



UILYAM GIBSONNING “KIBERMAKON” TRILOGIYASIDA ANTIUTOPIYA VA TRANSGUMANIZM ELEMENTLARI¹

Nishonov Ilxomdjon Dilmurodovich

O‘zbekiston davlat jahon tillari universiteti

Mustaqil izlanuvchi

E-mail: ilhomnishonov898@gmail.com

ANNOTATSIYA

Uilyam Gibsonning “Kibermakon” trilogiyasi, jumladan, “Neyromant”, “Graf Nol” va “Mona Liza Overdrayv” romanlari kiberpank adabiyotidagi asosiy asarlardan biri hisoblanadi. Ushbu asarlar transgumanizm va antiutopiya muhim rol o‘ynaydigan qorong‘u va yuqori texnologiyali kelajak dunyosini tasvirlaydi. Ushbu maqolaning maqsadi Uilyam Gibsonning “Kibermakon” trilogiyasidagi antiutopik va transgumanistik elementlarni tahlil qilishdir. Tadqiqotda Gibson ilg‘or texnologiyalar va sun‘iy intellektni trilogiyaning asosiy ramzi sifatida qanday ishlatgani va shu orqali texnologik taraqqiyot ta‘sirida ijtimoiy va madaniy tuzilmalar yemiriladigan qorong‘u kelajakni qanday yaratgani o‘rganiladi. Tadqiqot metodologiyasi romanlar matnini adabiy va madaniy tahlil usullaridan foydalangan holda o‘rganishga asoslangan. Tadqiqotda romanlardagi asosiy antiutopik elementlar va transgumanistik motivlar yoritib beriladi. Tadqiqot natijalari Gibson texnologiya an‘anaviy ijtimoiy tuzilmalarni qanday buzib, axloqiy dilemmalar bilan to‘la yangi dunyo yaratganini mahorat bilan tasvirlaganini ko‘rsatadi. Muhokamada insoniy identifikatsiya, texnologiyaning ijtimoiy tengsizliklarni shakllantirishdagi roli va kelajak jamiyatiga bo‘lgan mumkin bo‘lgan oqibatlari kabi masalalar ko‘rib chiqiladi.

KALIT SO‘ZLAR

Antiutopiya, transgumanizm, texnologik taraqqiyot, kibermakon, ijtimoiy tengsizlik, kibernetik modifikatsiyalar, sun‘iy intellekt, insoniy identifikatsiya.

Received: September 22, 2024

Accepted: October 5, 2024

Available online: November 15, 2024

Copyright © 2024 by author(s).

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

¹ **For citation** (Iqtibos keltirish uchun, для цитирования):

Нишонов И. Д. Элементы антиутопии и трансгуманизма в трилогии Уильяма Гибсона “Киберпространство”. // *Komparativistika (Comparative Studies)*. — 2024. — Vol.1, № 4. — B. 230-239.

ЭЛЕМЕНТЫ АНТИУТОПИИ И ТРАНСГУМАНИЗМА В ТРИЛОГИИ УИЛЬЯМА ГИБСОНА “КИБЕРПРОСТРАНСТВО”

Нишонов Ильхом Дилмуродович

Узбекский государственный университет

мировых языков

Самостоятельный соискатель

E-mail: ilhomonishonov898@gmail.com

АННОТАЦИЯ	КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА
Трилогия Уильяма Гибсона “Киберпространство”, включающая романы “Нейромант”, “Граф Ноль” и “Мона Лиза Овердрайв”, является фундаментальным произведением в литературе киберпанка. Эти произведения изображают мрачный и высокотехнологичный мир будущего, в котором ключевую роль играют трансгуманизм и антиутопия. Цель данной статьи - проанализировать антиутопические и трансгуманистические элементы в трилогии Уильяма Гибсона “Киберпространство”. Исследование сосредоточено на том, как Гибсон использовал передовые технологии и искусственный интеллект в качестве основных символов трилогии для создания образа мрачного будущего, где социальные и культурные структуры разрушаются под влиянием технологического прогресса. Новизна темы заключается в том, что произведения Гибсона оказали значительное влияние на развитие киберпанка и всего жанра научной фантастики. Методология исследования основывается на анализе текстов романов с использованием методов литературоведческого и культурного анализа. В исследовании выделяются ключевые антиутопические элементы и трансгуманистические мотивы произведений. Результаты исследования показывают, что Гибсон мастерски изображает будущее, в котором технологии разрушают традиционные социальные структуры и создают новый мир, наполненный моральными дилеммами. Обсуждение включает рассмотрение вопросов человеческой идентичности, роли технологий в формировании социального неравенства и возможных последствий их использования в обществе будущего.	Антиутопия, трансгуманизм, технологический прогресс, искусственный интеллект, социальное неравенство, корпоративное господство, кибернетические модификации, человеческая идентичность. Received: September 22, 2024 Accepted: October 5, 2024 Available online: November 15, 2024

Copyright © 2024 by author(s).

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ELEMENTS OF DYSTOPIA AND TRANSHUMANISM IN WILLIAM GIBSON'S "CYBERSPACE" TRILOGY

Nishonov Ilxomdjon Dilmurodovich

Uzbekistan State World Languages University

Independent researcher

E-mail: ilhomnishonov898@gmail.com

ABSTRACT	KEYWORDS
William Gibson's "<i>Cyberspace</i>" trilogy, which includes the novels, "<i>Neuromancer</i>", "<i>Count Zero</i>", and "<i>Mona Lisa Overdrive</i>", is a foundational work in the cyberpunk literature. These works depict a dark and high-tech future world where transhumanism and dystopia play key roles. The aim of this article is to analyze the dystopian and transhumanistic elements in William Gibson's "<i>Cyberspace</i>" trilogy. The focus of the study is on how Gibson used advanced technology and artificial intelligence as a main symbols of trilogy in order to create a bleak future where social and cultural structures deteriorate under the influence of technological progress. The novelty of the topic lies in the fact that Gibson's works have a significant impact on the development of cyberpunk and the entire science fiction genre. The research methodology is based on the analysis of the novels' texts using literary and cultural analysis methods. The study highlights key dystopian elements and transhumanistic motifs in the novels. The results of the study demonstrate that Gibson masterfully portrays a future where technology destroys traditional social structures and creates a new world full of moral dilemmas. The discussion includes an examination of questions of human identity, the role of technology in shaping social inequalities, and the potential consequences for future society.	Dystopia, transhumanism, technological progress, cyberspace, social inequality, cybernetic modifications, artificial intelligence, human identity Received: September 22, 2024 Accepted: October 5, 2024 Available online: November 15, 2024

Copyright © 2024 by author(s).

This work is licensed under the Creative Commons

Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ВВЕДЕНИЕ

Трилогия Уильяма Гибсона *“Киберпространство”* (включает в себя романы *“Нейромант”*, *“Граф Ноль”* и *“Мона Лиза Овердрайв”*) представляет собой одно из фундаментальных произведений в киберпанке. Актуальность исследования антиутопических и трансгуманистических мотивов в данном контексте обусловлена нарастающей интеграцией технологий в современное общество и их влиянием на социальные институты, человеческую идентичность и этические нормы. Описанный Гибсоном мир представляет собой антиутопическую реальность, в которой технологический прогресс ведет к разрушению социальных структур, что делает анализ этих произведений важным в свете современных дискуссий о будущем общества в условиях стремительного технологического развития. Новизна данного исследования заключается в комплексном анализе трансгуманистических и антиутопических элементов в трилогии с особым акцентом на их взаимосвязь и последствия для социальной структуры и человеческой идентичности. Гибсон предложил уникальное видение будущего, где технологии становятся не просто инструментами, а активными агентами изменения общества и человеческой природы. В условиях, когда передовые технологии всё больше проникают в повседневную жизнь, исследование литературных произведений, предвосхищающих такие изменения, имеет особую научную и культурную значимость. Основная цель данного исследования заключается в системном анализе антиутопических и трансгуманистических элементов трилогии Уильяма Гибсона с целью выявления их роли в формировании представлений о будущем и технологическом прогрессе. Исследование направлено на выявление того, как Гибсон, используя элементы передовых технологий и искусственного интеллекта, создает образы мрачного будущего, в котором социальные и культурные структуры разрушаются под воздействием технологической эволюции. Задачи исследования включают выявление и анализ ключевых антиутопических элементов в произведениях Гибсона, таких, как корпоративное господство, социальное неравенство и экологическая

деградация, исследование трансгуманистических мотивов, включающих кибернетические модификации, слияние человека с машиной и использование искусственного интеллекта, а также оценку этических и философских аспектов, связанных с изменением человеческой природы и идентичности в условиях технологического прогресса. Таким образом, исследование направлено на глубокий анализ взаимосвязи между технологиями и социальными изменениями, а также на оценку потенциальных рисков и возможностей, которые несет технологический прогресс для будущего общества.

МЕТОДЫ

Для анализа антиутопических и трансгуманистических элементов в трилогии Уильяма Гибсона *“Киберпространство”* были использованы несколько научных методов, каждый из которых способствовал более глубокому пониманию текста и его ключевых тем. Эти методы помогли выявить философские, культурные и социальные аспекты, которые играют важную роль в произведениях.

- Текстуальный анализ. Этот метод служит основой исследования и фокусируется на детальном изучении текста романов, включая такие элементы, как структура повествования, язык, образы и символы. Текстуальный анализ позволяет проанализировать, каким образом Уильям Гибсон создает антиутопическую атмосферу, использует технологии и искусственный интеллект как символы социальных изменений и распада. Например, через описание персонажей, подвергшихся кибернетическим модификациям, Гибсон показывает трансгуманистические элементы, являющиеся причиной того, что граница между человеком и машиной становится размытой. Исследование конкретных отрывков, таких, как сцены взаимодействия героев с виртуальными мирами, помогает выявить философские и этические вопросы, связанные с использованием технологий.
- Культурный анализ. Для понимания того, как антиутопия и трансгуманизм отражают реалии современного общества, был применен культурный

анализ. Этот метод позволяет рассмотреть, как Гибсон через свои произведения выражает тревоги и опасения, связанные с будущим технологическим развитием, социальным неравенством и деградацией культурных норм. Исследование обращает внимание на то, как в трилогии показаны мегакорпорации, оказывающие огромное влияние на общество, что создает параллели с современными дискуссиями о роли крупных корпораций и власти в глобализованном мире. Антиутопический мир Гибсона, где технологии управляют людьми и культурами, служит метафорой современных страхов перед технологической гегемонией.

- Философский анализ. Философский анализ сосредоточен на изучении вопросов, связанных с изменением человеческой идентичности и природы под воздействием технологий. В произведениях Гибсона активно исследуются темы, касающиеся трансформации человека через кибернетические имплантаты, загрузку сознания в цифровые пространства и вызванные этими изменениями моральные дилеммы. Философские размышления о границах между человеком и машиной, сознанием и телом, реальностью и виртуальностью помогают более глубоко осмыслить этическую составляющую трансгуманистических элементов трилогии.
- Метод интерпретации персонажей. Исследование образов персонажей, особенно тех, кто подвергся кибернетическим модификациям или использует технологии для достижения новых уровней сознания, позволяет лучше понять, как Гибсон раскрывает темы трансгуманизма. Анализ взаимодействий героев с технологиями, таких как нейронные интерфейсы, биочипы и виртуальные миры, позволяет проанализировать, как технологии изменяют их восприятие мира и их идентичность. Персонажи трилогии, такие, как Кейс и Кумико, становятся воплощением трансгуманистических идей, показывая, что технологии могут как расширить возможности человека, так и привести к его отчуждению от реальности.

Таким образом, использование разнообразных методологических подходов позволило комплексно исследовать антиутопические и трансгуманистические

элементы в трилогии Уильяма Гибсона, раскрывая как их литературное значение, так и их актуальность для современных дискуссий о будущем общества и технологий.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Произведения киберпанка, определяемые их технологически обусловленными антиутопиями, используют темы трансгуманизма для исследования потенциала и опасностей технологического прогресса (de Gruijl J. A., 2020, 5). В таких произведениях часто описываются миры, где технологии развились до такой степени, что традиционные границы между человеком и машиной практически исчезли. Персонажи подвергаются кибернетическим улучшениям, их сознание может быть загружено в цифровые пространства, а физические тела заменены на искусственные. Это приводит к глубоким философским размышлениям о том, что значит быть человеком в мире, где человеческая идентичность может быть изменена или полностью пересоздана с помощью технологий. Работы Гибсона, включая трилогию *“Киберпространство”*, представляют собой квинтэссенцию антиутопической науки, где развитие технологий ведет к глубоким изменениям в обществе и вызывает трансгуманистические проблемы (Letteney T. R., 2018, 20). В этих произведениях Гибсон мастерски исследует, как высокие технологии и искусственный интеллект формируют новые социальные структуры, часто усиливая неравенство и угнетение. В *“Нейроманте”*, *“Графе Ноль”* и *“Мона Лиза Овердрайв”* перед читателем разворачиваются мрачные картины будущего, где корпорации контролируют жизнь людей, а технологии размывают границы между реальным и виртуальным мирами. Эти изменения поднимают важные вопросы о сущности человеческой природы, личной идентичности и моральных дилеммах, связанных с использованием передовых технологий. Одним из главных элементов вышеупомянутых романов Гибсона является антиутопичный мир будущего.

Понимание антиутопических элементов в творчестве Гибсона

зависит, в первую очередь, от определения антиутопии. Определив значение термина, 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 прослеживание ее эволюции, хотя критики активно занимались подобными исследованиями. Вместо этого основное внимание будет уделено признанию взаимосвязи антиутопии с утопией как «антиутопического» аналога последней. Однако уместно в общих чертах рассмотреть сложности, присущие определению утопии, поскольку и утопия, и антиутопия не поддаются простой категоризации и требуют рассмотрения в культурном и художественном контекстах. В частности, политически ориентированный литературный критик Фредрик Джеймсон предлагает определение утопии, которое учитывает 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 F., 2017, 211-224). Современный жанр антиутопии возник после трагедий начала XX века, отмеченного периодом опустошения и безнадежности, усугубленных Первой мировой войной, имевшей глобальные последствия (Claeys G., 2010, 107). Антиутопическая литература, по его словам, служит выражением утопического идеала XX века, изображая социальные структуры в негативном свете и подчеркивая неудачи тоталитарного коллективизма. Жанр антиутопии в научной фантастике уже давно привлекает аудиторию своими мрачными, но заставляющими задуматься картинами общества. Деспотичные правительства, неудачные технологические достижения и экологические катастрофы как обязательные элементы антиутопических произведений предлагают призму, через которую авторы исследуют современные тревоги и создают предостерегающие истории о

будущем.

Первый роман трилогии *“Киберпространство”* Уильяма Гибсона *“Нейромант”* представляет собой одно из самых значительных произведений не только в жанре киберпанка, но и в антиутопической литературе в целом. *“Нейромант”* Гибсона, несомненно, является мастерски воплощенной демонстрацией эстетики постмодерна (Sponsler C., 1992, 625-644). Основными антиутопическими элементами романа *“Нейромант”* могут быть социальный упадок, корпоративное господство и экологическое разрушение. 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, неконтролируемой 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. Это описание подчёркивает постоянное напряжение и опасность, с которыми сталкиваются жители Найт-Сити, отражая общее состояние социальной деградации. 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 M. C., 1996, 76). Это описание характеризует социальную жизнь в *“Нейроманте”*. Изменения в системе общественного производства часто приводят к фундаментальным социальным преобразованиям (Smart B., 2023, 29). Хотя общество в *“Нейроманте”* описывается как высокотехнологичное индустриальное, но в то же время человеческая жизнь в нем дешева, а

отдельные люди превращены в простой товар, который можно покупать, продавать и выбрасывать по своему желанию.

Господство корпораций в романе Уильяма Гибсона *“Нейромант”* представлено как другая главная черта дистопического общества будущего. Мегакорпорации обладают огромной властью и влиянием, превращая общество в манипулируемую и контролируемую структуру, направленную на обеспечение своих корпоративных интересов. *“В мире Кейса власть означала корпоративную власть. Дзайбацу, транснациональные корпорации, которые формировали ход человеческой истории, преодолели старые барьеры. Рассматриваемые как организмы, они достигли своего рода бессмертия”* (Gibson W., 1984, 38). Сам термин “дзайбацу” происходит из японского языка и исторически относится к промышленным и финансовым бизнес-конгломератам в Японии. В контексте трилогии эти дзайбацу представлены такими мегакорпорациями, как *“Tessier-Ashpool”* и *“Maas Biolabs”*, которые обладают корпоративной властью и влиянием, часто имея больше контроля и авторитета, чем традиционные правительства. В литературе киберпанка тема гегемонии крупных корпораций часто рассматривается как ключевой аспект общества будущего (Lee T., 2016, 10). 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 (Naghinejad Kashani B., 2023, 20). Таким образом, корпоративное господство в *“Нейроманте”* подчеркивает тему потери контроля над обществом, где корпорации становятся главными игроками в определении судьбы людей.

Экологическое разрушение в романе *“Нейромант”* Уильяма Гибсона представляет собой яркий пример того, как технологический прогресс и индустриализация могут привести к катастрофическим последствиям для окружающей среды. Гибсон рисует мрачную картину будущего, где загрязнение и разрушение природы стали повседневной реальностью. Фрагмент, описывающий Токийский залив, является одним из наиболее ярких

примеров экологического упадка в романе: *“Теперь он спал в самых дешевых капсулах, самых близких к порту, под кварц-галогенными прожекторами, которые освещали доки всю ночь, как огромные сцены; там, где из-за яркости телевизионного неба не было видно огней Токио, даже возвышающегося голографического логотипа Fuji Electric Company, а Токийский залив представлял собой черное пространство, где чайки кружили над дрейфующими стаями белого пенопласта”* (Gibson W., 1984, 7). Экологическое разрушение в *“Нейромант”* служит не только фоном для действия романа, но и является частью общей критики общества потребления, эксплуатирующего природные ресурсы. Оно предостерегает от последствий их неуправляемого расходования и игнорирования экологических проблем, предлагая читателям задуматься о сохранении нашей планеты для будущих поколений. Гибсон мастерски изображает мир, в котором корпоративное господство и экологическое разрушение создают атмосферу безысходности и отчуждения.

Во втором романе трилогии Уильяма Гибсона *“Граф Ноль”* антиутопические элементы представлены через разнообразные аспекты общества, технологий и индивидуальных судеб персонажей. Эти элементы отражают мрачное будущее, где технологии, корпорации и криминальные элементы играют доминирующую роль, а личная свобода и безопасность подвержены постоянной угрозе. Роман *“Граф Ноль”* является ярким примером смещения множества нарративных фрагментов, что позволяет Гибсону передать сложные и многослойные антиутопические элементы, создающие ощущение мрачного будущего (Marsh E. S., 2015, 25). Одним из самых заметных антиутопических элементов в романе *“Граф Ноль”* является технологическая дегуманизация. В этом мрачном будущем технологии не освобождают человека, а наоборот, подчиняют и изменяют его. Одним из ярких примеров этого является процесс восстановления Тернера после покушения. Он проводит три месяца в симуляции, созданной на основе технологии ROM: *“Большую часть этих трех месяцев он провел в симстим-конструкте, созданном на основе ПЗУ, представляющем собой идеализированное детство в Новой Англии*

прошлого века” (Gibson W., 1986, 1). Этот фрагмент иллюстрирует, как технология ROM заменяет подлинный человеческий опыт искусственно созданной симуляцией. Восстановление Тернера происходит в идеализированной версии детства в Новой Англии, которая существует только в виде симуляции. Это создает чувство утраты подлинности человеческого существования. Вместо реального опыта Тернер получает воспоминания и ощущения, которые не имеют ничего общего с его настоящей жизнью. Этот аспект дегуманизации подчеркивается искусственной средой, которая заменяет реальность.

Социальная стратификация и изоляция являются еще одним важным аспектом антиутопического мира *“Граф Ноль”*. Персонаж Бобби Ньюмарк живет в Барритауне, который является примером низшего уровня общества, противопоставленного более привилегированным районам: *“Кондо в Барритауне напоминали серо-белый гриб, распространяющийся до самого горизонта”* (Gibson W., 1986, 74). Барритаун изображен как место, где люди живут в условиях бедности и безысходности. Место их проживания сравнивается с грибом, указывая на неестественность и нездоровье этой среды обитания. Этот образ создает ощущение изоляции и безнадежности, характерное для антиутопических миров. В Барритауне общество разделено на тех, кто имеет доступ к ресурсам и технологиям, и тех, кто вынужден существовать в маргинализированных условиях.

Еще одним важным элементом антиутопии является потеря человечности. Эту тему Гибсон вводит в роман, рисуя таких персонажей, как Вирек. Вирек, будучи одним из самых могущественных и богатых людей в мире, представляет собой крайний пример того, как обладание огромными ресурсами и властью отдаляет человека от его человеческой сущности. Когда Марли встречает Вирека, она осознает: *“чрезвычайно богатые люди уже даже отдаленно не были похожи на людей”* (Gibson W., 1986, 14). Это замечание служит важным символом, указывая на то, что процесс накопления богатства и власти настолько трансформирует личность, что она перестает быть человеком

в привычном понимании этого слова. Эта деградация также отражается в отношении героя к другим людям. Вирек воспринимает их как инструменты для достижения своих целей, лишённые индивидуальности и внутренней ценности. Вирек становится символом того, как антиутопическое будущее может выглядеть, если общество продолжит идти по пути дегуманизации и технологической зависимости.

Роман *“Граф Ноль”* Уильяма Гибсона представляет собой насыщенное антиутопическое произведение, где автор искусно использует различные элементы для создания мрачного и пугающего будущего. Технологическая дегуманизация, социальная стратификация и изоляция, а также потеря человечности - все это формирует уникальный антиутопический мир, заставляющий задуматься о возможных последствиях развития современных технологий и общества.

В романе *“Мона Лиза Овердрайв”* Уильям Гибсон продолжает развивать характерные для антиутопии темы, которые он начал исследовать в предыдущих частях трилогии *“Киберпространство”*. Эти элементы пронизывают повествование и создают мрачный фон, отражающий негативные стороны технологического прогресса. Одним из ключевых антиутопических элементов романа является разрушительное влияние технологий на личность. Технологии не только изменяют физическое состояние человека, но и размывают границы между реальным и виртуальным мирами. Примером этого является образ Кумико, которая взаимодействует с *“призраком”* в виде голографического персонажа Колина, созданного с помощью биочипа Maas-Neotek. Он сопровождает её во время её путешествий, предоставляя иллюзию общения и поддержки. *“Призрак проснулся от прикосновения Кумико, когда они начали снижение в Хитроу. Пятьдесят первое поколение биочипов Maas-Neotek вызвало неясную фигуру на сиденье рядом с ней...”* (Gibson W., 1988, 2). Этот фрагмент подчеркивает, как продвинутые технологии заменяют живое общение, создавая цифровую замену реальности. Колин не просто виртуальный помощник; он становится частью психологического мира Кумико, способствуя

её отчуждению от реальности и формированию фрагментированной идентичности.

Социальная структура в романе представляет собой мир, где человеческие отношения деградировали до уровня транзакций, а насилие и отчуждение стали нормой. Это видно в жизни Моны, молодой девушки, которая выросла на задворках общества: *“Ей было шестнадцать, и она была без SIN, а этот старший клиент однажды сказал ей, что это была песня - «Шестнадцать и без SIN» (Gibson W., 1988, 42).* Мона, как и многие другие персонажи романа, живёт в мире, где идентификация личности (*SIN - Single Identification Number*) стала важнейшим элементом социальной структуры. Отсутствие этого номера делает её невидимой для общества, она оказывается за пределами всех социальных систем, лишённой прав и шансов на нормальную жизнь. Это подчёркивает антиутопический характер общества, в котором социальное неравенство и дискриминация достигли своего апогея.

Технологии в романе занимают центральное место и оказывают глубокое влияние на жизнь персонажей, которые становятся зависимыми от достижений технического прогресса. Например, неотъемлемой частью существования становится использование симуляторов и нейронных интерфейсов: *“Она растянула эластичную повязку и расположила электроды на висках - одно из характерных человеческих движений в мире, но то, которое она редко выполняла. Она нажала на кнопку проверки батареи “Ono-Sendai”. Зеленый - значит, всё в порядке” (Gibson W., 1988, 35).* Этот фрагмент демонстрирует, как технологии становятся естественной частью повседневной жизни, даже когда они используются для ухода от реальности. Технологическая зависимость в мире романа усиливает чувство отчуждения и подчеркивает антиутопический характер общества, где технологии определяют все аспекты жизни. Эти антиутопические элементы в романе “Мона Лиза Овердрайв” углубляют мрачную атмосферу романа, создавая мир, в котором технологии и корпорации не только формируют реальность, но и искажают саму суть человеческих отношений и идентичности. Гибсон показывает, как в будущем технологии

могут стать не только инструментом прогресса, но и причиной деградации общества, где свобода и человечность окажутся под угрозой.

Трансгуманизм, наряду с антиутопией, играет центральную роль в киберпанке, оказывая значительное влияние на его темы, сюжеты и персонажей. Трансгуманизм - это философское и культурное движение, которое предполагает использование науки и технологий для радикального улучшения человеческих способностей, выходящих за пределы естественных биологических ограничений. Основная цель трансгуманизма - преодоление таких фундаментальных аспектов человеческого существования, как старение, болезни, страдания и смерть, путем применения достижений в области биотехнологий, информационных технологий, нанотехнологий и искусственного интеллекта. Термин *“трансгуманизм”* появился в середине XX века, однако идеи, лежащие в его основе, уходят корнями в более ранние времена. Концепция трансгуманизма впервые была предложена британским биологом Джулианом Хаксли в 1957 году. В своей книге *“Новые бутылки для нового вина”* он описал трансгуманизм как человеческое стремление к самосовершенствованию, которое выходит за рамки нынешних возможностей (Huxley J., 1957). Хаксли считал, что человечество может и должно стремиться к эволюции, к переходу в более совершенное состояние, используя науку и технологии. Ник Бостром - известный философ, посвятивший значительную часть своей работы исследованию трансгуманизма, особенно этическим и философским аспектам улучшения человеческих способностей с помощью технологий, - утверждает, что трансгуманистические ценности подчеркивают улучшение человеческого состояния с помощью технологических достижений, стремясь преодолеть биологические ограничения и расширить возможности человека (Bostrom N., 2005, 3-14). Согласно Бострому, трансгуманизм пропагандирует будущее, в котором люди могут достичь состояния *“постчеловечности”*, при котором индивиды будут обладать способностями и переживаниями, значительно превосходящими те, что были доступны людям на всем протяжении истории человечества. В киберпанке трансгуманизм часто

представляется в контексте технологического прогресса, который ведет к радикальным изменениям в человеческой природе и обществе, но, в отличие от оптимистичных сценариев трансгуманизма, эти изменения зачастую сопровождаются сложными этическими, социальными и психологическими дилеммами. Трансгуманизм в киберпанке часто связывается с идеями трансцендентности, которые выражаются через стремление к технологическому совершенствованию (Tirosh-Samuelson H., 2017, 267-283). В рамках этого жанра технологии не просто инструментальны; они становятся средством достижения нового уровня существования, где человечество стремится преодолеть свои биологические ограничения. В киберпанк-литературе трансгуманистические общества часто изображаются как миры, в которых люди либо полностью заменены постчеловеческими существами, либо подвергаются столь значительным изменениям, что их человеческая сущность становится неузнаваемой (Srpak M., 2023, 14). Эти изменения подчеркивают глубокий страх перед утратой индивидуальности, человечности и духовности, заставляя задуматься о том, где заканчивается человек и начинается машина.

Трилогия *“Киберпространство”* Уильяма Гибсона является культовым произведением киберпанка, которое не только предсказало направление и итоги развития цифровых технологий, но и глубоко исследовало вопросы, связанные с трансгуманизмом. Гибсон в своих романах рисует мир, где границы между человеком и машиной размыты, а технологии не просто изменяют общество, но и трансформируют саму человеческую природу. Исследование вопросов трансгуманизма в трилогии Гибсона позволяет заглянуть в будущее, где модификация тела, искусственный интеллект, слияние человека и машины, а также социальные и этические последствия внедрения технологий становятся реальностью.

Роман *“Нейромант”* Уильяма Гибсона является ключевым произведением в трилогии и одним из первых текстов, который глубоко исследует концепцию трансгуманизма. Трансгуманизм в данном контексте предполагает расширение возможностей человека с помощью технологий,

вплоть до слияния человека и машины. Одним из ключевых элементов трансгуманизма в романе является киберпространство, которое представляет собой не просто виртуальную реальность, а расширение сознания за пределы физического тела. Это пространство позволяет таким персонажам, как Кейси, испытать то, что невозможно в реальной жизни. В этом смысле киберпространство становится местом, где традиционные границы между разумом и телом размываются или даже исчезают. Фраза *“Матрица берёт своё начало в примитивных аркадных играх”* (Gibson W., 1984, 31) демонстрирует, как технологии эволюционировали от простых развлечений до создания новых форм сознания и бытия.

Другим аспектом трансгуманизма в *“Нейроманте”* является идея модификации и расширения возможностей человеческого тела с помощью технологий. Одним из ключевых примеров модификации и расширения возможностей человеческого тела с помощью технологий в романе является сцена, где Кейс описывает своё новое тело после хирургического вмешательства, включавшего замену органов и улучшение нервной системы. В этом отрывке героиня говорит ему: *“Заменяли твою жидкость. Заменяли кровь тоже. Кровь потому, что ты получил новую поджелудочную железу в комплекте. И еще немного новой ткани добавили в твою печень. Работа с нервами тоже сделана”* (Gibson W., 1984, 19). Эти слова подчеркивают трансгуманистическую тему произведения, где технологии становятся неотъемлемой частью человека, расширяя его физические возможности и изменяя его сущность. В контексте трансгуманизма эти модификации воспринимаются как шаг к преодолению физических ограничений человека и его эволюции к чему-то более совершенному.

В *“Нейроманте”* также затрагивается тема генной инженерии и биотехнологий как одного из аспектов трансгуманизма. В мире Гибсона существует множество персонажей, которые подверглись значительным биологическим изменениям, включая генетическую модификацию для улучшения различных физических или когнитивных способностей. В семье

Тесье-Ашпул, которой отводится важная роль в сюжете романа, генная инженерия используется для создания клонов членов семьи и продления их жизни посредством криогенной заморозки. Эта практика позволяет поддерживать семейный бизнес и власть на протяжении поколений, что отражает стремление к бессмертию через научные достижения: *“Много клонирования. Орбитальное законодательство куда мягче в отношении генной инженерии, верно? И трудно уследить, какое поколение или комбинация поколений в данный момент управляет всем”* (Gibson W., 1984, 45). Данный фрагмент является ярким комментарием к теме трансгуманизма, демонстрируя, как технологии могут радикально изменять не только индивидуальную жизнь, но и целые социальные и правовые системы, создавая новые формы существования, которые бросают вызов нашим традиционным представлениям о жизни, смерти и власти.

Таким образом, в *“Нейроманте”* Уильям Гибсон предлагает читателю сложное и многогранное видение трансгуманизма, которое включает как оптимистические, так и пессимистические аспекты.

Роман Уильяма Гибсона *“Граф ноль”* тоже представляет собой важное произведение в контексте изучения трансгуманизма, отображая различные аспекты слияния человека и технологии, а также их влияния на человеческую идентичность и сознание. Одним из центральных элементов трансгуманизма в романе является концепция “биочипов” и их роль в эволюции человеческих возможностей. В одном из эпизодов, где героиня Марли сталкивается с воздействием новых биочипов от Maas Biolabs, Гибсон описывает их невероятные способности к детализированному восприятию окружающего мира. Эти чипы демонстрируют потенциал трансформации человеческого восприятия, открывая возможность для глубокого взаимопроникновения биологии и технологий. Подобные технологии позволяют человеку выйти за пределы своих биологических ограничений, представляя собой шаг к постчеловеческому состоянию, где границы между человеком и машиной стираются.

Еще одним важным аспектом трансгуманизма в романе является исследование кибернетических систем и их взаимодействия с человеческим сознанием. В эпизоде, где Тернер подключается к “биомягкому” интерфейсу, он испытывает странные ощущения, которые демонстрируют сложность взаимодействия между человеческим мозгом и технологией. Гибсон описывает это так: *“Он закрыл глаза, и это началось снова, постепенно, мерцающий, нелинейный поток фактов и сенсорных данных, своего рода повествование, переданное в сюрреалистических скачках и сопоставлениях”* (Gibson W., 1986, 20). Этот эпизод иллюстрирует, как технологии могут нарушить традиционные процессы восприятия и мышления, создавая новые формы сознания, которые сложно описать и понять в терминах человеческого опыта. Тернер сталкивается с “машинными снами”, которые представляют собой нечто большее, чем простое взаимодействие человека с компьютером; это взаимодействие, которое изменяет саму суть человеческого сознания, превращая его в нечто большее, чем просто органический мозг.

Таким образом, в романе Уильяма Гибсона *“Граф Ноль”* трансгуманизм раскрывается через детальное исследование слияния человека и технологий, затрагивая темы расширения человеческих возможностей и изменения сознания. Использование биочипов и кибернетических систем подчеркивает потенциальную трансформацию человеческого восприятия и идентичности, стирая границы между биологическим и технологическим. Гибсон изображает, как эти технологии могут выходить за пределы традиционных человеческих ограничений, создавая новые формы сознания и опыта.

Роман Уильяма Гибсона *“Мона Лиза Овердрайв”* представляет собой завершающую часть трилогии *“Киберпространство”*, и в нем продолжается исследование проблем, связанных с трансгуманизмом, ранее поднятых в *“Нейромант”* и *“Граф ноль”*. Гибсон углубляется в вопросы изменения человеческой идентичности, расширения возможностей через технологии и влияния виртуальной реальности на восприятие реального мира. Одним из центральных аспектов трансгуманизма в романе *“Мона Лиза Овердрайв”*

является слияние человека с машиной, что выражается через персонажей, чьи тела и сознание трансформированы благодаря технологиям. В отличие от предыдущих романов, где такие изменения часто воспринимались как вынужденные или необходимые, в *“Мона Лиза Овердрайв”* они приобретают более осознанный характер. Персонажи не просто подвергаются изменениям, но и активно стремятся к ним, чтобы расширить свои возможности. Одним из наиболее ярких примеров трансгуманизма в романе является фигура Андже Митчелл (Angie Mitchell), которая символизирует переход человека на новый уровень существования благодаря технологическим имплантам, позволяющим ей напрямую взаимодействовать с киберпространством без помощи кибердеков. Эта способность была внедрена в нее еще в детстве её отцом, что можно рассматривать как акт насильственного изменения ее природы. *“Но они сами приходят ко мне, возразила она. Мне не нужен кибердек. Всё дело в том, что у тебя в голове. В том, что сделал твой отец...”* (Gibson W., 1988, 37). Этот фрагмент подчеркивает, как технологическое вмешательство может преобразовать человеческое сознание и восприятие реальности, делая человека не просто пользователем технологий, но частью киберпространства.

Другим важным примером является использование в романе концепции *“алеф-класса биософта”*, который позволяет пользователю переживать множество миров и опытов разных личностей в интерактивной среде. В одном из эпизодов, Джентри обсуждает с Черри возможности такого биософта, указывая, что он позволяет иметь *“аппроксимацию всего”*. *“Аппроксимация всего”* означает попытку биософта воспроизвести или представить всю возможную совокупность существующих реальностей и опытов, пусть и с некоторыми допущениями или упрощениями. Здесь идея трансгуманизма проявляет себя как стремление к расширению человеческого опыта за пределы физического мира. Биософт представляет собой средство, с помощью которого можно создать новые формы бытия, новые реальности, в которых границы человеческой идентичности и сознания становятся гибкими и изменчивыми.

Таким образом, третий роман трилогии *“Мона Лиза Овердрайв”*

представляет собой сложное размышление о будущем человечества в условиях технологического прогресса. Гибсон показывает, что трансгуманизм - это не просто улучшение человеческих возможностей, но и радикальное изменение представлений о том, что значит быть человеком. Использование технологий для преодоления физических и ментальных ограничений, создание новых форм жизни и сознания, а также вопросы идентичности и сущности человеческого опыта - все это ключевые элементы трансгуманизма, представленные в романе.

ДИСКУССИИ

Основным результатом исследования антиутопических и трансгуманистических элементов в трилогии Уильяма Гибсона *“Киберпространство”* стало выявление нескольких ключевых аспектов, заслуживающих детального рассмотрения.

Во-первых, результаты демонстрируют, что произведения Гибсона представляют мрачную картину будущего, в котором технологии играют центральную роль в деструкции традиционных социальных институтов. Однако важно отметить, что технологический прогресс в трилогии также открывает перед человечеством новые возможности. В этом контексте критическим аспектом становится вопрос о том, каким образом антиутопические и трансгуманистические мотивы создают напряжение между разрушением традиционных социальных структур и потенциалом для радикального преобразования человеческой природы. Гибсон эффективно демонстрирует двуплановость технологического прогресса: с одной стороны, технологии приводят к отчуждению и подавлению, а с другой - открывают доступ к новым формам существования, выраженным через кибернетические модификации, расширение сознания и слияние с виртуальными пространствами. Эти изменения вызывают серьёзные философские размышления о границах между человеком и машиной, что актуально в современных дискуссиях о постчеловеческом будущем.

Во-вторых, важным аспектом исследования является анализ социального

неравенства, усиленного в мире трилогии технологическим прогрессом. Тексты Гибсона наглядно иллюстрируют неравномерное распределение доступа к передовым технологиям, что способствует формированию новых социально-экономических иерархий. Корпоративные структуры, владеющие передовыми технологиями, усиливают свою власть за счёт кибернетических улучшений и искусственного интеллекта, что приводит к дальнейшей маргинализации широких слоёв общества. Таким образом, трилогия отражает современные опасения относительно растущего влияния транснациональных корпораций и технологий на общество и их роли в усилении социальной поляризации. В этом контексте произведения Гибсона можно рассматривать как предупреждение о возможных последствиях технологической гегемонии, где доступ к ресурсам и технологиям усиливает социальные разрывы.

Наконец, существенную роль в обсуждении занимают этические и философские вопросы, связанные с трансформацией человеческой природы под воздействием технологий. Персонажи, подвергающиеся кибернетическим модификациям, утрачивают свою изначальную идентичность, что поднимает вопрос о границах человеческого существования в условиях технологической эволюции. Вопрос о том, могут ли такие модифицированные индивиды считаться полноценными людьми, отражает более широкие дискуссии о будущем человека в контексте развития биоинженерии и искусственного интеллекта. Трилогия «Киберпространство» предлагает важную перспективу на будущее, в котором граница между человеческим и искусственным может быть полностью стёрта, что требует переосмысления традиционных представлений о человеческой идентичности и морали.

Таким образом, произведения Гибсона создают сложное, но актуальное видение будущего, в котором технологии играют двоякую роль, одновременно являясь средством как для расширения человеческих возможностей, так и для усиления социальных и культурных кризисов. Это поднимает фундаментальные вопросы о том, как человечество сможет адаптироваться к радикальным изменениям, сохранив при этом свою идентичность и этические

принципы в условиях продолжающегося технологического прогресса.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Трилогия Уильяма Гибсона «Киберпространство» представляет собой важное произведение постмодернистской литературы, демонстрирующее сложное взаимодействие антиутопических и трансгуманистических мотивов. Используя архетипы высокотехнологичного мира будущего, Гибсон развивает дистопический нарратив, где технология становится не только орудием прогресса, но и средством угнетения и отчуждения. Центральные персонажи претерпевают значительные кибернетические модификации, что позволяет автору с помощью гиперболизации трансгуманистических процессов исследовать проблемы идентичности и субъективности в контексте технологической эволюции.

Одним из ключевых структурных элементов трилогии является контраст между корпоративной властью и деградирующими социальными институтами, что создает мощный аллегорический пласт, в котором современные опасения относительно влияния технологий на общество получают художественное воплощение. Парадигма дегуманизации, пронизывающая текст, выражается через деконструкцию традиционных представлений о границе между человеком и машиной, что создает эффект когнитивного диссонанса у читателя и приводит к проблематизации вопроса о сущности человеческого существования в условиях технологического доминирования.

Философская проблематика трансгуманизма в трилогии Гибсона акцентирует внимание на амбивалентности научно-технического прогресса, который, с одной стороны, обещает трансцендирование человеческих ограничений, а с другой, ведет к социальному и моральному кризису. Интертекстуальные отсылки к классическим произведениям утопической и антиутопической литературы помогают автору не только вписать свое произведение в контекст литературной традиции, но и расширить границы жанра киберпанка, превращая его в мощное философское размышление о

будущем человечества и его месте в мире, управляемом технологиями.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Boyer M. C. *CyberCities: visual perception in the age of electronic communication*. – Princeton Architectural Press, 1996 . – С. 76
2. Bostrom N. *Transhumanist values* //Journal of philosophical research. – 2005. – Т. 30. – №. Supplement. – С. 3-14
3. Claeys G. *The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell* //The Cambridge companion to utopian literature. – 2010. – С. 107.
4. Gibson W. 1984. *Neuromancer* //New York: Ace. – 1984.
5. Gibson, William. *Count Zero*. Victor Gollancz Ltd. – 1986.
6. Gibson, William. *Mona Lisa Overdrive*. Toronto ; New York, Bantam Books. – 1988.
7. de Gruijl J. A. *Future_Imperfect: how cyberpunk stories can shape and inform the technological imaginary*: дис. – 2020. – С.5.
8. Huxley J. *New bottles for new wine*. – 1957.
9. Jameson F. *Progress versus Utopia; or, can we imagine the future?* //Science Fiction Criticism: an anthology of essential writings. – 2017. – С. 211-224.
10. Letteney T. R. *Transhuman Artists and Their Art in William Gibson's Sprawl Trilogy*: дис. – Harvard University, 2018. – С.20.
11. Lee T. *Cyberspace and the post-cyberpunk decentering of anthropocentrism*. – Georgetown University, 2016. – С.10.
12. Marsh E. S. *The Many Paths of Cyberspace: William Gibson's The Sprawl as Prototype for Structural, Thematic, and Narrative Multilinearity in New Media*. – Liberty University, 2015. - С.25
13. Naghinejad Kashani B. *The Relation Between High-Technology, Human Identity, the Body, and the Dystopian Future Society of Neuromancer*. – 2023. – С.20.
14. Sponsler C. *Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: the example of William Gibson* //Contemporary Literature. – 1992. – Т. 33. – №. 4. – С. 625-644.

15. Smart B. *Modern conditions, postmodern controversies*. – Routledge, 2023. – C. 29
16. Srpak M. *Cyberpunk and Transhumanist Ideas in Phillip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?", Ridley Scott's "Blade Runner" and Denis Villeneuve's "Blade Runner 2049"*: дис. – University of Zagreb. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of English language and literature, 2023. – C. 14
17. Tirosh-Samuelson H. *Technologizing transcendence: A critique of transhumanism //Religion and human enhancement: Death, values, and morality*. – 2017. – C. 267-283.

REFERENCES

1. Boyer M. C. (1996) *CyberCities: visual perception in the age of electronic communication*. - Princeton Architectural Press. P. 76
2. Bostrom N. (2005) *Transhumanist values //Journal of philosophical research*. T. 30. - No. Supplement. P. 3-14
3. Claeys G. (2010) *The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell //The Cambridge companion to utopian literature*. P. 107.
4. Gibson W. (1984)1984. *Neuromancer* //New York: Ace.
5. Gibson, William. (1986) *Count Zero*. Victor Gollancz Ltd.
6. Gibson, William. (1988) *Mona Lisa Overdrive*. Toronto; New York, Bantam Books.
7. Gruijl J. A. (2020) *Future_Imperfect: how cyberpunk stories can shape and inform the technological imaginary: dis*. P.5.
8. Huxley J. (1957) *New bottles for new wine*.
9. Jameson F. (2017) *Progress versus Utopia; or, can we imagine the future? //Science Fiction Criticism: an anthology of essential writings*. P. 211-224.
10. Letteney T. R. (2018) *Transhuman Artists and Their Art in William Gibson's Sprawl Trilogy: diss*. Harvard University. P.20.
11. Lee T. (2016) *Cyberspace and the post-cyberpunk decentering of anthropocentrism*. - Georgetown University. P.10.

12. Marsh E. S. (2015) *The Many Paths of Cyberspace: William Gibson's The Sprawl as Prototype for Structural, Thematic, and Narrative Multilinearity in New Media.* - Liberty University. P.25
13. Naghinejad Kashani B. (2023) *The Relation Between High-Technology, Human Identity, the Body, and the Dystopian Future Society of Neuromancer.* P.20.
14. Sponsler C. (1992) *Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: the example of William Gibson // Contemporary Literature.* T. 33. No. P. 625-644.
15. Smart B. (2023) *Modern conditions, postmodern controversies.* Routledge. P. 29
16. Srpak M. (2023) *Cyberpunk and Transhumanist Ideas in Phillip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?," Ridley Scott's "Blade Runner" and Denis Villeneuve's "Blade Runner 2049": dis.* - University of Zagreb. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of English language and literature, P.14
17. Tirosh-Samuelson H. (2017) *Technologizing transcendence: A critique of transhumanism //Religion and human enhancement: Death, values, and morality.* P.267-283.