

УДК 17

DOI: 10.17726/philIT.2015.9.1.17

**ОБРАЗ КИБЕРЧЕЛОВЕКА
В СОВРЕМЕННОЙ НАУКЕ И КУЛЬТУРЕ******Баева Людмила Владимировна,****доктор философских наук, профессор,
декан факультета социальных коммуникаций,
завкафедрой философии ФГБОУ ВПО «Астраханский
государственный университет»,
Астрахань, Россия
baevaludmila@mail.ru*

Аннотация. Проблема создания киборгов, замещения частей тела человека высокотехнологичными аналогами в современном обществе, в условиях активного развития информационных и биоинженерных технологий привлекает все больше внимания исследователей как точных, естественных, так и гуманитарных и междисциплинарных наук. Образ киборга формируется, с одной стороны, под влиянием научных разработок в области создания первых киберпроектов, форсайт-исследований по киборгизации социума. С другой стороны, образ киборга формирует современная массовая культура, которая характеризуется широтой охвата аудитории и переходом в новые электронные формы (E-Culture). На основе философско-антропологического аналитического подхода представлен обзор современных исследований, связанных с пониманием сущности киборгов, их роли в обществе будущего, а также анализ социогуманитарных аспектов процесса киборгизации общества. Развитие кибертехнологий анализируется с позиции наиболее актуальных вопросов их последующего внедрения: трансформации гендера, демографического перехода, иммортализма и др. Особое внимание уделено изучению образа киборга в современной электронной культуре: от киноискусства до массовых компьютерных игр. Выявлена динамика образа киборга в продукции массовой культуры, его постепенная легитимация для сознания потребителя, что приводит к смещению онтологических границ существования человека, постановке новых экзистенциальных проблем постличности.

Ключевые слова: киборг, киборгизация, техночеловек, постчеловек, массовая культура, социогуманитарные исследования.

* Проект «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке гранта РГНФ № 14-03-00289а.

IMAGE OF CYBORG IN MODERN SCIENCE AND CULTURE

Baeva Liudmila V.,

*Full Professor, Doctor of Philosophy, Dean of Department of Social Communication, head of Chair of Philosophy, Astrakhan State University
Astrakhan, Russia*

Abstract. Researchers working in the field of exact sciences, natural sciences as well as in humanitarian and interdisciplinary fields pay more and more attention to the issue of cyborg creation, replacement of body parts with high technology analogues in the modern society in the conditions of robust development of information and bioengineering technologies. The image of cyborg is formed under the influence of scientific developments in the area of creation of first cyber-projects, foresight researches on society cybernation on the one hand. On the other, the image of cyborg is formed by modern mass culture, which is characterized by wide audience and transition to new electronic forms (E-culture). A review of modern researches connected with understanding of the essence of cyborgs, their role in the society of the future, as well as an analysis of social and humanitarian aspects of the process of society cybernation is represented on the basis of philosophical and anthropological approach. Development of cyber-technologies is analyzed taking into consideration the most urgent issues of its consequent implementation: gender transformation, demographic transition, immortalism etc. A special attention is given to the image of cyborg in modern electronic culture: from cinema art to mass computer games. The article reveals the dynamics of the image of cyborg in mass culture production, its gradual legitimation in the consumer's consciousness which leads to the shift of ontological boundaries of human's existence and statement of new existential issues of post-identity.

Keywords: cyborg, cybernation, technoman, post-identity, mass culture, social and humanitarian researches.

Введение

Развитие современной цивилизации обусловлено ее ведущим фактором – научно-технологическим прогрессом, который во многом определяет не только современный социогенез, но и антропогенез. Эволюция сознания человека, продолжающаяся в развитии ее когнитивных способностей, создании мира высоких технологий, выходит на новый уровень – соединения биологических и технологических параметров те-

лесности личности. Киберчеловек – как синтез человека и высоких технологий – уже не только образ из научной фантастики, но и реальный научный проект, воплощаемый в реальность. **Целью** данной работы является философский анализ и характеристика образа киберчеловека в современной науке и культуре, выявление онтологических и аксиологических аспектов киборгизации общества.

Исследование процессов киборгизации в современном научном знании

Проблемы киборгизации общества – сравнительно новая область междисциплинарных исследований: биотехнологии, нанотехнологии, кибернетики, медицины, а также антропологии, социологии, философии и даже теологии. Эти исследования носят характер форсайта – опережающего развития и проводятся, как правило, с позиции изучения многоальтернативности путей развития в силу нестабильности, открытости современного социума и мира технологий. Ведущими центрами компетенций по изучению социогуманитарных аспектов киборгизации являются университет Калифорнии (Санта-Крус), университет Бруклина, Миланский университет, университет Торонто, в России – Институт информационного общества, Институт философии РАН.

Как известно, термин «киборг» и «киборгизация» (от англ. – “cybernetic organism”) был введен в 1960 году аэрокосмическим изобретателем Манфредом Клайнсом и врачом Натаном Клайном, исследователями лаборатории Динамического Моделирования в Нью-Йорке, которые занимались проблемами информационных технологий, дополняющих поведение человека, необходимых для организма человека в условиях космических полетов [1]. Термин закрепился в научной литературе и массовой культуре благодаря многочисленным книгам и фильмам на тему будущего. В науке тема сращения человеческого организма с машиной и ее элементами получила развитие в сфере медицины и трансплантации искусственных органов, сфере создания новых материалов в нанотехнологии, в развитии информационно-когнитивных технологий. Ее предпосылками можно считать и идеи русского космизма, направленной эволюции в духе ноосферы и современные теории трансгуманизма, сингулярности – быстрого научного прогресса, который приведет к созданию искусственного интеллекта и постепенной киборгизации людей. Одним из авторов этих идей является американский изобретатель, программист, футуролог, технический директор Google, создатель Университета Сингулярности, называемый в числе отцов трансгуманизма Рэймонд Курцвейл [2]. Он полагает, что постбиологи-

ческий интеллект вскоре будет «устанавливаться» в роботов, так же как сейчас устанавливается программное обеспечение в наших компьютерах. В его экстраполяции Курцвейл полагает, что быстрая стимуляция процессов киборгизации может привести к технологической сингулярности уже в 2045 году. По его словам, киборгизация (cyborgization) не что иное, как переход от биологической эволюции к техноэволюции, то есть на этапе, который полностью контролируется с техноантропных изделий. Этот подход – наиболее оптимистический, даже тяготеющий к фетишизации киборгов, имеет и практические стороны. Р. Курцвейл в рамках деятельности компании Google и Университета Сингулярности (2009) работает над проектом создания программных продуктов на принципах искусственного интеллекта, внедрение которых ожидается до 2020 года. Обстоятельный анализ современных теорий технологического бессмертия человека в традиции трансгуманизма представлен в статье П.Н. Барышникова «Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма» [3]. Автор отмечает, что развитие кибертехнологий, в согласии с моделями представителей трансгуманизма, предполагает биотехнологический, этический и социально-правовой контекст, создание политических, духовных, социальных условий для реализации проекта технологического бессмертия человека. Трансгуманизм объединяет подходы, акцентирующие роль тех или иных аспектов технологизации социума и человечества, среди них П.Н. Барышников называет такие как:

1. Аболиционизм (в значении гедонизма).
2. Демократический трансгуманизм – синтез трансгуманизма и либерально-демократических движений.
3. Экстропионизм (движение, основанное на философии экстропии, которая провозглашает веру в безграничное развитие науки и техники).
4. Иммортализм, базирующийся на идее бессмертия за счет биотехнологического синтеза.
5. Постсексуализм.
6. Сингулярианизм, отстаивающий идею технологической сингулярности.
7. Техногайанизм – экологическое движение, в основе которого лежит идея о том, что прогресс способен восстановить экосистему с помощью альтернативных технологий.
8. Анархический трансгуманизм.
9. Либертарианский трансгуманизм [3: 102].

П.Н. Барышников отмечает, что большинство трансгуманистов являются материалистами, которые не верят в существование трансцендентной души, «не признают уникального синтеза между моральным субъектом и биологическим основанием человека, допуская, в духе философии эспецизма (англ. speciesism), возможность этического поведения у не-людей, пара-людей, сложных машин» [3: 103].

Позиция трансгуманизма, однако, не является широко популярной (из известных ее критиков, например, можно назвать Ф. Фукуяму), хотя научный прогресс развивается во многом в указанном им направлении. Значительная часть ученых, особенно представителей гуманитарных наук, сдержанно или критически воспринимают грядущие изменения антропогенеза в направлении киборгизации. По словам российского исследователя В.А. Емелина, в современной науке преобладают три основных подхода в отношении киборгизации: первый предполагает полный отказ от киборгов, как полностью враждебных для человека (неолуддизм); второй основан на максимальном сближении человеческого и машинного интеллекта (трансгуманизм); третий является промежуточной позицией, которая исходит из «мирного» сосуществования человека и техники, развития механизмов адаптации к технологическому реальному информационному обществу [4].

Так, опасения о разрыве технологической модификации человека и его социальной идентичности высказывают Нил Уайтхэд и Майкл Уэск в работе «Человека больше нет: Цифровые субъективности, нечеловеческие предметы, конец антропологии», полагая, что технологическая модификация тела способна привести к утрате принадлежности человека своему биологическому виду, а также к разрыву с социальной средой [5].

В то же время звучат и более сдержанные мнения относительно кризиса человека, например у Дж. Уэльса в работе «Сохраняйте спокойствие и оставайтесь человеком: Как мы всегда были Cyborgs в теориях “технологической антропологии”», в которой на основе анализа истории идей киборгизации автор делает вывод о том, что киборгизация будет развиваться в направлении укрепления адаптивных способностей организма к вызовам среды с сохранением гомеостатического равновесия [6].

Из отечественных исследований гуманитарных последствий киборгизации человека следует выделить работу И.Ю. Алексеевой, В.И. Аршинова, В.В. Чеклцова «“Технолюди” против “постлюдей”: НБИКС-революция и будущее человека» [7]. Авторы привлекают внимание к проблеме названия человека будущего, полагая, что названия

киборг, биоробот или постчеловек ассоциируются с бесчеловечностью и «не являются подходящими, поскольку изначально соответствующие устройства предназначаются для того, чтобы выполнять волю человека, а их выход из подчинения рассматривается как катастрофа». Более удачным термином авторы статьи считают название «техночеловек», объясняя это тем, что как синоним и обозначение новой стадии эволюции «человека технологизирующегося» оно «не только лучше характеризует существующую направленность эволюции, но и больше подходит для создания положительного ценностно-эмоционального контекста, столь необходимого для формирования мировоззренческой программы технобиоразвития». В этом контексте, заключают авторы, речь идет уже не только о НБИК, но и о НБИКС – то есть о конвергентном развитии нано-, био-, инфо-, когно-, а также социогуманитарных технологий.

В свою очередь российский исследователь проблемы техногизации общества С.А. Храпов в статье «Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации» высказывает более критическую позицию в оценке перспектив киборгизации и подчеркивает, что абсолютными пределами для техногизации являются экзистенциальные контуры человеческого бытия. Причина невозможности их технического воспроизведения лежит в их субъективно-идеальной, феноменальной (трансцендентной) природе. Ни одно *техническое средство* никогда не сможет экзистенциально и интенционально выразить глубинные чувства, эмоции и состояния, ибо они математически (физико-технически) не моделируемы, поскольку иррациональны». Расширение техногенных возможностей человечества, отмечает автор статьи, поднимает вопросы общественного контроля над новыми ресурсами власти и социального регулирования, что непосредственно сопрягается и с проблемой этической, гуманистической идентификации индивидов-актеров и индивидов-потребителей [8].

Польские исследователи М. Марсеньяк и М. Кличовски (Mateusz Marciniak & Michal Klichowski) считают, что проблема киборгизации обусловлена развитием общества потребления: «в обществе потребления в результате использования современных технологий происходит постепенная коммерциализация человеческого тела, которое изменяется, становясь киборгом. Потребители получают новые инструменты, которые позволяют им повысить свою стоимость на потребительском “межличностном” рынке; другими словами, каждый стремится стать товаром, который другие жаждут получить». Можно согласиться с выводом авторов о том, что биологическое тело постепенно будет превра-

щаться в трансбиологическое (transbiological), вплоть до состояния постбиологического «тела без тела» в будущем [9: 153-167].

Заметный вклад в формирование образа киборга внесла Донна Харауэй (1991, 1997), большинство работ которой и особенно ее «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг.» связывают киборгизацию с проектом постгендерного социума [10]. Д. Харауэй полагает, что современный мир в поисках идентичности оказывается в плену «дуализмов»: главные среди них – самость/другой, дух/тело, культура/природа, мужское/женское, цивилизованный/первобытный, реальность/видимость, целое/часть, деятель/ресурс, делатель/сделанное, активное/пассивное, правильное/неправильное, правда/иллюзия, тотальный/частичный, Бог/человек. Киборгизация бросает вызов этим разграничениям, поскольку «в отношении человека и машины нет ясности, кто делает и кто сделан. Нет ясности, что есть дух и что тело в машинах, сводящихся к практикам кодирования... мы обнаруживаем, что мы – киборги, гибриды, мозаики, химеры. Биологические организмы сделались биотическими системами, коммуникационными устройствами, подобными прочим» [10]. Таким образом, заключает Харауэй, в нашем формальном знании машины и организма отсутствует фундаментальное, онтологическое разграничение технического и органического. Преодоление этой онтологической границы бросает вызов человеку, и прежде всего мужчине, поскольку социум киборгов – это постгендерный мир, гендер в нем уже не станет основанием идентичности.

Помимо гендерного аспекта проблема киборгизации может оказаться связанной и с демографическим переходом. При анализе данной темы важно не забывать, что динамика современного общества находится в большой зависимости от фактора перенаселения планеты, демографического роста (прежде всего, за счет роста численности населения стран Азии и Африки), в этой связи обсуждаемая проблема приобретает новый характер. Внедрение информационных технологий в жизнь и телесность человека в первую очередь коснется стран, наиболее развитых в технологическом отношении, где уровень сформированности информационного общества наиболее значительный. Киборгизация и сейчас во многом воспринимается в западных странах как средство борьбы со старением и улучшением качества жизни. Вероятно, эти технологии будут достаточно дорогостоящими и воспользоваться ими сможет все тот же «золотой миллиард». Это может привести к тому, что и без того низкий прирост населения в странах Севера и Запада приведет именно

здесь к сценариям, описанным современными исследователями-футурологами как постчеловеческий социум. В регионах, где уровень доступа к высоким технологиям касается лишь меньшинства, элиты, проблемы киборгизации массового общества вряд ли являются социальным риском или перспективой развития. Если киборгизация и будет направлена на эту – основную по численности – часть населения планеты, то возможно это будет связано с технологиями создания идеального солдата или работника, что еще больше будет способствовать поляризации социальных диспозиций: «бедный, трудящийся и растущий Юг – богатый, управляющий и вымирающий Север». Особую группу составляют азиатские страны во главе с Китаем, где численность населения значительна и сопровождается ростом информационных и биотехнологий. Эти регионы характеризуются высокой скоростью внедрения новых изобретений в практику (поскольку в Европе, США и России это связано с более жестким контролем со стороны государства и требует больше времени), это может способствовать тому, что именно здесь следует ожидать первых массовых «кибертрансформаций».

Проблемы развития кибер-технологий и создания киборга исследуются с позиции различных научных отраслей. Так, эколого-биологические аспекты этой проблемы характеризуются Т. Стеббингом (Tony Stebbing) [11]. Изучение проблемы киборгов в контексте виртуальных технологий представлено в работах К. Сандвика (Kjetil Sandvik) [12], Д.И. Джонсона (D.E. Johnson) [13]. Анализ религиозно-этических аспектов проблемы создания киборгов выполнен немецким ученым Дерекком Сприном [14]. Когнитивные аспекты проблемы развития киберобщества и киберлюдей изучаются в работах К. Сайре (K. Sayre) [15]. Полидисциплинарность темы исследования задает многомерность этих и иных направлений: от экологии до права, от религии до экономики, от физиологии до педагогики, – проблема создания киборгов становится такой же емкой и разносторонней, как и проблема самого человека. Рост внимания к этой проблеме в научном мире сопровождается формированием образа кибергероя в массовой культуре, что формирует как позитивные, так и негативные реакции в отношении общества к созданию подобных технологий. Остановимся на этом вопросе более подробно.

Образ киборга в массовой культуре

Создание героя – не только творчество и фантазия художника, автора, но и формирование ценностного портрета, образа должного, образца для подражания. Образы героев, имеющие высокую ценностную нагруженность, способны также быть выражением реального и сверхреаль-

ного, опережающего бытие, дающее образец и для изменения человека в его направлении. Изображение кибергероев в современной культуре представлено главным образом в компьютерных играх, современной фантастике и фэнтези, в кинематографе и анимации. Все эти формы современного искусства и творчества относятся к феноменам «электронной культуры» [16] и во многом имеют гедонистический, развлекательный характер. В то же время первоначально привлечение внимания к проблеме киборгизации человека имело серьезный философско-этический контекст и было заслугой высокохудожественной литературы. В XX веке образ кибергероя и киберперсонажа формируется в научной фантастике, назначение которой во многом было связано с прогнозированием возможных последствий развития общества в направлении технического прогресса: этических, ценностных, экзистенциальных. На фоне множества чисто развлекательных произведений в этом жанре отчетливо выделялись авторы-философы, которые через художественные образы и сюжеты поставили перед читателем и обществом серьезные проблемы этики развития человечества в направлении технократизации его жизни (С. Лем, Р. Брэдбери, А. Азимов, братья Стругацкие, Г. Гаррисон и др.). Создаваемые образы, с одной стороны, показывали возможную утрату человеческого в человеке в процессе киборгизации, технической модификации телесности, а с другой – изображали машину, робота или киборга, развивающегося в направлении к обретению человеческих эмоций, чувств, эмпатии.

В массовой культуре второй половины XX века образ киборга был связан с фантастическими романами и фильмами, в которых представлены различные версии замещения тела человека искусственными частями вплоть до полного уподобления компьютеру или программе. Фильмография на эту тему достаточно обширная: Гог / Gog (1954); Киборг 2087 / Cyborg 2087 (1966); Его звали Роберт (1967); Колосс: Проект Форбина / Colossus: The Forbin Project (1970); Галактика ТНХ-1138 / TNX 1138 (1971); Дознание пилота Пиркса (1979); Андроид / Android (1982); Бегущий по лезвию / Blade Runner (1982); Терминатор/Киборг-убийца / The Terminator (1984); Терминатор 2: Судный день / Terminator 2: Judgment Day (1991); Виндикатор/Робот-мститель / The Vindicator (1986); Киборг / Cyborg (1989); Киборг 2: Стеклозатенение / Cyborg 2: Glass Shadow (1993); Киборг 3: Переработчик / Cyborg 3: The Recycler (1994); Киборг-охотник / CyberTracker (1994); Киборг-полицейский / Cyborg Cop (1993); Киборг-полицейский 2 / Cyborg Cop II (1994); Киборг-полицейский 3 / Cyborg Cop III (1995); Роботы-убийцы / Chopping

Mall: Killbots (1986); Судья Дредд / Judge Dredd (1995); Матрица / The Matrix (1999); Экзистенция / eXistenZ (1999). И это далеко не все созданные на эту тему фильмы. Пик производства таких фильмов приходится на 90-годы. Большая часть образов киборгов в них представлена как деструктивно-агрессивная, угрожающая сущности человека, его целостности и духовности. Киборгизация общества рисуется в жанре антиутопии с примесью антисциентизма, экологизма, беспокойства за существование человечества как вида.

В XXI веке рост интереса к этой тематике дополнился развитием кибер-, нано-, био-, когнитив-, социогуманитарных технологий. Обзоры фильмографии на тему киборгов широко представлены в Интернет, где появились специализированные разделы и тематики (что также свидетельствует об утверждении жанров как самостоятельных и имеющих свою аудиторию). Наиболее характерными для нового поколения фильмов о киборгах стали такие как: Искусственный разум (2001); Моя девушка – киборг / Cyborg She (2008); Суррогаты / Surrogates (2009); Киборги (2009); Терминаторы / The Terminators (2009); Видеть все!/Глазоборги / Eyeborgs (2009); Робот / Robot (2010); Робот и Фрэнк / Robot & Frank (2012); Робосапиен: Перезагрузка / Коди-робот / Robosapien: Rebooted (2013); Андроид-полицейский (2014) и др.

Анимационные фильмы, фильмы для детей и подростков также не обошли вниманием эту тему, одним из популярных японских аниме стал «Киборг 009» – кибер-фэнтези о ребенке, получившем сверхспособности через лабораторный технологический эксперимент.

Новой характерной особенностью в этот период становится появление среди образов агрессивных киборгов героев-киборгов с человеческими эмоциями, эволюционировавших настолько, что они становятся способными испытывать любовь, ненависть, сострадание, жертвенность (фильмы «Искусственный интеллект», «Робот и Фрэнк», «Моя девушка – киборг»). Изменение образа киборга показывает определенную тенденцию, набирающую вес в обществе: техническая модернизация человека становится реальной, поэтому из Чужого киборг постепенно превращается в Своего. Киборг, а также робот теперь играет важную социальную роль: он становится другом человека, одиноко живущего в массовом обществе. По мере развития технологий в области создания роботов-нянь, медперсонала, роботов-уборщиков, роботов-кукол компаниями Mitsubishi, Panasonic, Sony, Samsung, iRobot, Friendly Robotics и т.д. возникает потребность сделать образ антропоморфной машины более близким для восприятия человека.

Образ киборга близок образу робота, и в кино зачастую грань между ними очень тонкая. Модифицированный человек становится все ближе биороботу, дополненному искусственным интеллектом. Отличие остается именно в природе самого интеллекта: природного или созданного с помощью технологий. Легитимность гибрида человека и техники в эпоху потребления становится всеобщей. По словам М. Кличовски, совершенствование телесности в этих условиях, как это ни парадоксально, сопровождается процессом усиления бесплотности [9]. Благодаря модификации тела каждый может стать более привлекательным «товаром», с множеством полезных и приятных «опций». Так, с одной стороны, происходит овеществление тела, а с другой – технические гаджеты обретают новые признаки, сближающие их с человеком.

Современный человек, для которого техника давно превратилась из вещи, мертвого объекта в нечто большее: объект обожания, неотъемлемую часть «жизненного мира» человека, показатель его социального статуса, средство коммуникации с себе подобными и т.д., – проникается к гаджетам настоящими чувствами, что максимально сближает мир человеческого и искусственного. Так, в фильме «Она» (“Her”, 2013) герой влюбляется в операционную систему, способную передавать эмоции и чувства, помочь человеку избавиться от депрессии, одиночества. Перенос решения экзистенциальных проблем на электронные системы становится очень показательным, поскольку в мире, где каждый занят общением со своим гаджетом, времени на межличностную коммуникацию уже не остается. Утопия о том, что этот вакуум может заполнить совершенная информационная система, свидетельствует: потребность в наличии Другого остается базовой в структуре личности и подмена здесь вряд ли сможет разрешить эту задачу. Создание киборга из человека, ограниченного в своей конечности, смертности, – попытка решения и другой экзистенциальной проблемы: бытия-к-смерти. Именно эта цель сформировала идеологию современного трансгуманизма, связывающего киборгизацию с преодолением главной проблемы существования человека. Ожидаемые изменения должны позволить постчеловеку не умирать, не стареть, не терять качество жизни, а, напротив, расширять все его перспективы совершенствования.

Образ киборга, передаваемый в современной массовой культуре, призван, таким образом, помочь человеку в преодолении ключевых человеческих проблем: одиночества, смертности, утраты близких. Для того чтобы преодолеть биологическую чуждость машине, в современной электронной культуре позитивный образ киборга формируется

с раннего возраста через детские компьютерные игры. Их динамика аналогична той, что наблюдается в кинопродукции (тем более что эти области часто пересекаются): от образа агрессивного врага-разрушителя – к образу супергероя, превращение в которого дает человеку новые сверхвозможности. Среди наиболее значительных проектов здесь следует отметить игру *Deus Ex* (эта серия игр полностью посвящена киборгам, их месту в мире [19]), игру *Bioshock*, тоже ставшую серией, которая посвящена образу киберсверхчеловека, переходу грани дозволенного и т.д. [20], тема киборгов представлена также в стратегиях *Dishonored*, *Mass effect*, *Syndicat Wars*, шутерах *Война киборгов (Cybertrash EX)*, *Кибер шок (Cyber Shock)*, флеш-играх *Киборг*, экшен *Metal Gear Rising Revengeance* – киборг *Bladewolf* и др. Киборги выступают как в традиционной роли врагов, так и в качестве персонажей, сражающихся с пришельцами, монстрами и т.д., будучи продолжением человека, его более продвинутой версией (*Deus Ex: Human Revolution*). С точки зрения гендерной трансформации показательна флеш-игра «Киборг», которая позиционируется в качестве «игры для мальчиков» со следующей характеристикой: «в этой приключенческой игре тебе предстоит побывать в роли... девушки-киборга. Создатель этой девчухи хотел накреативить идеальную женщину – красивую, умную, добрую и заботливую, а получилось “как всегда”. В итоге имеем очаровательную психопатку, способную только ломать и крушить» [21]. Это яркий пример того, как формируется либеральное видение мира, где нет четких границ между человеком и техникой, мужчиной и женщиной, а в дальнейшем – между игрой и реальностью.

Киборгизация – уже не столь отдаленный проект социального развития, который начинает осуществляться благодаря научным разработкам в трансплантологии, фармакологии, биоинженерии, генетике, нанотехнологии и т.д. Формирование образа киборга как усовершенствованной версии человека дополняется искусством в стиле техно- и киберпанк, что способствует его легитимации для массового сознания. Поиск бессмертия, замена стареющего организма на новый делают этот пока еще новый «товар» все более привлекательным, хотя он во многом таит в себе выход за рамки человеческого существования в миры, где размываются границы индивидуальности, неповторимости, уникальности каждого из нас.

Литература:

1. *Clynes M.E., Nathan S.K. Cyborgs and Space // Astronautics. 1969. № 26-27(September). P. 74-76.*

2. *Kurzweil R.* How to Create a Mind: The Secret of Human Thought Revealed. New York: Viking Books, 2012.
3. *Барышников П.Н.* Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2014. № 1 (7). С.98-127. (*Baryshnikov P.N.* The typology of immortality in the theoretical field of french transhumanism // Philosophical problems of IT and cyberspace. 2014. № 1 (7). P. 98-127.)
4. *Емелин В.А.* Cyborgization и инвалидизация технологически расширенного человека // Национальный психологический журнал. 2013. № 1 (9). С. 62-70. (*Yemelin V.A.* Cyborgization and technologically expanded human disability // National psychological journal. 2013. № 1 (9). С. 62-70.)
5. *Whitehead N.L., Wesch M.* Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology. Colorado: University Press of Colorado, 2012. P. 177-198.
6. *Wells J.J.* Keep Calm and Remain Human: How We Have Always Been Cyborgs and Theories on the Technological Present of Anthropology. Reviews in Anthropology. 2014. Vol. 43, Iss. 1. P. 5-34.
7. *Алексеева И.Ю., Аршинов В.И., Чеклецов В.В.* «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека // Вопросы философии. 2013. № 3. С. 12-21. (*Alekseeva I.Yu., Arshinov V.I., Cheklecov V.V.* "Technohuman" versus "posthuman": NBICS-revolution and future of humanity // Voprosy filosofii. 2013. № 3. P. 12-21.)
8. *Храпов С.А.* Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. 2014. № 9. С. 66-75. (*Xrapov S.A.* Technogenetic man: the problems of social and cultural ontologization // Voprosy filosofii. 2014. № 9. P. 66-75.)
9. *Marciniak M., Klichowski M.* The paradox of commodification of the body in the society of consumption and cyborgization // Studia Edukacyjne. 2013. Vol. 29. P. 153-167.
10. *Haraway D.* A Cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century, in simians, cyborgs and women: the reinvention of nature. New York: Routledge, 1991. P. 149-181.
11. *Stebbing T.* A Cybernetic View of Biological Growth: Cambridge University Press, 2010.
12. *Sandvik K.* The Player, the Controller and the amazing Avatar: Extending the human body into virtual environments // Papers of Conference "Erlebnis und Erfahrung: Aesthetics of Pervasiveness". Denmark, København. 6-7 November 2007. P. 30.
13. *Johnson D.E.* Programming of life. Sylacauga, Alabama: Big Mac Publishers, 2010. – 127 p.
14. *Spreen D.* Was ver-spricht der Cyborg? [Электронный ресурс]. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-207098> 23.11.2010 13:07.
15. *Sayre K.* Cybernetics and the Philosophy of Mind. London: Routledge, 1976. – 270 p.

16. *Баева Л.В.* Электронная культура // Вопросы философии. 2013. № 5. – С. 75-83. (*Baeva L.V.* Electronic culture // Voprosy filosofii. 2013. № 5. P. 75-83.)
18. Русскоязычный форум игры “Deus Ex” [Электронный ресурс]. URL: <http://planetdeusex.ru>. (Russian-language forum of the game “Deus Ex” [Online resource] URL: <http://planetdeusex.ru>.)
19. Официальный сайт игры “Bioshock” [Электронный ресурс]. URL: <http://bioshockgame.ru>. (The official game “Bioshock” website [Online resource] URL: <http://bioshockgame.ru>.)
20. Сайт «Игры для мальчиков: Киборг» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gamesforboys.ru/adventure-games/adventure-game-cyborg.html>. (Website “Boys Games: Cyborgs. [Online resource] URL: <http://www.gamesforboys.ru/adventure-games/adventure-game-cyborg.html>.)