

created. "Space style" in the fashion of the 60's created clothes with the appropriate cut, materials, which made it possible to create the desired image - modern, dynamic, inspired by the epoch-making cosmic achievements. It was an image demanded by society, especially in such a layer as the youth, the image of a free person, aspiring into space as a hyper-space of the future. **Discussion.** In works on the history of fashion, "space style" is considered mainly in the context of the formation of youth fashion. At the same time, the question remains open about the place and role of the "cosmic style" in the culture of the last third of the twentieth century. **Conclusion.** "Cosmic style" in fashion is presented in the article as a way of objectifying in a suit the ideas that arose in society as a result of space exploration.

Key words: fashion, space, "space style", youth, youth fashion, functionality.

УДК 111.1

В. В. Огорокова

ОБРАЗ КІБЕРПАНКУ В СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ

Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського,
veraok888@ukr.net; orcid.org/0000-0003-0661-4313

Анотація. Стаття присвячена дослідженню кіберпанку в сучасному інформаційному просторі. Авторка звертає увагу на його трансформацію – починаючи від аналізу як жанру літератури і до нашого часу – вже як образу, символу віртуальної людини. Дослідження саме в межах останньої характеристики дозволяє розглядати його як певну антропологічну модель сучасної людини, місцем існування якої є інтернет-мережі. Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій, подальша віртуалізація суспільства, наділяють кіберпанка новими проєктивними характеристиками.

Ключові слова: кіберпанк, віртуальна особистість, віртуальне суспільство, віртуалізація, інформаційний простір.

Вступ

Сучасна соціокультурна трансформація, пов'язана зі стрімким розвитком інформаційних технологій, в антропологічній сфері підіймає на поверхню наукових досліджень питання про формування нової віртуальної особистості, або «Homo virtualis». Для цієї віртуальної особистості образи віртуального світу не є недовтіленими або алегоричними, вони є цілком реальними, бо існують із нею в одному просторі. У Homo virtualis є особливі, умовні антропні характеристики, нетривіальні ідентифікація і самоідентифікація, оскільки у просторі віртуальної реальності в процесах віртуального спілкування будь-яка людина може придбати бажані зовнішність, вік, стать, національність і т. п.

Образом віртуальної особистості в сучасному інформаційному просторі є кіберпанк, який вийшов за межі літературного жанру, перетворившись на синонім сучасної Homo virtualis. На жаль, у сфері філософської науки проблема кіберпанку, не дивлячись на свою актуальність, має незначну кількість досліджень. Так, на думку О. В. Танімова, кіберпанк – це людина, що використовує інформаційні та віртуальні технології для роботи в інтернеті. Кіберпанк є не упредметненою особистістю, а потоком інформації про цього суб'єкта, який може змінюватися залежно від нього самого. Працюючи в чаті, користувач мережі може представитися ким завгодно, створити будь-який власний образ, який йому завгодно. Тобто, в наявності умовний, або фіктивний суб'єкт (Танімов, 2012: 57]. Інші дослідники, Т. Б. Медведєва, С. В. Тихонова, звертають увагу на те, що кіберпанк найбільш повно відобразив у собі сюжетіку сучасних наукових досягнень, знайшовши своє втілення в літературі, кіно. Відтак, на нашу думку, в даному випадку правильніше було б говорити про кіберпанка як модель віртуальної особистості, яка чітко копіює всі проблеми нинішньої віртуальної людини з акцентом на її прогностичне зображення. На відміну від віртуальної особистості, досі немає

одностайного її визначення в межах реальної людини або штучно створеної: кіберпанк має первісно заданий простір (віртуальний), де зображено той образ нової соціальної реальності, проти якого він виступає.

Мета і завдання

Мета дослідження – розкрити сутність образу кіберпанку в сучасній культурі.

Завдання:

1. Дослідити коріння кіберпанку як жанру літератури.
2. Виявити його риси.
3. Експлікувати його втілення в сучасному інформаційному просторі.

Результати

Слід зазначити, що спочатку кіберпанк (англ. cyberpunk, від слів cybernetics – кібернетика і punk – непотріб, панк) з'являється як жанр наукової фантастики, в якому високий технологічний розвиток показується паралельно з глибоким соціальним розшаруванням, убогістю, безправ'ям, вуличною анархією в міських нетрях. Кіберпанк активно використовує традиційні трансгуманістичні тренди для створення своїх світів. Серед технічних елементів, характерних для кіберпанка, є такі: тотальна комп'ютеризація, штучний інтелект, активний розвиток кібернетики, робототехніки та кіборгізація людини, на підйомі перебувають біоінженерія і евгеніка, відбувається освоєння навколоремного космічного простору (що і вказує на відображення ідей трансгуманізму в цьому жанрі).

У соціальному аспекті для кіберпанка характерними є риси антиутопії і постапокаліпсису: колосальна класова нерівність, занепад культури суспільства загалом на тлі технологічного прогресу і влади еліти – мегакорпорацій та світового капіталу, розгук кіберзлочинності і хакерів, активність кримінальних синдикатів і мафіозі всіх мастей, процвітаючий чорний ринок з усіма наслідками, що з нього випливають; і все це на тлі екологічної кризи, поступових

кліматичних змін і катастроф, локальних і глобальних військових конфліктів. Становище світу недалекого майбутнього, як правило, видається в темних і похмурих кольорах. Яскраві фарби є практично відсутніми, якщо не брати до уваги численних вітрин із неоновими вивісками. Загальна палітра кольорів не виходить за межі похмурих, важких, злих, темних, могильних і навіть страшних. Кліматичні умови варіюються залежно від історичного розвитку, але загалом для кіберпанка характерними є підсилення поточних негативних тенденцій – значне забруднення навколишнього середовища, поширеність рукотворних хвороб та інформаційних вірусів, які в майбутньому зможуть вражати кібернетичні мізки. Тобто зображується атмосфера високотехнологічного декадансу.

Світ без кордонів, інформаційні океани, повні таємниць і секретів, вирів і пасток – місце, куди людина здатна втекти із сірої, похмурої, страшної і небезпечної реальності, приєднуючи своє тіло безпосередньо до комп'ютера через мозок, або використовуючи для цього такі інструменти, як шоломи віртуальної реальності. Небезпечне місце, звідки не можна вибратися. Віртуальність оволодіває людиною, часом навіть без її відома. Добро і зло перетворюються в відносні поняття, а головним героєм може виявитися програма або робот, який не усвідомлює, що він є роботом. Людська особистість втрачає свою значимість – її можна стерти і створити заново, таку, що носій навіть не запідозрить своєї штучності. Загалом, у світі кіберпанка не акцентується увага на кордоні між реальністю і віртуальністю, які є розмитими настільки, наскільки це взагалі можливо.

Б. Стерлінг, говорячи про виникнення цього жанру, зазначає, що література кіберпанка виникла як реакція на науково-фантастичний мейнстрім, що перетворився на «комфортне» читиво. Письменники «стусанами пробудили фантастику від сплячки», змусивши її осмислювати нову реальність за допомогою нової ж формули, заснованої на кіберпанку, біотехнології і комунікаційних мережах. До речі, як зауважує вчений, у цьому колі народився і термін «кіберпростір» – графічне представлення даних, що зберігаються в пам'яті персональних комп'ютерів, пов'язаних у загальну мережу [5].

Топос кіберпанка – «система», тоталітарний режим або промислова корпорація, яка перетворює пересічну людину на свою частку, проникаючи в її тіло і замінюючи її органи всілякими протезами. Існує ще один момент, необхідний для того, щоб зрозуміти сутність цього руху. Кіберпанк, як і Нова Хвиля, був голосом бжеми. Він створений андеграундом – молодим, енергійним і безправним. Він був створений людьми, які не усвідомили своїх власних меж, і тих, хто відкинув межі, нав'язувані звичками і традиціями. Кіберпанк був голосом бжеми – бжеми 80-х років.

Слово «кіберпанк» було придумано письменником Б. Бетке, який у 1980 році опублікував однойменне оповідання. До кіберпанка як такого розповідь не має прямого стосунку. Батьком руху «кіберпанків» є американський письменник У. Ф. Гібсон, роман якого «Нейромант» (1984 р.) приніс автору справжнє визнання і відкриває трилогію «Кіберпростір» («Ней-

романт», «Граф Нуль», «Мона Ліза Овердрайв»). Цікаво, що енциклопедія фантастики називає його роман священним прапором руху «кіберпанків».

Ю. О. Жаданов щодо цього зазначає, що з легкої руки В. Гібсона в літературний світ міцно увійшли поняття «кіберпростір» (cyberspace) і «віртуальна реальність» (virtual reality) (Стерлінг, 1998: 184). Гібсонівська концепція кіберпростору (термін створений самим Гібсоном і означає симулювання комп'ютером реальності) дала потужний поштовх розвитку літератури цієї спрямованості. При цьому вчений звертає увагу на те, що світ, створений В. Гібсоном, має багато спільного з попередньою антиутопічною традицією. Рівень проблематики: якщо родоначальник жанру Є. Замятін дослідно-експериментальним шляхом створює суспільство можливого нелюдського майбутнього (суспільство реалізованої утопії): О. Хакслі стурбований проблемою бездуховності в прийдешньому ідеальному світі; Дж. Оруелл прагне попередити людство про смертельну небезпеку тоталітаризму в найближчому майбутньому. Прямий же спадкоємець їхніх ідей, сучасний дослідник проблемних зон усе ще хворіючого людського співтовариства, В. Гібсон, убачає загрозу особистості, але не з боку держави, а з боку сучасних комп'ютерних технологій і надпотужного комп'ютерного розуму. Звідси – традиційний для класичної антиутопії конфлікт між Особистістю і Системою у В. Гібсона переростає в конфлікт між Особистістю і Машиною, а високотехнологічне суспільство майбутнього виступає лише фоном цього конфлікту. Вся трилогія письменника присвячена історії впливу кібернетичних технологій та кіберпростору в якості комп'ютерного моделювання дійсності на життя людини в можливому, а може навіть неминучому майбутньому.

Особливу увагу автор романів приділяє ретельному зображенню постапокаліптичного майбутнього у владі багатонаціональних корпорацій, генної інженерії та віртуального світу. Романи змальовують дистопічний світ. У цьому випадку, на думку Ю. О. Жаданова, світ В. Гібсона є ніби продовженням оруеллівського світу (Стерлінг, 1998: 184). Головна тема трилогії – опис штучного інтелекту, видалення його прихованих обмежень, щоб стати чимось більш досконалим, коли штучний інтелект стає розумним представником мережі.

Ідеться про те, що кіберпанк є художньою сумішшю наукової фантастики і ретрофутуризму, фентезі та антиутопії. Сучасний архетип цього жанру є здебільшого саме антиутопією різних видів, припускаючи витончене виживання в досить екстремальних умовах. Сама жанрова ідея цього напрямку несе в собі зерна антиутопії, тому що головний герой повстає проти пануючої системи. Головний позитивний персонаж часто є маргіналом без системного утворення. А мотивація негативних персонажів пов'язана з їхньою приналежністю до правлячих світом транснаціональних корпорацій або залежністю від них. Мова йде про технологічну антиутопію, оскільки часто в зображуваних суспільствах показується наслідки стрімкого розвитку інформаційно-комунікативних технологій. І головним, при цьому, є

те, що робиться акцент на конфлікті «Людина-Машина», тему якого і піднімає кіберпанк.

Тому не випадково центральною ідеєю роману «Нейромант» є проблема існування людини в епоху високих комп'ютерних технологій, коли людина перестає бути «мірилом усіх речей», коли тотальна комп'ютеризація і технологізація життя стає безумовною нормою. Тотальна технологізація і комп'ютеризація в романі постають як закінчена система, що охоплює всі сторони людського буття, закабаливши людину повністю, позбавивши її права вибору. Остання глава «Нейромант» дуже добре показує ступінь розпредмечування людини як результат цього конфлікту: достатньо навести звернення до головного героя Кейса його друга Фінна зі стінного екрану: «Я – матриця, - каже Фінн, – ... І це все. Я став сумою всього, що в ній відбувається» (Гібсон, 2000).

С. В. Тихонова, надаючи характеристики кіберпанка, звертає увагу на те, що це зовсім не людина, занурена поглядом і думками в монітор, а людино-машинний інтерфейс, самостійне життя найскладніших комп'ютерних систем, суперінтелекту, які витісняють людину «природну» і заміщують її «людською програмованою» (Тихонова, 2013: 110). Кіберпанк запропонував образ мережі, заснованої на віртуальній реальності. Інтерфейс машина-мозок передбачає не тільки автономність віртуального світу, а і його повноцінний онтологічний статус: його можна використовувати як технічний засіб, але, по суті, він є альтернативним місцем існування.

Освоюючись у просторі інтернету, люди відчувають вплив флюїду-ефекту (від англ. flow — «потік», «протягом»). Йдеться про почуття єдності з машиною, що змушує людей працювати з нею цілими днями. Коли користувач долає бар'єр навчання, тоді те, що було важким і забирало багато часу, тепер є настільки приємним і простим у використанні, що стає другою натурою. Виходячи з даних міркувань, С. В. Тихонова робить акцент на певній містифікації технічних засобів (Тихонова, 2013: 111). Містика повертає людині природність у будь-яких зовнішніх і внутрішніх умовах, обґрунтовуючи гуманізм кіберпанка, зберігає людяність навіть в еру технологічної сингулярності. Технічні засоби, як утім і техніка взагалі, сприймаються як магічний інструмент, який розширює особистісний простір до неймовірних меж. Дія в ньому є нераціональною, як мінімум інтуїтивно, суб'єкт відчуває і передчуває поведінку середовища.

Обговорення

У сучасній науці існує класифікація жанру кіберпанка, представлена В. М. Андрюшиным (Андрюшин, 2016), яка поділяє його на такі різновиди: стім-панк (синтез кіберпанку і ретрофутуризму); дізель-панк (в рамках цього піджанру зазвичай переглядаються підсумки Другої світової війни, або конструюється альтернативний хід світової історії); біо-панк (піджанр, що описує досягнення генної інженерії або появу нових істот у результаті радіоактивного або хімічного впливу на природу і людину, також тут активно використовуються досягнення еugenіки); нанопанк (відгалуження від посткіберпанка, в якому замість кібернетики з'явилися невідомі пересічні

людині нанотехнології); стічпанк (англ. stitch — стібок) піджанр, що описує життя неживих істот після всесвітньої катастрофи). На нашу думку, можливість так широко класифікувати жанр кіберпанку не лише в літературі, а й у кіно, мистецтві, вже вказує на широту його використання в сучасній культурі, що і дозволяє проводити його аналогію із сучасною віртуальною людиною.

Висновки

Отже, кіберпанк як втілення віртуальної особистості моделює соціальні світи, в яких акцентується бурхливий розвиток інформаційних технологій і кібернетики в умовах глибоко соціального занепаду. Техноуар – візитна картка кіберпанка, що описує соціальні відносини в модусах песимізму, недовіри і цинізму. Похмура атмосфера цинічного фаталізму і песимізму розмиває грань між героєм і антигероєм, кримінальна канва сюжету, вічна ніч міських лабіринтів і хитросплетень мереж, які не знають сонячного світла, урбаністичний реалізм стилістично – все це забезпечує зведення соціального відчуження в ранг норми. Метафізичний і фізичний модуси перебувають в єдиному топосі, забезпечуючи глибину і багатомірність світу дістопії. Техніка дозволяє людині відокремитися від світу природи і вести протиприродне життя. Для неї перебування під відкритим небом Землі – завжди вимушений захід. Комп'ютерні технології – ось ядро виникнення та трансформації кіберпанку в сучасному інформаційному просторі.

Список літератури

1. Андрюшин В. М. Современная антиутопия: киберпанк и другие / В. М. Андрюшин // Язык. Коммуникация. Методика преподавания: сборник научных трудов. – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2016. – С. 5-9.
2. Гибсон У. Нейромантик / У. Гибсон; [пер. с англ. Б. Кадникова, О. Колесникова]. – М.: АСТ, Terra Fantastica, 2000. — 320 с.
3. Жаданов Ю. А. Антиутопия XX века: путь обретеный и потерь / Ю. А. Жаданов // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. – 2009. – № 846. – Вип. 56. – Сер. Філологія. – С. 182-186.
4. Медведева Т. Б. Технологическая утопия и формы ее репрезентации в современной культуре: технопрогрессивизм, трансгуманизм и цифровая утопия / Т. Б. Медведева // Научные ведомости БГУ. – 2011. – № 20 (115). – Вып. 18. – С. 55-62.
5. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-х годах / Б. Стерлинг. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/1998/10/n10-article19>
6. Танимов О. В. Проблемы виртуальной личности в сети Интернет / О. В. Танимов // Мониторинг правоприменения. – 2012. – № 4. – С. 57-60.
7. Тихонова С. В. Мистика в социальных дистопиях киберпанка / С. В. Тихонова // Социология религии в обществе Позднего Модерна (памяти Ю. Ю. Синелиной): материалы Третьей международной научной конференции; НИУ «БелГУ», 13 сентября 2013 г. – Белгород: ИД «Белгород», 2013. – С. 108-112.

References

1. Andryushin V. (2016) Sovremennaya antiutopiya: kiberpank i drugie [Modern antiutopia: cyberpunk and other]. Yazyk. Kommunikatsiya. Metodika prepodavaniya: sbornik nauchnykh trudov. Kurgan: Izd-vo Kurganskogo gos. un-ta. – S. 5-9.
2. Gibson, U. (2000). Neyromantik [Neyromantik]. Moscow, Russia: AST, Terra Fantastica. – 320 s.
3. Zhadanov, Y. (2009). Antiutopiya XX veka: put obreteniy i poter [Antiutopia of XX of century: way of finding and losses].

Visnik Harkivskogo natsionalnogo universitetu im. V. N. Karazina, № 846, Vip. 56. – S. 182–186.

4. Medvedeva T. (2011). Tehnologicheskaya utopiya i formy ee reprezentatsii v sovremennoy kulture: tehno-progressivizm, transgumanizm i tsifrovaya utopiya [Technological utopia and forms of her representation in a modern culture: technically progressive, transhumanism and digital utopia]. Nauchnyye vedomosti BGU, № 20 (115), Vyip. 18. – S. 55-62.

5. Sterling, B. Kiberpank v 90-h godah [cyberpunk in 90th]. – Available at: <http://kinoart.ru/archive/1998/10/n10-article19>

6. Tanimov, O. (2012). Problemy virtualnoy lichnosti v seti Internet [Problems of virtual personality in a network the Internet]. Monitoring pravoprimeniya, № 4. – S. 57–60.

7. Tihonova, S. (2013). Mistika v sotsialnykh distopiakh kiberpanka [Mysticism in social dystopias of cyberpunk]. Sotsiologiya religii v obschestve Pozdnego Moderna (pamyati Y. Y. Sinelino): materialy Tretey mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii; NIU «BelGU». Belgorod: ID «Belgorod». – S. 108-112.

В. В. Окорокова

ОБРАЗ КИБЕРПАНКА В СОВРЕМЕННОМ ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Статья посвящена исследованию киберпанка в современном информационном пространстве. Автор обращает внимание на его трансформацию – начиная от анализа как литературного жанра и к нашему времени – уже как образа, символа виртуального человека. Исследование именно в пределах последней характеристики позволяет рассматривать его как определенную антропологическую модель современного человека, местом существования которого являются интернет-сети. Стремительное развитие компьютерных технологий, дальнейшая виртуализация общества, придают киберпанку новые проективные характеристики.

Ключевые слова: киберпанк, виртуальная личность, виртуальное общество, виртуализация, информационное пространство.

V. Okorokova

CHARACTER OF CYBERPUNK IN MODERN INFORMATION SPACE

Introduction. The article is sanctified to research of a cyberpunk in modern information space. **The aim and tasks.** An author pays attention to the transformation of a cyberpunk: beginning as a genre of literature, in these days it has already turned out into a character, a symbol of a virtual man. **Research methods.** The virtualization of society assisted forming of the model of virtual personality. In a great deal it explains that circumstance, that often a modern man is already unable to distinguish the real from virtual, as computer technologies are subordinated swift rates to the soba all large areas of human existence. "Homo of virtualis" is oriented only to virtualness, as the world his activity passes in that. Creating the virtual worlds, perfecting them, we at conscious level all anymore submerge in artificial reality, all more often breaking a secret with social. **Research results.** An author marks that the prime example of virtual man, both literary works and cinemas are dedicated that, is a cyberpunk. In the modern culture of a cyberpunk often personifies by the fantastic worlds of future, mostly anti-utopian character (for example, as a result of catastrophe: ecological or technotronic; evolutions of modern society to such measure, when works take power, cyborgization of man and other). From here pessimism that dominates in society of a cyberpunk, the main task of that is opposition to the existent frame of society, replacing a corporation that destroys human roots in society a technique. **Conclusion.** This is one of main problems of modern science - man initiates desobjectivation, transformation of him from Homo sapiens to "Homo machine", "Homo virtualis" as a model of a new man, different from the natural essence that carries in itself the projection of technogenic.

Keywords: cyberpunk, virtual personality, virtual society, virtualization, information space.

УДК 316:614

Т. А. Пода

СОЦІОКУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ ФЕНОМЕНА ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ

Національний авіаційний університет, podatetiana@nau.edu.ua;
Research ID: R-8153-2018; ORCID: 0000-0001-9662-1204

Анотація. У статті здійснено соціально-філософську рефлексію феномена інтернет-залежності в контексті соціальної філософії. Автор наголошує на актуальності дослідження феномена інтернет-залежності, описує вплив Інтернету на формування інтернет-залежної поведінки особистості. Наголошено на негативних соціальних наслідках активного користування Інтернетом, що призводить до руйнування соціальності, спричиняє соціальне відокремлення індивіда. Виконуючи соціально-комунікативну функцію, Інтернет виступає однією з умов формування дисфункціональних наслідків – інтернет-залежності.

Ключові слова: інтернет-залежність, комп'ютерна залежність, соціальна дисфункція, адиктивна поведінка, соціальні наслідки.

Вступ

Масова інформатизація суспільства і швидкий розвиток комп'ютерних та інтернет-технологій формують новий вид реальності, штучну технологічну «виртуальну реальність», в якій з'являються соціальні мережі і мережеві спільноти. Виртуальні соціальні світи, як альтернатива реального буття, творяться людиною для набуття нею власного «я» у всій повноті. Людина електронної доби більшу частину життя проводить у віртуальному просторі, працює, грає, знайомиться, спілкується, досягає визнання, або навпаки. Цей процес має цілком історичний характер: віртуальні реальності завжди творилися людиною певної історичної епохи. Однак пок-

ликані соціалізувати людину віртуальні соціальні світи несуть у собі нові загрози руйнування особистості.

Віртуальна реальність, як символізм свідомості людини, розглядається в працях Е. Кассіра, Г. Когена, С. Лангера, М. Мамардашвілі та ін. Трактатування віртуальної реальності зі сторони комп'ютерних технологій подане у працях таких фахівців, як В. Бреннер, М. Крюгер, І. Сазерленд, Н. Носов, М. Хейм та ін. Особливості формування та прояву інтернет-залежності досліджували у своїх працях А. Голдберг, Д. Грінфілд, Дж. Сулер, Р. Дейвіс, М. Орзак. Серед вітчизняних фахівців, що в різних аспектах досліджують феномен інтернет-