https://doi.org/10.1080/00111619.1992.9937885>.
7. Dery, M. (1996). *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*. New York: Grove Press.
8. Egan, G. (1994). *Permutation city*. London: Orion Books.
9. Featherstone, M., & Burrows, R. (1995). Cultures of technological embodiment: An introduction. *Body & Society*, 1(3–4), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1357034X95001003001>.
10. Gottlieb, E. (2001). *Dystopian fiction East and West: Universe of terror and trial*. UK: McGill-Queen's University Press.
11. Hebdige, D. (1979). *Introduction: Subculture and Style*. London: Routledge.
12. Huereca, R.M. (2015). The evolution of cyberpunk into postcyberpunk: The role of cognitive cyberspaces, wetware networks and nanotechnology in science fiction. *PhD thes*. Spain: Autonomous University of Barcelona.
13. Jameson, F. (1982). Progress versus Utopia; Or, can we imagine the future?. *Science Fiction Studies*, 9(2), 147–158.
14. Kamioka, N. (1998). Cyberpunk revisited: William Gibson's *Neuromancer* and the 'Multimedia Revolution'. *The Japanese Journal of American Studies*, 9, 53–68.
15. Kashani, B.N. (2023). The relation between high-technology, human identity, the body, and the dystopian future society of *Neuromancer*. *BA thes*. Sweden: Malmö University.
16. Kateb, G. (2017). *Utopia: The potential and prospect of the human condition*. London: Routledge.
17. Kietzman, K.K. (2013). Between Eden and Utopia: Techno-innocence and cyber-rapture in William Gibson's 'Neuromancer'. *Polish Journal for American Studies*, 7, 117–139.
18. Krevel, M. (2014). "Back to the future": Technological singularity in Gibson's *Sprawl* trilogy. *British and American Studies*, 20, 27–35.
19. Kroker, A. (1992). *The possessed individual: Technology and the French postmodern*. USA: New World Perspectives.
20. Lee, T. (2016). Cyberspace and the post-cyberpunk decentering of anthropocentrism. *MA thes*. USA: Georgetown University.
21. Lowrey, N. (2014). A dystopia of the sign: Dystopian themes in the work of William Gibson. *MA thes*. Australia: La Trobe University.
22. Luckhurst, R. (2005). *Science fiction*. USA: Polity.
23. McCaffery, L. (Ed.). (1991). *Storming the reality studio: A casebook of cyberpunk and postmodern science fiction*. USA: Duke University Press.
24. McHale, B. (1992). Elements of a Poetics of Cyberpunk. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 33(3), 149–175. <https://doi.org/10.1080/00111619.1992.9937882>.
25. Murphy, G.J., & Vint, S. (Eds.). (2010). *Beyond cyberpunk: New critical perspectives* (Vol. 3). London: Routledge.
26. Olsen, L. (1992). *William Gibson: A Reader's Guide, No 58*. USA: Borgo Press.
27. Schweighauser, P. (2007). Who's afraid of dystopia? William Gibson's *Neuromancer* and Fredric Jameson's writing on utopia and science fiction. In M.J. Griffin & T.Moylan (Eds.), *Exploring the Utopian Impulse: Essays on Utopian Thought and Practice* (pp. 225–242). Oxford: Peter Lang.
28. Smart, B. (2023). *Modern conditions, postmodern controversies*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003419587>.
29. Sponsler, C. (1992). Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: The example of William Gibson. *Contemporary Literature*, 33(4), 625–644. <https://doi.org/10.2307/1208645>.

30. Stevenson, S. (2004). The nature of 'Outsider Dystopias': Atwood, Starhawk, and Abbey. In M. Bartter (Ed.), *The Utopian Fantastic: Selected Essays from the Twentieth International Conference on the Fantastic in the Arts* (pp. 129–136). Westport, CT: Praeger.
31. Yadav, S. (2023). Cyberpunk's not dead: the enduring relevance of technological and spiritual motifs in William Gibson's Sprawl trilogy. *PhD thes.* London: University of London. <https://doi.org/10.18743/PUB.00051099>.