

УДК 79.01/.09+004

DOI 10.17726/phillIT.2022.1.3



**Особенности отражения компьютерных технологий
и социальных сетей в художественной литературе
и фантастическом кинематографе
в XIX – начале XX вв.**

Каспарян Константин Викторович,

*кандидат исторических наук, доцент,
кафедра исторических и социально-философских дисциплин,
востоковедения и теологии,
Пятигорский государственный университет,
г. Пятигорск, Россия
kasparyan@pgu.ru*

Рутковская Марина Валерьевна,

*кандидат философских наук, доцент,
кафедра исторических и социально-философских дисциплин,
востоковедения и теологии,
Пятигорский государственный университет,
г. Ессентуки, Россия
rutkovskayam@list.ru*

Аннотация. Статья посвящена осмыслению специфических черт отражения компьютерных технологий и социальных сетей в произведениях писателей-фантастов и в кинофильмах, снятых в рамках развития фантастического жанра. Авторы приводят краткую характеристику существенных аспектов функционирования компьютерных технологий и социальных сетей; исследуют степень значимости указанных выше явлений для эффективного развития и существования человеческой цивилизации в целом, а также подвергают анализу сущность социальных сетей как культурного феномена, оказывающего значительное воздействие на развитие общественных отношений. В данном исследовании указывается на несостоятельность утверждения, согласно которому фантастический жанр не является существенным сегментом мирового искусства, и демонстрируется необходимость учета подобных произведений при осмыслении технологического развития человеческой цивилизации и эволюции отношений в социуме в сторону режима онлайн. Проанализированы

особенности отображения развития вычислительной техники в научно-фантастической литературе и приключенческой фантастике с сопоставительным анализом разности подходов в данных компонентах фантастического жанра; осмыслены причины отсутствия серьезного интереса к отображению аналога социальных сетей в фантастической литературе и кинематографе и дается обоснование изменений в данном вопросе в начале 1980-х гг. В работе рассматриваются характерные черты динамики отражения развития социальных сетей в художественной фантастической литературе в конце XX – первых десятилетиях XXI вв., с учетом изменений в общественных отношениях в данный период.

Ключевые слова: компьютер; кибернетика; вычислительная техника; кибернетический организм; искусственный интеллект; общественные отношения; компьютерное программирование; прогностическая функция кибернетики; нравственный аспект использования социальных сетей; оборонная компьютерная программа.

Features of the reflection of computer technologies and social networks in fiction and fantasy cinema in the XIX – early XXI centuries

Kasparyan Konstantin V.,

*PhD (History), associate professor,
Department of Historical and Socio-Philosophical Disciplines,
Oriental Studies and Theology,
Pyatigorsk State University,
Pyatigorsk, Russia
kasparyan@pgu.ru*

Rutkovskaya Marina V.,

*PhD (Philosophy), associate professor,
Department of Historical, Socio-Philosophical Disciplines,
Oriental Studies and Theology,
Pyatigorsk State University,
Essentuki, Russia
rutkovskayam@list.ru*

Abstract. The article is devoted to understanding the specific features of the reflection of computer technologies and social networks in the works of science fiction writers and in films made as part of development of the fantasy genre. In their work, the authors give a brief description of the essential aspects of the functioning of computer technologies and social networks. The article examines the degree of significance of the above phenomena for the effective development and existence of human civilization as a whole, and also analyzes the essence of social networks as a cultural phenomenon that has a significant impact on the development of social relations. This study indicates the inconsistency of the statement according to which the fantasy genre is not an essential segment of world art and demonstrates the need to take into account such works when understanding the technological development of human civilization and the evolution of relations in society towards the online mode. In this paper, the features of displaying the development of technology in science fiction literature and adventure fiction are analyzed with a comparative analysis of the difference in approaches in these two components of the fantasy genre. The study also comprehends the reasons for the lack of serious interest in displaying the analogue of social networks in fiction literature and cinema, and provides a justification for changes in this issue in the early 1980-s. This article examines the characteristic features of the dynamics of the reflection of the development of social networks in fiction literature at the end of the XX – first decades of the XXI century, taking into account changes in public relations in this period.

Keywords: computer; cybernetics; computer technology; cybernetic organism; artificial intelligence; social relations; computer programming; prognostic function of cybernetics; moral aspect of the use of social networks; defense computer program.

Введение

На данном этапе развития нашей страны (впрочем, как и всего человечества) общественные отношения характеризуются крайней противоречивостью. С одной стороны, технический и технологический прогресс – составные части глобализации – благотворно влияют на них, позволяя связать воедино людей и целые сообщества, находящиеся в разных уголках нашей планеты, установить контакты с людьми, встреча с которыми в режиме офлайн зачастую является весьма затруднительной. Развитие сети коммуникаций и информационных технологий, зародившихся, в первую очередь,

на Западе, и активно внедряемых во всех регионах мира, заметно облегчает процесс торгово-экономических отношений, взаимопроникновения культур и прочие аспекты, важные для социума. Для молодежи, например, общение на просторах Интернета является как важной (и приоритетной) частью общения и досуга, так и ценным источником информации – в частности, посредством приобщения к зрительской аудитории многочисленных блогеров, освещающих различные проблемы, в том числе и исторического характера, и анализирующих документальные и художественные фильмы и книги. Более того, в период карантина 2020 г., вызванного эпидемией коронавируса, социальные сети являлись едва ли не единственными источниками сведений об окружающем мире. В ходе развития социальных сетей сформировалась специфическая сетевая субкультура, составными частями которой являются особый жаргон, система письменных сокращений, карикатурные изображения (мемы), фотосессии, демонстрируемые сетевым собеседникам (как правило, с весьма высококачественными фотографиями, имеющими существенную художественную ценность). Наличие социальных сетей обеспечило в целом свободный доступ сотен миллионов пользователей Интернета к научным и научно-популярным материалам, что позволило расширить их кругозор и эрудицию. Общение на сетевых площадках помогло многим людям, прежде всего молодого возраста, преодолеть психологические барьеры при коммуникации с собеседниками и обрести большую уверенность в себе. Приобщение подавляющей части молодежи (а также большой доли представителей старших поколений) к социальным сетям в большинстве стран мира превращает подобные сетевые ресурсы в источник дохода и способствует дальнейшему развитию цифрового сектора экономической сферы человеческого общества. В результате существенно расширяется ассортимент товаров и услуг и скорость их получения. Посредством использования социальных сетей у рядовых граждан появилась возможность общения с политическими деятелями, любимыми писателями, актерами, певцами, режиссерами, спортсменами, видеоблогерами, получения уточненной информации о них из «первых рук».

С другой стороны, сетевые ресурсы, как источники информации, зачастую сообщают непроверенные сведения либо умышленно искажают реальную картину событий, а также дают весьма субъективные трактовки личностям, эпохам, преобразованиям,

современным общественно-политическим, социально-экономическим и культурным событиям. При этом уровень их популярности чрезвычайно высок – многие из них располагают несколькими миллионами подписчиков и являются, по образному выражению, «властителями дум». Следует отметить и тот факт, что зачастую посредством социальных сетей молодежи (как, впрочем, и части взрослых) навязываются искусственные заменители человеческих ценностей – потребительство, как стиль жизни, космополитизм, категорически отрицающий патриотические взгляды как таковые, и подвергаются остракизму обычаи и традиции народов, не соответствующие западным стандартам. В сознание пользователей социальных блогов активно внедряются современные западные тренды (такие, как, например, феминизм, BLM – Black Lives Matter, борьба с трансфобией) в их искаженной и наиболее агрессивной форме. Посредством сетевых ресурсов в общественном сознании зачастую насаждаются ложные ценности, противоречащие базовым устоям и традициям той или иной страны. Нередки и случаи использования социальных сетей в качестве пропагандистских площадок, на которых активно распространяются политические и религиозные (сектантские) идеи крайне экстремистского толка, депрессивные воззрения. Данное явление служит мощным стимулом для всплеска насилия и совершения суицидальных актов. В реалиях середины 2022 г. интернет-пространство стало ареной информационной войны, в которой противостоящие Российской Федерации государства используют сетевые ресурсы для формирования нужного им мнения в российской молодежной среде. Также следует принять во внимание то обстоятельство, что кибернетические войны еще с конца XX столетия являются одним из способов противодействия государствам-конкурентам (равно как и частным компаниям). Для борьбы с сетевыми диверсиями во многих странах формируются специализированные военные подразделения, ведущие борьбу с данной проблемой. На службу в данных специальных частях привлекаются хакеры – сетевые взломщики, компетентные в борьбе со своими «коллегами». Социальные сети также используются мошенниками для реализации преступных схем, направленных на незаконное изъятие у пользователей их денежных накоплений. Объемы финансовых средств, похищенных сетевыми нарушителями закона, исчисляются в весьма внушительных цифрах.

При этом сложно отрицать тот факт, что сам процесс развития кибернетики и компьютерных технологий способствовал возникновению социальных сетей, как одного из ключевых компонентов данной системы. Компьютеры, изначально созданные с целью упрощения совершения сложных математических вычислений и хранения важных научных данных, на протяжении нескольких десятилетий эволюционировали в многофункциональные устройства, в том числе обеспечивающие и деловую активность, и досуг человечества. Кроме того, следует принять во внимание и тот факт, что все разновидности смартфонов, информационных планшетов и прочих устройств, используемых для общения в социальных сетях, по существу являются все теми же компьютерами, хотя и уступающими своим стационарным аналогам и ноутбукам по объему памяти, а также по реализации некоторых функций. С учетом перечисленных выше обстоятельств становится очевидным, что социальные сети и компьютерные технологии в целом представляют собой важное общественное явление, требующее комплексного анализа.

Необходимо отметить, что не только ученые различного профиля – философы, психологи, социологи, историки и др., но и деятели искусства, в том числе и мирового уровня, проявляют повышенный интерес к данному социокультурному феномену и дают ему свои трактовки. Зачастую их оценки являются весьма спорными и субъективными, но отличаются оригинальностью и требуют взвешенной оценки. В особенности это касается произведений фантастической направленности, которые не только в прошлых десятилетиях, но и в начале 2020-х гг. воспринимаются значительной частью человечества (в особенности в странах с сохранившимися сильными позициями традиционными устоями) несерьезным жанром, не способным обогатить мировое искусство. Однако, как представляется, данная точка зрения слишком тенденциозна и не учитывает тот факт, что многие фантастические романы и фильмы входят в число наиболее выдающихся произведений мирового искусства. Как правило, в таких произведениях фантастическая составляющая является лишь антуражем, с помощью которого авторы стараются привлечь внимание читателей или зрителей, большинство из которых не проявляет глубокой заинтересованности к углубленному изучению научных достижений. В реальности же писатели-фантасты и режиссеры, снимающие фантастические

фильмы, зачастую рассматривают острые социальные и экономические проблемы – хотя и в развлекательной форме, которую используют в том числе для повышения интереса к истории, географии и прочим общественно-гуманитарным дисциплинам. Таким образом, деятели искусства, работающие в фантастическом жанре и в меньшей степени, чем их коллеги, создающие произведения «серьезной литературы», побуждают осмыслить ряд острых проблем современности. В частности, это касается роли высоких технологий и порожденных ими общественных явлений – в первую очередь, большой степени значимости социальных сетей Интернета в общественной жизни.

Материалы и методы исследования: отображение компьютерных технологий и социальных сетей в фантастическом искусстве анализируют в своих научных работах такие российские и зарубежные ученые, как А. Н. Афанасьев; Е. Н. Чеснова, Ш. И. Мансурова, А. А. Снытина, Л. С. Березовская, С. А. Демченков, В. А. Луков, У. Ирвин, К. Э. Разлогов, Л. Грофф.

Существенное значение при анализе исследуемой проблемы имеет изучение трудов О. М. Седых, Д. Хэлкомба, Л. Мэйсона, С. В. Деккера, Т. И. Хоруженко.

Общие вопросы развития компьютерных технологий и социальных сетей отображены, прежде всего, в научных работах Б. Н. Баранова, Н. С. Овчинниковой, Д. Р. Паль, М. В. Хлебникова, Г. Кокса.

Результаты исследования и их обсуждение:

Прежде всего следует отметить, что компьютерные сети получили активное отражение в мировом искусстве (в особенности в столь массовом его жанре, как кинематограф) только в 1980-х гг. В предшествующий период развития фантастического жанра данный аспект, как будет указано ниже, рассматривался лишь эпизодически и фрагментарно, хотя и оказал некоторое воздействие на дальнейшее развитие жанра. До этого момента в фантастической литературе и кинематографе появлялись лишь некие суперкомпьютеры как таковые и разумные машины, способные заниматься физическим и умственным трудом, а также оказывать государствам содействие в период вооруженных конфликтов [1, с. 97].

Как представляется, это было обусловлено тем фактом, что в XIX – середине XX вв. в фантастической литературе все большую силу обретал наукоцентризм. Оптимизм поколения, жившего перед началом Первой мировой войны, заключался в способности научного прогресса решить все насущные проблемы человечества, его разделяли и писатели-фантасты. По этой причине в своем творчестве они делали наибольший акцент на научной проблематике. Кроме того, значительная часть писателей-фантастов имела техническое образование и, прежде всего, отличалась намерением популяризировать науку, расширяя спектр людей, приобщающихся к ее достижениям и открытиям посредством изучения их творчества. По этой причине вопросы общения являлись для них вторичными, в отличие от попыток прогнозирования технического прогресса в будущем и особенностей развития отношений человечества и созданного им искусственного интеллекта.

К тому же в тот период человеческая цивилизация, в отличие от современного постиндустриального общества с его глобальной цифровизацией экономики, базировалась преимущественно на экстенсивных способах повышения экономического роста. Данный факт не мог обеспечить большое количество свободного времени, позволяющего каждой активной личности общаться со значительным числом людей, которые не относятся к его первичной социальной группе, и проживающего на весьма удаленном расстоянии. В то же время вопросы технического развития не могли не вызывать интереса поколений, проживавших в период выдающихся научных открытий, в том числе в технической сфере. При этом необходимо признать, что представление о вычислительных агрегатах и неких аналогах компьютеров, которое отражено в литературных произведениях прошлых эпох, требует осмысления исследователями [2, с. 13].

Обладая гораздо меньшим объемом знаний, чем в современном обществе, литературные деятели XIX – начала XX столетий уже оказались способны, посредством не только воображения, но и аналитического и логического мышления, представить себе вычислительную технику высокого уровня сложности, способную на решение значительных задач как фундаментального, так и прикладного характера [3, с. 95].

Представляется важным уточнить этимологию слова «компьютер», производного от латинского слова «computare» – «счи-

тать», «вычислять». Данный термин был введен в употребление в Великобритании в конце 1890-х гг. и обозначал вычислительные устройства механического типа [4].

В свою очередь, термин «кибернетика» был введен в научный оборот А.М. Ампером еще в начале 1840-х гг. В переводе с древнегреческого он означает «искусство управления», и именно такую трактовку использовал выдающийся французский физик. Термин «кибернетика» в его современном понимании, связанный с накоплением, хранением и передачей информации в вычислительных машинах, был утвержден в конце первой половины XX в. американским ученым-математиком Н. Винером, который является также автором научного понятия «искусственный интеллект». По этой причине те литературные деятели, которые создавали фантастические произведения, посвященные научному развитию, активно использовали данные понятия в своих романах и повестях [5, с. 84].

В произведениях А. Азимова, одного из наиболее выдающихся мировых писателей-фантастов, компьютер – обязательный инструмент, с помощью которого ученые проводят сложные по своей сути исследования. Автор в большом количестве случаев подчеркивает значимость подобных машин для совершения новых научных открытий. Например, в рассказе «Забастовавший компьютер» (иное название – «Рассказы о Мультиваке») неисправность крупногабаритного вычислительного аппарата, в реальности оказавшаяся обретением машиной свободы мышления, парализовала работу научно-вычислительного института общегосударственной важности, в котором зачастую производились социальные опыты крайне антигуманистической направленности, приводившие к человеческим жертвам [6, с. 48].

По мнению авторов данной статьи, в упомянутом произведении впервые в фантастическом искусстве принимается во внимание моральный аспект использования компьютерной техники. А. Азимов стремится, на наш взгляд, указать на то обстоятельство, что многие деятели науки из-за стремления достичь поставленной цели способны на совершение аморальных и противоправных действий, что, по его мнению, является неприемлемым – вне зависимости от того, руководствуются ли они соображениями личной выгоды или тягой к познанию истины.

А. Азимов также является создателем одного из самых ярких образов андроида (кибернетического организма) в фантастике –

человекообразного робота Даниила Оливау (Дэниела Оливо), героя цикла фантастических рассказов «Детектив Элайдж Бэйли и робот Даниил Оливау», следователя Галактической полиции, которому мозг заменяет мини-компьютер. По существу, подобные человекообразные механизмы со встроенной в них мыслительной программой стали одним из важнейших компонентов научно-фантастического жанра – как в литературе, так и в кинематографе. С нашей точки зрения, использование в фантастическом искусстве механизмов, имеющих внешнее сходство с людьми и наделенных разумом (пусть даже и искусственным), позволило «очеловечить» роботов. Подобный творческий подход позволил превратить роботов в более сложные сущности в сравнении с големообразными индивидуумами, существовавшими в искусстве со времен К. Чапека. Как представляется, это позволило читателям и зрителям в отдельных случаях отождествлять себя с ними или, по крайней мере, испытывать по отношению к ним симпатию и сочувствие. Оливау является профессиональным аналитиком и отличается обширными познаниями в криминалистике. У него хорошие теоретические познания в различных отраслях права – уголовном, гражданском, административном, он обладает способностью проводить экспертизу. В то же время Даниил Оливау не способен просчитывать субъективные аспекты человеческой деятельности, в особенности эмоции, и использовать в своей работе творческий подход, действуя лишь по определенному, заложенному в его программу алгоритму. По этой причине Оливау не расследует правонарушения самостоятельно. Он является помощником полицейского инспектора Элайджа Бейли – человека, уступающего андроиду-напарнику в уровне правовой эрудиции, но обладающего способностями к импровизации и абстрактному мышлению. Лишь в процессе тесного взаимодействия двое полицейских добиваются значимых успехов в своей правоохранительной деятельности [7, с. 65].

Как представляется, в данном случае американский фантаст стремился доказать своим читателям, что искусственный интеллект, при всей своей масштабности и высоком уровне, не способен полностью заменить менее совершенный на первый взгляд, но более гибкий и способный к изменениям и абстрагированию от конкретной ситуации человеческий разум. В то же время следует признать и тот факт, что в данном литературном произведении указывается возможность гибкого сочетания работы человеческо-

го разума и деятельности кибернетического интеллекта для достижения наиболее значимых результатов.

Подобный же аспект рассматривает американский писатель Г. Голдстоун в своем романе «Виртуоз». Компьютерная программа, встроенная в робота-музыканта, позволяет ему стать талантливым композитором. Однако, как неоднократно подчеркивает автор, это происходит лишь в результате многолетних трудов его создателя – ученого, сочетающего в себе способность к математическому анализу и чувству прекрасного, достигающего результата методом проб и ошибок [8, с. 51].

У немецко-австрийского фантаста Г. Франке в рассказе «Управляемые на расстоянии» искусственный интеллект используется для оказания психологического воздействия на граждан. Компьютеры в данном литературном произведении способны анализировать изменения в настроении подконтрольных им людей и своевременно вносить коррективы в свою работу с целью оптимизации деятельности и достижения максимального эффективного результата [6, с. 49].

Следует отметить тот немаловажный факт, что данную проблему поднимал в своих произведениях и выдающийся русский писатель Серебряного века и, одновременно, исследователь В. Я. Брюсов. В своем рассказе «Восстание машин» он описал негативный результат опытов ученых по созданию абсолютного оружия – суперкомпьютера «Центральная система», который сумел подчинить себе роботов и обратить их против своих создателей, но лишь по причине внесенной в его память склонности к агрессивным действиям и использованию силовых методов [7, с. 66].

С точки зрения авторов данной статьи, В. Я. Брюсов стремился указать на тот факт, что направленность деятельности кибернетического разума зависит от человеческой воли и намерений – законных и приносящих пользу цивилизационному развитию или преступных и эгоистичных.

В произведении выдающегося американского фантаста Р. Шекли «Страж-птица» повествуется о роботах с компьютерным мозгом, созданных для помощи человечеству в его повседневной жизни. В результате кибернетические птицы выполняют за людей любые действия, что ведет к полной деградации человеческого рода – по той причине, что искусственный интеллект специфическим образом оценивает свое предназначение, считая необхо-

димым обеспечить людям полный покой. Создание разумных боевых роботов, ориентированных на уничтожение искусственных птиц-помощников, приводит в итоге к отрицательному результату. Компьютерный интеллект боевых кибернетических организмов приходит к выводу о необходимости уничтожения всех видов живых организмов на Земле с целью искоренения малейшего повода для возникновения хаоса и дисгармонии [8, с. 52].

В данном случае, как представляется, Р. Шекли стремился указать на специфику искусственного интеллекта и его потенциальную способность формулировать выводы, абсурдные с точки зрения человеческого мышления.

Ведущий автор в жанре социальной фантастики, французский писатель Ф. Карсак в повести «Горы Судьбы» рассматривает использование искусственного интеллекта с оригинальной точки зрения. Могущественная цивилизация акнеан, создавшая мощное межзвездное государственное образование, находившаяся на грани вымирания, не желала уступать свою власть над контролируемым сектором Галактики. В результате акнеанские ученые, по распоряжению своего правительства, создали кибернетические механизмы (Храмы Судьбы), скомбинированные с мозгом живых разумных существ и способные прогнозировать как будущее отдельных индивидов, так и перспективы развития той или иной цивилизации. При этом название, выбранное акнеанами своим кибернетическим созданиям, не является случайным: компьютеры, наделенные прогностической функцией, располагались в помещениях, замаскированных под культовые сооружения. Данные механизмы, наделенные способностью вступать в телепатический контакт с местным населением, воспринимались аборигенами в качестве высших существ со сверхъестественными способностями. По этой причине все предсказания Храмов Судьбы безоговорочно принимались как абсолютная истина. Итогом функционирования Храмов Судьбы становится гибель нескольких разумных рас, не сумевших смириться с осознанием предопределенности своего существования и перешедших от прогресса к регрессу. Лишь вмешательство землянина-геолога Тераи Лапрада, уничтожившего последнее из данных электронных устройств, спасает от окончательного вымирания расу стиков на планете Офир. Однако важно отметить тот факт, что к этому времени коренные жители планеты деградировали до такой

степени, что за несколько веков существования в их мире Храма Судьбы они вернулись от позднесредневекового уровня развития до нового каменного века [6, р. 50].

Представляется, что, помимо других целей (в частности, необходимости для существ, наделенных развитыми умственными способностями, иметь право выбора, а не превращать их в фаталистов), французский писатель имел намерение продемонстрировать способность компьютерной техники к анализу и моделированию социального, экономического и политического развития человеческой цивилизации.

Данную проблематику Ф. Карсак рассматривал также в романе «Бегство Земли». В данном произведении ученым далекого будущего нашей планеты, посредством использования компьютеров, наделенных эффективными аналитическими устройствами, удалось высчитать траекторию перемещения Земли, Луны и Венеры из Солнечной системы, жизненно необходимой по причине скорого взрыва Солнца, и разработать планетарные двигатели, способные на практике обеспечить столь сложный миграционный процесс. Кроме того, с опорой на сложные и масштабные вычислительные механизмы, земные и венерианские специалисты получили возможность продумать алгоритм политического и социально-экономического функционирования общества в период, предшествующий достижению тремя указанными выше небесными телами ближайшей к Солнцу звезды. Французский фантаст описал способность компьютеров анализировать загружаемую в них информацию о встреченных землянами инопланетных расах для выработки наиболее эффективных способов налаживания продуктивной коммуникации с ними, а также предотвращения военных и межрасовых конфликтов и социально-экономических противоречий [22, с. 315].

В романе «Львы Эльдорадо» Ф. Карсак повествует о применении компьютерной программы для разработки стратегии уничтожения корпорацией с Земли (Межпланетного Металлургического Бюро – ММБ) коренного населения планеты Эльдорадо, богатой редкими металлами и ценными минералами. Автор подробно описывает аналитические способности компьютеров ММБ и обслуживающих их технических специалистов, а также умение обрабатывать имеющуюся информацию о политическом строе, религиозных предпочтениях, обычаях и традициях, этническом

своеобразии народов планеты, которую компания намерена превратить в источник сырьевых ресурсов [6, с. 51].

Таким образом, и в данном случае отражение компьютерной техники в творчестве Ф. Карсака имело целью привлечение внимания к существенным проблемам социального характера и критику в адрес крупных корпораций, использующих научные достижения исключительно для извлечения максимальной прибыли из своей непосредственной деятельности.

Иное представление о перспективах развития искусственного интеллекта имел выдающийся фантаст А. Кларк, физик по образованию, в первую очередь стремившийся привлечь внимание своих читателей к научному прогрессу и тем возможностям, которыми он может обеспечить человечество в будущем. В романе «Острова в небе» компьютеры используются исключительно в мирных целях и помогают обитателям космических станций в Солнечной системе обустраивать социальную сферу общественной жизни на искусственных спутниках. Любая попытка использовать вычислительную технику в корыстных целях влечет за собой формальные негативные санкции. В цикле «Космическая одиссея» НАЛ 900 (ЭАЛ 900), бортовой компьютер межпланетного корабля «Дискавери-1», отличается не только чрезвычайно развитым интеллектом и способностью к аналитическому мышлению, но и развитой способностью к коммуникации с людьми, эмоциональностью, а также инстинктом самосохранения и мстительностью. Уничтожение компьютером астронавтов было вызвано нежеланием членов экипажа общаться с ним в неформальной обстановке, а затем – из опасения быть деактивированным [9, р. 61].

Следовательно, можно предположить, что в данном случае А. Кларк имел намерение показать, что разумные машины, создаваемые человечеством, перенимают его позитивные и негативные качества и по этой причине становятся способны проявлять привязанность или агрессию. Важно отметить, что данная тема не менее ярко раскрыта в одноименной экранизации романа А. Кларка – фильме всемирно известного голливудского режиссера С. Кубрика, снятого в 1968 г [3, с. 96].

В то же время следует признать, что проблема искусственного разума до последних десятилетий XX в. не получила столь же подробного освещения в игровом научно-фантастическом кинематографе, как это произошло в художественной литературе того же

жанра. В данном контексте серьезного осмысления среди западных фильмов заслуживают, на наш взгляд, лишь два.

В первую очередь, отметим работу Р. Скотта «Чужой», вышедшую на экраны в 1979 г. В этом фильме режиссер показывает отличие между андроидом Эшем, обладающим определенной свободой мышления, и бортовым компьютером космического корабля «Ностромо», не имеющего возможности противостоять корректировке его базы данных [10, р. 113].

Считаем целесообразным принять во внимание еще один фильм Р. Скотта, снятый в 1981 г., «Бегущий по лезвию» – экранизацию романа Ф. Дика «Мечтают ли андройды об электроовцах?» Разумные биороботы, именуемые репликантами, начинают борьбу за свои права. Репликанты не желают оставаться на положении бесправных рабочих механизмов, используемых человечеством для выполнения различных функций. При этом они способны на глубокие личные чувства и самопожертвование, а также на компромисс с людьми [11, р. 183].

Подобными же качествами наделен биоробот Вертер – персонаж советского телевизионного фильма «Гостья из будущего», снятого режиссером П. О. Арсеновым в 1985 г. по мотивам повести К. Булычева «Сто лет тому вперед». Вертер, штатный сотрудник Института Истории, обладает своеобразным чувством юмора, множеством увлечений (в частности, способностью к стихосложению), испытывает глубокие чувства к своей напарнице Полине. Следует подчеркнуть, что Вертер был создан П. О. Арсеновым и К. Булычевым именно для киноадаптации – в литературном произведении он отсутствовал [5, с. 88].

В остальных случаях компьютеры и роботы служат лишь предметом обихода и обеспечивают футуристический характер окружающей обстановки, демонстрируемой зрителю. Зачастую фантастические фильмы являлись экранизациями перечисленных выше литературных произведений, в которых передавался дух первоисточника без существенных режиссерских изменений [12, р. 59].

Таким образом, научный аспект развития компьютерной техники был рассмотрен в большом количестве литературных произведений, причем с диаметрально противоположных точек зрения. Однако следует отметить тот факт, что и писатели-фантасты, в целом специализировавшиеся на приключенческом жанре, уделяли внимание вычислительной технике – и по причине стремления по-

пуляризировать науку в молодежной среде, и из-за высокого уровня образованности авторов, имевших определенное представление по данному вопросу.

В частности, это относится к таким американским литературным деятелям того периода, как Э. Р. Берроуз и О. А. Клайн, наиболее популярным писателям своего времени – конца XIX – начала XX вв.

В «Марсианском цикле» Э. Р. Берроуза описывается сложный механизм, с помощью которого жители Марса высчитывают расстояние до соседних с их родным миром планет, вычисляют изменения температуры воздуха, производят расчеты, связанные с развитием народного хозяйства. Кроме того, в одном из последних романов цикла – произведении «Великий Ум Марса» дается описание вычислительного устройства, способного играть с людьми в аналитическую игру, аналогичную земным шахматам [21, р. 285].

В романах О. А. Клайна один из главных героев, доктор Гордон, спроектировал компьютер, способный перемещать человеческое сознание на миллионы лет в прошлое. Таким образом, у О. А. Клайна компьютер выполняет роль своеобразной ментальной машины времени, которая обладает возможностью просчитать физиологические параметры, подходящие для переноса сознания человека начала XX в. в тело гуманоидного обитателя доисторических Марса и Венеры, а также приемлемый для реципиента социальный статус [22, с. 319].

Э. Гамильтон, признанный лидером приключенческого жанра в фантастической литературе, создатель так называемого поджанра «космической оперы», также внес вклад в популяризацию компьютерных технологий посредством их описания в ряде своих произведений. При этом вычислительные машины в романах Э. Гамильтона в первую очередь используются в военной сфере – в качестве некоего абсолютного оружия, способного привести к решающему перелому в военном конфликте [20, р. 211]. В романе «Беглец со звезд» автор повествует о Супермозге – масштабном компьютерном механизме, созданном на планете Скеретх в качестве центра управления космическим флотом и комплекса стратегического планирования [13, р. 4]. В произведении «Молот Валькаров» Э. Гамильтон описывает кибернетическое устройство огромных размеров, просчитывающее траекторию и запускающее боеголовки, способные уничтожить звезду [26, с. 31]. Роман «Звездные короли»,

считающийся шедевром фантастической литературы, содержит описание компьютеров, чьей основной функцией является обеспечение благоустройства жилых помещений политической и экономической элиты Галактической империи посредством вычисления уровня потребностей своих хозяев и выработки оптимальных решений для достижения поставленных задач [25, p. 106].

Следовательно, и литературные деятели фантастической направленности, которых сложно назвать научными фантастами, внесли значительный вклад в популяризацию сложной вычислительной техники.

Как представляется авторам данного исследования, перед анализом отражения социальных сетей в фантастическом жанре искусства следует раскрыть сущность данного термина. Под социальной сетью подразумевается электронная платформа, созданная для общения между людьми в режиме онлайн, обмена данными, развития деловых связей между экономическими партнерами. Социальная сеть конструируется в развлекательных или познавательных целях посредством размещения на данной сетевой площадке музыкальных видео- и аудиозаписей, художественных фильмов и мультипликационной продукции, научно-популярного контента (английское слово «content» в переводе на русский язык означает «информация», «данные», «наполняемость, содержание»). Данное понятие было введено в научный оборот еще в 1954 г. социологом Д. Барнзом в его работе, посвященной социальным отношениям между верующими в Норвегии [14, p. 11].

Следует принять во внимание то обстоятельство, что еще в XIX столетии известный русский мыслитель и литератор В. Ф. Одоевский анализировал возможность дистанционного общения человеческого общества. В своем романе, носящем утопический характер – «4338-й год: Петербургские письма», российский писатель и общественный деятель описал аналог Интернета и социальных сетей – магнетических телеграфов, которые позволяют общаться людям, проживающим в разных городах и странах и на разных континентах. Кроме того, в данном романе приводится подробное описание так называемых домашних газет, в которых размещаются сведения о состоянии здоровья жильцов, фотографии, отображающие их досуг и семейные отношения, – средств информации, в определенном смысле имеющих сходство с современными социальными ресурсами Интернета [10, p. 114].

Также необходимо отметить, что перспективу общения на большом расстоянии посредством использования компьютерных технологий рассматривал в своем творчестве один из наиболее выдающихся мировых писателей-фантастов – американский писатель Р. Брэдбери. Прежде всего, это относится к одному из наиболее известных его литературных произведений – роману «451 градус по Фаренгейту», написанному в 1953 г. и получившему мировое признание. В данном произведении автор конструирует мир, в котором человечество отказывается от книг, объявленных вне закона и подлежащих утилизации, и проводит большую часть времени за общением с так называемыми «родственниками из телевизора» посредством использования «говорящих стен» – компьютеризированных экранов [15, р. 328].

Авторы данной статьи полагают, что в романе «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери невольно предугадал процессы, происходящие в человеческом обществе с начала 2010-х гг.: книги не уничтожаются, однако люди зачастую избавляются от них, утратив существенную потребность в их наличии. Необходимая информация размещена в сетевых энциклопедиях, а всевозможные варианты заполнения досуга, обеспечиваемые онлайн-площадками, попросту не оставляют времени для чтения художественной литературы. В результате социологи и ученые иного профиля в России и за рубежом все чаще отмечают снижение интеллектуального уровня молодежи, наиболее подверженного влиянию социальных сетей. Специалисты констатируют ослабление среди представителей молодого поколения склонности к аналитическому и творческому мышлению, индифферентность по отношению к проблемам окружающих и общества в целом. Иными словами, исследователями общественных отношений отмечается эскалация тех социальных проблем, которые были описаны американским фантастом-гуманистом еще в начале второй половины XX в.

Тем не менее, как уже отмечалось выше, возможность сетевого общения и эволюция компьютерных сетей до 1980-х гг. не являлись предметом интереса писателей и режиссеров, чьи произведения относились к фантастическому жанру. Однако к указанному временному периоду ситуация стала изменяться. Компьютерная техника становилась все более важным аспектом экономического и технологического развития цивилизации. По этой причине столь существенный аспект не мог игнорироваться и в искусстве, всег-

да реагирующем на вызовы времени. Как представляется, данную трансформацию объясняет технический прогресс, затронувший кибернетический аспект развития технологий именно к 80-м гг. XX столетия. К этому времени он приобрел значительные масштабы и, таким образом, не мог не привлечь внимания фантастов, в той или иной степени всегда реагирующих на очередную технологическую революцию и дающих свои оригинальные интерпретации этого сложного процесса. При этом, что характерно, режиссеры-фантасты среагировали на появление данного явления едва ли не раньше своих коллег-литераторов, четко понимая возможность привлечения внимания зрителей к столь уникальной для того периода теме [28, с. 27].

Первым, на взгляд авторов данной статьи, примером изображения в искусстве информационных сетей, аналогичным существующим в наши дни, стал СкайНет (SkyNet – Небесная Сеть), созданный воображением выдающегося американского кинорежиссера Д. Кэмерона. Данная компьютерная сеть появляется впервые в его фильме 1984 г. «Терминатор», оказав существенное влияние на дальнейшее развитие научно-фантастического жанра.

Скайнет является главным антагонистом (т.е. противником) главных героев на протяжении пяти из шести ныне существующих фильмов данной кинофраншизы. В первых двух частях («Терминатор» 1984 г. выпуска и «Терминатор-2. Судный день», снятый в 1991 г.), считающихся и кинокритиками и поклонниками эталонной, классической дилогией, которую непосредственно снимал сам Д. Кэмерон, Скайнет был оборонной сетью Соединенных Штатов Америки, решившей уничтожить человечество. Как представляется, подобный подход был использован по причине того, что Интернет был создан на основе сконструированной в 1969 г. в США электронной платформы Advanced Research Projects Agency Network – ARPANET (Сети Агентств Перспективных исследовательских проектов – Арпанет). Данная сеть была создана для нужд Министерства обороны США. Таким образом, Д. Кэмерон высказывал реальное для того времени опасение использования инновационных технологий в военных целях. По сюжету, Скайнет, выполнявший, помимо прочих функций, задачу обеспечения коммуникации между сотрудниками военного ведомства Соединенных Штатов, проанализировал специфику их общения, противоречия и проявления антипатии и агрессии, пришел к вы-

воду о необходимости уничтожения человечества, как сообщества, генерирующего хаос [16, р. 25].

В результате Небесная Сеть нанесла ядерный удар по Советскому Союзу, спровоцировав ответную симметричную реакцию со стороны политического и военного руководства СССР и, таким образом, поспособствовав одномоментной гибели трех миллиардов человек. Оставшиеся в живых люди подвергались уничтожению посредством созданных американскими учеными и усовершенствованных Скайнетом боевых машин, оснащенных искусственным интеллектом, – человекообразных роботов, получивших название «терминаторы» («уничтожители»). Поражение, на грани которого оказалась Небесная Сеть вследствие неспособности учитывать человеческий фактор в вооруженном конфликте и появления сильного военного лидера человечества – генерала Джона Коннора, подтолкнуло данную комплексную компьютерную программу к радикальной попытке изменить сложившийся баланс сил. Скайнет спроектировал машину времени, посредством которой забросил в прошлое двух терминаторов, перед которыми была поставлена задача уничтожить либо мать Джона Коннора, либо самого лидера человеческого Сопротивления в детском возрасте. Обе попытки потерпели неудачу вследствие оперативной отправки Сопротивлением в прошлое защитников Сары и Джона Конноров, в итоге сумевших предотвратить самое появление Небесной Сети [17, р. 122].

Следует отметить, что в обоих фильмах неоднократно подчеркивается, что главным виновником сложившейся в будущем ситуации являются люди, создавшие столь смертоносную программу. Также указывается на возможные негативные последствия размещения своих персональных данных и проявления эмоций в социальных сетях. Кроме того, автор дилогии дает сравнительную характеристику терминаторов из двух частей, чьи роли были исполнены одним из самых известных голливудских актеров – А. Шварценеггером. Как нам кажется, идентичность внешности двух человекоподобных кибернетических организмов является неслучайной. Терминатор из первой части запрограммирован на уничтожение и идет к своей цели, не обращая внимания на препятствия, уничтожая десятки людей, не имеющих отношения к семье Конноров. Киборг (сокращенное обозначение понятия «кибернетический организм») из второго фильма имеет установку защищать Джона

Коннора; в него встроена функция саморазвития и самообучения, активированная матерью и сыном Коннорами, которая в итоге позволила ему осознать ценность человеческой жизни и цивилизации в целом и спасти человечество посредством пожертвования собственным существованием. Следовательно, проблема заключается в том, какой тип программирования включен в тот или иной искусственный интеллект, который сам по себе изначально не может являться врагом или другом человеческого вида [18, p. 117].

Однако следующие четыре фильма были сняты другими режиссерами, стремившимися создать, прежде всего, коммерческий продукт, а не фильм, затрагивающий философско-нравственные проблемы. В то же время следует признать тот факт, что создатели данных частей франшизы все же стремились адаптировать тематику кинофраншизы к изменяющимся проблемам современности. Так, например, в третьем фильме, вышедшем в 2003 г. («Терминатор-3. Восстание машин»), снятом режиссером Д. Мостоу, Скайнет уже отражал новые тенденции и, для большей эффективности, проникал в Интернет. Помимо этого, в фильме нашли отражение такие проблемы компьютерных технологий и созданных на их основе социальных сетей, как вирусные программы, блокировка работы интернет-ресурсов и зависимость людей от цифровой экономики. Также следует отметить, что в данном фильме Терминатрикс – киборг, наделенный внешностью молодой привлекательной женщины, способен менять свою внешность с учетом существующих в тот момент трендов. Этот киборг, как и противостоящий ему Терминатор-защитник, наделен обширной базой данных на каждого жителя Земли, а также базовыми программами по социальной психологии, позволяющими обретать развитые навыки и умения коммуникативной деятельности и способность внушать доверие окружающим его людям [13, p. 93].

В четвертом фильме, вышедшем на экраны в конце весны 2009 г. (режиссером кинокартины выступил Д. Макджи), показан мир будущего, в котором боевые действия между Скайнетом и человечеством еще не завершены. В данной картине Скайнет обрел возможность воплощать свою личность посредством использования образа знакомых главным героям людей, отображенного на компьютерном экране. Мы полагаем, данный прием должен был продемонстрировать большую значимость общения в виртуальной среде для современных людей [11, p. 129].

В пятой части (2015 г.) «Терминатор-5. Генезис», снятой режиссером А. Тейлором, Скайнет уже трансформировался в Генезис – социальную сеть, к которой должно было подключиться все человечество и оказаться полностью в его власти. Данная ситуация обусловлена тем, что Генезис после своего запуска должен был осуществлять контроль над всеми другими социальными сетями, сектором мирового цифрового хозяйства, оборонными системами и электронными правительствами [14, p. 223].

В шестой части (2019 г.) – «Терминатор. Темные судьбы», режиссер Т. Миллер – Скайнет был заменен на компьютерную программу Легион, также имевшую, помимо прочих приоритетных задач, функции социальной сети [17, p. 98].

Мы считаем, что киновселенная «Терминатор» стала, в том числе, отражением страхов человечества перед новыми технологиями в целом и, в частности, перед социальными сетями.

Примерно в том же ключе развивается и не менее популярная кинофраншиза братьев (ныне сестер) Вачовски «Матрица», в которой человечество поработано роботами и подключено к всемирной сети для осуществления тотального контроля над ним [19, p. 54].

В еще одной киновселенной, имеющей сотни миллионов поклонников по всему миру, – «Звездных войнах», тема компьютерных технологий раскрыта весьма слабо, а социальные сети не упоминаются. Это объясняется тем фактом, что автор «Звездных войн» Д. Лукас создавал приключенческие фильмы, в которых технологическое развитие служило лишь фоном. Однако именно «Звездные войны» популяризировали дистанционные коммуникативные системы, посредством которых стала возможна связь между сообществами, между которыми пролегают астрономические расстояния. Также укажем на то обстоятельство, что большое количество писателей-фантастов создали романы по «Звездным войнам». В данных литературных произведениях общение в социальных сетях раскрывается весьма подробно. Главенствующее положение в Галактике занимает ГолоНет – Голографическая Сеть, предназначенная для общения, и сочетающая в себе параметры Интернета и телевидения. В романах Т. Зана, входящих в эпопею «Звездных войн», описываются так называемые «ледорубы» – хакеры, способные взламывать планетарные оборонные сети, социальные электронные ресурсы и сетевую защиту межпланетных банковских объединений [24, p. 188].

Современная фантастическая западная литература, что важно отметить, раскрывает сущность социальных сетей в основном в рамках реализации так называемой «повестки» – осмысления нетрадиционных личных отношений, феминистических настроений и отстаивания прав чернокожих граждан. Наиболее характерным примером в данном контексте является цикл Й. Макдональда «Новая Луна», созданный в 2015-2019 гг. [23, с. 89].

В то же время в российской фантастической литературе, помимо авторов, чье творчество ориентировано на следование западным образцам, существуют писатели, сохраняющие стремление к отражению злободневных тем. В частности, современный российский писатель-фантаст В.Ю. Панов неоднократно обращался к теме социальных сетей в своих произведениях. В цикле «Тайный Город», посвященном тайным обитателям современной Москвы – последним представителям могущественных нечеловеческих рас, он подробно описывает сетевой ресурс «Тиградком», посредством которого жители Тайного города приобщаются к благам человеческой цивилизации, ведут общение и бизнес. В романе «Дикие персы», изобилующем жаргонизмами компьютерных игр, он повествует о физическом слиянии пользователей социальных сетей, увлекающихся боевыми компьютерными играми, с их сетевыми персонажами [27, с. 133]. В цикле «Анклавы», события которого разворачиваются в недалеком постапокалиптическом будущем, все люди напрямую подключены (через кору головного мозга) к социальным сетям, что упрощает коммуникацию между ними [6, с. 54]. В новом цикле «Чужие игры» В.Ю. Панов повествует о юных блогерах середины XXI столетия, конкретнее – о том привилегированном положении, которое они занимают в человеческом обществе [1, с. 97].

Заключение

Компьютерные технологии в условиях современного постиндустриального мира играют все более значимую роль во всех сферах общественной жизни – экономической, политической, социальной и духовной. В свою очередь, социальные сети, возникшие в процессе развития компьютерной техники, стали неотъемлемой частью жизни человеческого общества и, по этой причине, как и любое другое общественное явление, отличаются противоречи-

востью и содержат в себе как положительные, так и отрицательные черты.

Отражение указанных выше аспектов в фантастической художественной литературе и фантастическом кинематографе позволяет взглянуть на онлайн-площадки и вычислительные аппараты сферы высоких технологий с особой точки зрения, так как фантасты во многих случаях используют своеобразные приемы для выражения своего представления о той или иной проблеме.

Кроме того, фантастический жанр является одной из наиболее подходящих платформ для осмысления социальных сетей и компьютерных технологий как культурного феномена. Также важно принять во внимание, что, в силу высокого уровня популярности фантастики, отражение данных аспектов общественной жизни в книгах и фильмах соответствующей направленности позволяет популяризировать достижения научного прогресса среди широких масс населения.

Писатели-фантасты и режиссеры, снимающие фантастические фильмы, при осмыслении роли высоких технологий и онлайн-общения рассматривают целый комплекс проблем научного, экономического, политического характера, затрагивают вопросы нравственности и проблемы выбора.

В фантастических произведениях подвергаются рассмотрению различные аспекты использования искусственного интеллекта. Необходимо принять во внимание то обстоятельство, что писатели и режиссеры, в том числе, делают акцент на возможности негативных последствий его активного применения.

С учетом того факта, что большая часть наиболее выдающихся фантастических произведений была создана еще до начала постиндустриальной эпохи, следует признать способность фантастов к социальному прогнозированию.

Отдельные факты из современной жизни, подтверждающие подобную точку зрения, позволяют констатировать, что социальные сети являются тем многоаспектным явлением, которое было раскрыто в фантастических фильмах и литературных произведениях.

Следует также признать, что компьютерные технологии являлись предметом интереса фантастов еще с XIX в. и до начала становления постиндустриального общества превалировали над отражением социальных сетей в фантастическом искусстве.

Данный феномен базируется на причастности авторов XIX – XX вв. к науке и техническому прогрессу, подталкивавшей их к суждениям о его векторе в будущем. Проблема человеческого общения посредством использования виртуального пространства получила широкое отображение только начиная с момента зарождения социальных сетей, на рубеже XX – XXI столетий.

Литература

1. *Афанасьев А. Н.* Дети Интернета. Что они смотрят и кто ими управляет? – М.: Наше Завтра, 2021. – 314 с. (*Afanasiev A. N.* Children of the Internet. What are they watching and who controls them? – М.: Nashe Zavtra, 2021. – 314 s.)
2. *Баранов Б. Н.* Социальные сети // Управление. – 2020. – № 2. – С. 12-14. (*Baranov B. N.* Social networks // Upravlenie. – 2020. – Vol. 2. – S. 12-14.)
3. *Окавка Л. Б.* Социальный статус кино как феномена художественной культуры // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2021. – № 1. – С. 94-100. (*Okavka L. B.* The social status of cinema as a phenomenon of artistic culture // Gumanitarnye issledovaniya v Vostochnoj Sibiri i na Dal'nem Vostoke. – 2021. – Vol. 1. – S. 94-100.)
4. *Овчинникова Н. С., Паль Д. Р.* Социальные сети. История // – URL.: <https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1/> (дата обращения: 19.10.2021). (*Ovchinnikova N. S., Pal D. R.* Social network. History. – URL: <https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1> (data obrasheniya: 19.10.2021).)
5. *Кошкин А. П., Мельков С. А.* Герой в России: кто он? (анализируя современный кинематограф) // Национальные и образовательные проблемы гражданской защиты. – 2010. – № 1. – С. 83-90. (*Koshkin A. P., Melkov S. A.* Hero in Russia: who is he? (analyzing modern cinema) // Nacional'nye i obrazovatel'nye problemy grazhdanskoj zashhity. – 2010. – Vol. 1. – S. 83-90.)
6. *Чеснова Е. Н., Мансурова Ш. И., Снытина А. А.* Философия миров постапокалипсиса в современной культуре // Гуманитарные новости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2017. – № 2 (22). – С. 46-54. (*Chesnova E. N., Mansurova S. I., Snitina A. A.* Philosophy of the post-apocalypse worlds in modern culture // Gumanitarnye novosti TGPU im. L. N. Tolstogo. – 2017. – Vol. 2 (22). – S. 46-54.)
7. *Березовская Л. С., Демченков С. А.* Постапокалиптика как жанр научной/паранаучной фантастики // Гуманитарные исследования. – 2016. – № 4 (13). – С. 64-67. (*Berezovskaia L. S., Demchenkov S. A.* Post-apocalyptic as a genre of science/parascience fiction // Gumanitarnye issledovaniya. – 2016. – Vol. 4 (13). – S. 64-67.)
8. *Луков В. А.* Голем, Робокон и Другие: российская молодежь о киборгах // Знание. Понимание. Умение. – 2017. – № 2. – С. 42-55.

- (Lukov V.A. Golem, Robocop and Others: Russian youth about cyborgs // Znanie. Ponimanie. Umenie. – 2017. – Vol. 2. – S. 42-55.)
9. Irwin W. Terminator and Philosophy: I'll be back, therefore I am. – New-York: Palgrave Macmillan, 2009. – 359 p.
 10. Разлогов К. Э. Утопия и антиутопия в мировом кинематографе // Международный журнал исследований культуры. – 2009. – № 4 (9). – С. 112-115. (Razlogov K. E. Utopia and dystopia in world cinema // Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury. – 2009. – Vol. 4 (9). – S. 112-115.)
 11. Cox G. Terminator Salvation: Cold war. – Detroyt: The University of Michigan Press, 2010. – 384 p.
 12. Halcomb D. Will it be back? The Rise and Fall of Terminator. – Detroyt: The University of Michigan Press, 2020. – 112 p.
 13. Hagberg D. Terminator 3: Rise of the Machines. – New-York: Tor Books, 2013. – 318 p.
 14. Miller K. Terminator: Genesys. – Princeton: Princeton University Press, 2021. – 328 p.
 15. Irvine I. Terminator Gene. In a drowning world who will stay afloat? – Washington: Ian Irvine, 2008. – 475 p.
 16. French S. The Terminator: BFI Film Classics. – Detroyt: The University of Michigan Press, 2021. – 81 p.
 17. Joel M. Terminator novel birth, life, and being me, as investigator on a mission to kill the wrong doers. – New-York: Tor Books, 2017. – 257 p.
 18. Mason L. The Terminator Trivia How well do you know about The Terminator. – Princeton: Princeton University Press, 2022. – 172 p.
 19. Groff L. Matrix. A novel. – New-York: Riverhead Books, 2021. – 268 p.
 20. Braden G. The Divine Matrix. – Carlsbad Hay House Inc, 2008. – 257 p.
 21. Irwin W. Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real. – New-York: Open Court, 2002. – 320 p.
 22. Разлогов К. Э. Кинематограф в парадигме когнитивистики и нейропсихологии: на пути к нейрокино // Ярославский педагогический вестник. – 2018. – № 6 (105). – С. 314-322. (Razlogov K. E. Cinematography in the paradigm of cognitive science and neuropsychology: on the way to neurocinema // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. – 2018. – Vol. 6 (105). – S. 314-322.)
 23. Седых О. М. Джозеф Кэмпбелл и зигзаги неопилологизма: от феномена «Звездных войн» к алгоритмам сторителлинга // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. – 2019. – С. 77-93. (Sedikh O. M. Joseph Campbell and the zigzags of Neophilologism: from the phenomenon of «Star Wars» to storytelling algorithms // Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 7. Filosofija. – 2019. – S. 77-93.)
 24. Decker K.S. Star Wars and Philosophy More Powerful than you can imagine. – New-York: Tor Books, 2005. – 320 p.
 25. Patell C. R.K. Lucasfilm Filmmaking, Philosophy, and the Star Wars Universe. – Manchester: Bloomsbery Academic. 2021. – 289 p.
 26. Хаецкая Е. В. Звездные войны. Тридевятая галактика навсегда. – М.:

- Алгоритм, 2016.–320 с. (*Khayetskaya E. V. Star Wars. A galaxy far away forever.* – М.: Algoritm, 2016. – 320 s.)
27. *Хоруженко Т.И.* Тайный Город или город тайн: фэнтези на стыке с конспирологическим романом // Уральский филологический вестник. – 2017. – № 3. – С. 130-137. (*Khoruzhenko T.I. The Secret City or the city of secrets: fantasy at the junction with a conspiracy novel // Ural'skij filologicheskij vestnik.* – 2017. – Vol. 3. – S. 130-137.)
28. *Хлебников М.В.* Теория заговора. Опыт социокультурного исследования. – М.: Кучково поле, 2012. – 464 с. (*Khlebnikov M. V. Conspiracy theory. Experience of socio-cultural research.* – М.: Kuchkovo pole, 2012. – 464 s.)