

## Метафизика киберпанка как основа киберкультуры

Научный руководитель – Пахомов Сергей Владимирович

*Девятко Иван Владимирович*

*Студент (магистр)*

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Институт философии человека, Санкт-Петербург, Россия  
*E-mail: barbelognostic@gmail.com*

Киберпанк — литературный жанр, возникший в начале 1980-ых. Как поджанр фантастики он предвосхищал будущее. Больше чем другая фантастика, киберпанк был социальным жанром [3]. К началу XXI в. киберпанк как жанр исчез. Он породил новые жанры, но больше — стал ярлыком описания визуального стиля.

В том что касается предсказания общественных отношений киберпанк оказался чрезвычайно точен. Была предсказана утрата референциального значения символов, вытеснение меновой стоимостью потребительной, покупка имиджа и многое другое [6].

В отличие от натурфилософии или философии культуры предлагаемая «философия киберпанка» не отсылает к феноменам, ценность которых интуитивна. Несмотря на то, что жанр был насыщен метафизическими вопросами, этого не достаточно, чтобы говорить о киберпанк-метафизике, которая была бы разделом целостной философии. Учреждение киберпанка как философии возможно настолько, насколько киберпанк может быть назван мировосприятием, а не жанром или стилистическим направлением.

Можно предположить, что такое мировосприятие существует и лежит в основе современной цифровой культуры. Таким образом задача формулирования метафизики киберпанка — задача поиска, а не синтеза. В той или иной степени поиск этой системы взглядов был начат философами и публицистами как в континентальной (Ж. Бодрийяр, «Город и ненависть» и «Симулякры и симуляции», М. Хайдеггер «Конец философии и задача мышления») так и в аналитической (М. Дери, Э. Девис, Дж. Нейсбит) среде. Однако в явном виде такая философия киберпанка не формулировалась. В академической среде слово используется активно и не всегда в отношении литературного жанра.

Начать описание этой философской системы можно со взгляда на само слово «киберпанк». «Кибер» (кибернетика) здесь мыслится как бытие, всецело управляемое потоками цифровой информации. Ничего не движется и не происходит, если не поступил запрос из Сети. В том числе на уровне субъекта. «Панк», в свою очередь, является «отбросом» — элементом исключённым из цифрового мира.

1) Кибернетика. Цифровизация рабочего и социального пространства стала фактом. Нахождение в такой ситуации радикально меняет поведение человека. Например, Бакминстер Фуллер писал об «эфемеризации работы». Труд сводится к серии простых манипуляций на компьютере [4]. Если пользоваться термином в том виде, в каком его ввёл Фуллер, то можно говорить об «эфемеризации» всех видов взаимодействия между людьми. Таким образом отношения между людьми являются в цифровом мире лишь видом взаимодействия узлов глобальной Сети.

Постоянная доступность любых объёмов информации для человека — свидетельство в пользу такого понимания статуса субъекта. По словам Маршалла Маклюэна, электронные средства обмена информацией уносят цивилизацию в «скомканый, захывавшийся мир всё-в-одном», где информация «выливается на нас моментально и беспристрастно» [5].

Человек — сложным образом организованная «нода» (узел) Сети, которая требует особого обслуживания и является полезной для самой Сети. В том числе благодаря способно-

сти потреблять. Такая «эра информационного капитализма» [4] исключает существование человека как субъекта.

2) Отброс. Линия субъекта в таком обществе — соотнесение себя с неким объектом/событием, которые более невозможны. В литературе киберпанка — это природа, сбережение средств, удовлетворённость своим телом. Мир уже почти подошёл к таким предельным формам [3]. Подлинность таких «оставшихся в прошлом» объектов переживается литературным персонажем киберпанка через осознание их невключённости в систему глобальных связей и потоков.

По выражению Сартра «мы живём в мире, когда революции невозможны» [2]. Сама по себе история «докиберпанковского мира» задавалась ощущением того, что грядёт нечто новое. Это новое возникает или в результате революции или в попытке её избежать. В наше время революционный террор превратился в терроризм. В будущем этот процесс может смениться «повседневным терроризмом», о котором массовая культура рефлексировала уже давно (фильмы «Тельма и Луиза», «С меня хватит!», «Ярость», видеоигры «Postal»).

Невозможность революции, порождает, то, что Ж. Бодрийяр называет различием между насилием, которое «необходимо и предметно направленно», и «ненавистью, которая начинает доминировать в обществе» [7].

Таким образом будущее, к которому может быть направлено стремление субъекта отсутствует. Человек оказывается в ситуации, когда даже отчаянное насилие ни на что не влияет. Так, субъект неизбежно приходит к ужасу от невозможности провести различие между собой и окружающим миром [1]. От этого может спасти только образ «Другого», то есть осознание того что Другой может существовать, а следовательно и ты сам можешь стать Другим [1].

Если философия киберпанка возможна, то такова его гносеология: Сеть, где субъект редуцирован до её элемента. Из этого вытекают вопросы аксиологии (является ли такое бытие благом или благом является убежание), антропологии и метафизики как разделов этой философской системы.

Главный вопрос метафизики здесь — разыскание контекста, в котором существование в качестве отброса было бы для человека не чем-то случайным, но — необходимым. Так как отброс есть инобытие идеального, а «истина представляет собой тождество в инобытии» (Гегель), то без нахождения условий существования субъекта сам субъект невозможен. Подобный контекст способна дать человеку культура в цивилизационном смысле. Запрос на те или иные формы этой культуры поступает от самого человека. И она подлежит анализу, в том числе и при помощи метафизики киберпанка, как знания об истоках и основах цифровой культуры.

### Источники и литература

- 1) Левинас, Э., Время и Другой. Гуманизм другого человека. СПб, Высшая религиозно-философская школа, 1998, 266 с.
- 2) Сартр, Ж.-П., Ситуации. Антология литературно-эстетической мысли. Москва, Ладомир, 1997, 432 с.
- 3) Dery M., *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*. Grove Press, 1996, 478 p.
- 4) Fuller, R.B., *Nine chains to the moon*. Southern Illinois University Press, 1963, 375 p.
- 5) McLuhan, M., Fiore, Q., *The Medium is the Message: And Inventory of Effects*. New York, 1967, 36 p.
- 6) Wolf, M., *The Entertainment Economy: How Mega-Media Forces Are Transforming Our Lives*. Times Books, 1990, 314 p.

- 7) Бодрийяр, Ж., Город и ненависть, лекция. Перевод: [http://ruthenia.ru/logos/number/1997\\_09/06.htm](http://ruthenia.ru/logos/number/1997_09/06.htm)