

УДК 168.53

DOI 10.17726/phillT.2022.2.3



**Эволюция отображения высоких технологий
и социальных сетей во вселенной «Терминатора»
в 1984-2022 гг.**

Каспарян Константин Викторович,

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

Рутковская Марина Валерьевна,

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

Линец Александр Сергеевич,

*кандидат исторических наук, доцент,
доцент кафедры исторических и социально-философских
дисциплин, востоковедения и теологии,
Пятигорский государственный университет,
г. Пятигорск, Россия
linets@yandex.ru*

Аннотация. Статья посвящена комплексному анализу трансформации отражения компьютерных технологий и сетевых ресурсов в созданной американским режиссером Д. Кэмероном кинематографической и литературной вселенной «Терминатора» в середине 1980-х – начале 2020-х гг. В данном исследовании авторы обосновывают актуальность и научную составляющую изучаемой проблемы. В работе рассмотрена степень значимости высоких технологий и социальных сетей в современной общественной жизни; дается обоснование ошибочности сужде-

ния, согласно которому художественные произведения фантастической направленности выполняют сугубо развлекательную функцию и не несут существенной смысловой нагрузки. В статье также приведена аргументация выбора фантастической вселенной «Терминатора» в качестве примера для исследования, с анализом причин ее большой популярности и высокой степени значимости для современного искусства. Авторы подвергают осмыслению ключевые компоненты рассматриваемой темы с учетом изменений, происходивших в общественном сознании на протяжении трех с половиной десятилетий, а также с учетом различий в исторических и политических реалиях – от последней четверти XX в. до начала третьего десятилетия XXI в. В данной статье дан сопоставительный анализ причин существенных различий в отображении сферы высоких технологий и онлайн-ресурсов в кинематографе и художественной литературе; проведены параллели и аналогии с историческими событиями; охарактеризовано применение религиозных смыслов, использованных во вселенной «Терминатора». Авторы статьи анализируют нравственные проблемы, которые затрагиваются создателями фантастической вселенной «Терминатора», в контексте позитивных и негативных последствий интенсивного роста роли высоких технологий и коммуникативных интернет-площадок в жизни человеческого общества.

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

Evolution of the display of high technologies and social networks in the «terminator» universe in 1984-2022

Kasparyan Konstantin Viktorovich,

*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 Valeryevna,

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

Linets Alexander Sergeevich,

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

Abstract. The article is devoted to a comprehensive analysis of the transformation of the reflection of computer technologies and network resources in the Terminator cinematic and literary universe created by the American director J. Cameron in the mid 1980s and early 2020s. In this study the authors substantiate the relevance and scientific component of the problem under study. The paper considers the degree of importance of high technologies and social networks in modern public life. The article provides a justification for the fallacy of the judgment, according to which works of fiction of a fantastic orientation perform purely entertaining function and do not carry a significant semantic load. This article also provides an argument for choosing the Terminator fantastic universe as an example for research, with an analysis of the reasons for its great popularity and high degree of significance for contemporary art. The authors of the work subject the key components of the topic under consideration to reflection, taking into account the changes that have taken place in the public consciousness over three and a half decades, taking into account the differences in historical and political realities – from the last quarter of the 20-th century to the present, until the beginning of the third decade of the XXI century. This article provides a comparative analysis of the reasons for significant differences in the display of high technology and online resources in cinema and fiction. The work draws parallels and analogies with historical events, analyzes the use of the religious meanings used in the Terminator universe. The authors of the article analyze the moral issues that are raised by the creators of the fantastic universe of Terminator in the context of the positive and negative consequences of the intense growth of the role of high technologies and communicative Internet sites in the life of human society.

Keywords: Terminator; 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; chipping; culling; infiltrator.

Введение

Прежде всего отметим тот факт, что компьютерные технологии и социальные сети, зарождение которых относится еще к середине XX столетия, являются неотъемлемой частью жизни человеческого общества в начале 2020-х гг.

Следует признать то обстоятельство, что порожденная техническим прогрессом сфера высоких технологий и ее столь важный структурный компонент, как система онлайн-коммуникаций, обеспечивают людей расширением возможностей их умственной деятельности, формирования крупномасштабных и, одновременно, весьма компактных баз данных, создания сетевого компонента оборонного комплекса, совершенствования сферы услуг, обеспечения доступа к дистанционному образованию, осуществления предпринимательской деятельности в онлайн-режиме, беспрепятственного общения с респондентами в самых отдаленных точках мира.

Это, в свою очередь, не может не привлекать внимания деятелей искусства, всегда чутко реагирующих на тематику злободневного характера и, как правило, стремящихся донести до читателей или зрителей свою точку зрения относительно той или иной проблемы, имеющей глобальный охват.

По этой причине, как следует предположить, развитие системы компьютерных технологий и сгенерированная ею структура социальных сетей с давних времен находят активное отражение в произведениях фантастического жанра – в первую очередь в фильмах и книгах научно-фантастической направленности, ориентированных на популяризацию достижений технического прогресса.

Одновременно многие деятели фантастического направления в искусстве исполняют, осознанно или неосознанно, прогностическую функцию и пытаются предугадать дальнейшее развитие системы высоких технологий, а также последствия позитивного и негативного характера, которые она влечет за собой.

Как представляется, осознание данного факта является наглядным опровержением мнения, сформировавшегося не только среди читателей и зрителей, но и у части деятелей искусства, относящихся к так называемым реалистическим жанрам, согласно которому фантастика, в том числе научно-популярная, способна лишь развлекать, но оказывается не в состоянии научить своего потребителя чему-либо полезному или способствовать развитию его логического, аналитического или критического мышления.

Кроме того, сложно игнорировать тот непреложный факт, что в произведениях данной направленности (по крайней мере, в лучших из них) их создателями поднимаются проблемы нравственного характера, а также отображаются их взгляды на историческое, политическое, социальное и экономическое развитие человеческой цивилизации, религиозную составляющую формирования нашего социума, специфика их философских воззрений.

Уже в своей предыдущей работе, посвященной общему анализу отражения указанных аспектов общественной жизни в фантастическом жанре искусства, авторы данной статьи обращали внимание на этот факт.

Вполне очевидным представляется, что у рецензентов и читателей данной работы может возникнуть резонный вопрос – с какой целью она была написана и в чем заключается смысл сужения темы до анализа проблемы лишь в рамках одной фантастической вселенной.

Отметим между тем, что данная фрагментация исследуемой проблемы была осознанно осуществлена авторами, в том числе и по той причине, что предполагала привлечение внимания к изучаемой теме, рассматриваемой под другим углом.

Кроме того, необходимо признать тот факт, что авторы данной статьи, проанализировав свою предыдущую работу, пришли к выводу о том, что сужение тематики в рамках одного художественного произведения или комплекса произведений, объединенных в рамках одной кино- или литературной вселенной, позволит глубже изучить проблему отражения компьютерных технологий и социальных сетей, которая на долгое время стала предметом их научного интереса, в фантастическом искусстве.

В результате было принято согласованное решение подготовить ряд статей, в которых освещаемая проблема будет проанализирована через призму изучения нескольких фантастических

вселенных, а также отдельных литературных произведений и художественных фильмов.

При этом выбор в пользу вселенной «Терминатора» в качестве первого объекта исследования в рамках избранной темы требует, как представляется, подробного и аргументированного объяснения для устранения потенциальных критических замечаний, связанных с представлением о вторичности данной статьи по сравнению с предыдущей научной работой.

С точки зрения авторов данной работы, именно фантастическая вселенная «Терминатора», включающая в себя комплекс кинофильмов, телевизионных адаптаций и художественных романов – как новеллизаций фильмов, так и самостоятельных произведений (а также комиксов, несущих, однако, незначительную смысловую нагрузку и не являющихся, по данной причине, объектом для досконального изучения), в наиболее полной мере позволяет осмыслить обе структурные составляющие исследуемой научной проблемы – динамику трансформации отражения высоких технологий и коммуникативных интернет-площадок в фантастическом жанре искусства на протяжении последних десятилетий – периода, на который пришелся наиболее активный прогресс кибернетической сферы развития человеческой цивилизации.

В первую очередь, это связано с тем обстоятельством, что именно во вселенной «Терминатора», сконструированной режиссером и продюсером Д. Кэмероном в середине 80-х гг. прошлого столетия, компьютерные технологии как таковые, а также возможные последствия их применения в общественной жизни являются одним из ключевых аспектов сюжета.

Кроме того, как представляется, в данной фантастической кино- и литературной вселенной прослеживается сам процесс эволюции компьютерной техники с середины 1980-х до начала 2020-х гг., как с визуальной, так и с сущностной точки зрения, если принять во внимание используемые в фильмах и литературных произведениях описание вычислительной техники и соответствующую терминологию.

Также следует отметить, что в данной фантастической вселенной во многом предугадан бурный прогресс искусственного интеллекта, произошедший за первые десятилетия XXI в., а также, во многом впервые, предпринята весьма эффективная, на наш взгляд, попытка его «очеловечивания».

В не меньшей степени, на наш взгляд, данное утверждение относится и к эволюции отражения социальных сетей в столь популярном фантастическом кластере, как «Терминатор», – от сугубо оборонной компьютерной программы (в определенном соответствии с реальной историей возникновения Интернета) до совокупности сетевых площадок, позволяющих осуществлять деловую или личностную коммуникацию в дистанционном режиме.

С точки зрения авторов данной работы, приоритетный выбор в пользу фантастической вселенной «Терминатора» в значительной степени должен быть сделан и в силу того факта, что ее фактический создатель, Д. Кэмерон, является одним из наиболее одаренных кинематографических режиссеров, способным создавать произведения, становящиеся шедеврами своего жанра и киноискусства в целом (помимо «Терминатора», речь идет о таких фильмах, как «Титаник», «Бездна», «Чужие», «Аватар») и превращающиеся в предмет для активных общественных и научных дискуссий.

По нашему мнению, следует учитывать и то обстоятельство, что кинематографические работы Д. Кэмерона во многом способствовали развитию фантастического жанра и послужили одной из причин повышения внимания общественности к проблеме развития кибернетической системы в целом и такого важного ее элемента, как социальные сети, в частности.

При этом считаем необходимым отметить, во избежание логичных возражений, что другие значимые и популярные фантастические вселенные в меньшей степени позволяют раскрыть рассматриваемую в данной работе проблему – уже по той простой причине, что высокие технологии и сетевые коммуникативные площадки не являются одним из главных аспектов сюжета (за исключением «Матрицы» братьев Вачовски, являющейся, на наш взгляд, весьма сложным философским конструктом, который требует долгосрочного осмысления).

В частности, фантастическая вселенная «Звездных войн», созданная Д. Лукасом, представляет собой, по существу, так называемую «космическую оперу» или космическое фэнтези (хотя при этом, признаем, в данной книжной серии высокие технологии и социальные сети освещаются весьма подробно). В свою очередь, научно-фантастический сериал «Звездный путь» прежде всего посвящен освоению космоса, а вселенная «Чужого» первым делом

ориентирована на привлечение интереса к биологии. В остальных книжных и кинематографических отечественных и зарубежных кластерах рассматриваемая в данной статье тема также не имеет первостепенного значения, хотя, в перспективе, авторы и предполагают их более детальный анализ.

Таким образом, с точки зрения авторов данной работы, актуальность изучения отражения компьютерных технологий и коммуникативных интернет-ресурсов на примере определенной фантастической вселенной, конкретно – вселенной «Терминатора», является имеющей право на существование и требует всестороннего осмысления.

Материалы и методы исследования

Необходимо констатировать, что специфика отображения компьютерных технологий и социальных сетей во вселенной «Терминатора» непосредственно освещена в научных трудах таких специалистов, как М. Джоэль, И. Ирвин, К. Миллер, Л. Мэйсон, Г. Кокс, Д. Хэгберг, Д. Хэлкомб, С. Френч [1-8].

Общие проблемы отражения кибернетических технологий в фантастическом искусстве рассмотрены в работах Л. В. Баевой, Е. Гощило, Б. Гощило, А. В. Маткина, Е. Н. Чесновой, Ш. И. Мансуровой, А. А. Снытиной, Л. С. Березовской, С. А. Демченкова, Л. Б. Окавка, В. А. Лукова, К. Э. Разлогова [9-16].

Развитие компьютерной техники и сетевых коммуникационных площадок изучают такие ученые, как А. Н. Афанасьев, Б. Н. Баранов, В. А. Луков, Н. С. Овчинникова, Д. Р. Паль, А. П. Кошкин, С. А. Мельков [17-20].

Результаты исследования и их обсуждение

Безусловно, осмысление вселенной «Терминатора» как таковой и, в частности, характерных черт отображения высокотехнологичной вычислительной техники и социальных сетей должно осуществляться с учетом исторической эпохи, в период которой выходил на экраны каждый фильм серии, который влек за собой и сопутствующие литературные произведения.

Также, по мнению авторов данной статьи, следует принимать во внимание специфику изменений в общественном сознании,

происходивших в течение трех с половиной десятилетий – с момента выхода на экраны первого фильма «Терминатор» и до наших дней.

При этом, с точки зрения авторов, будет уместным более частое употребление терминов «фантастическая вселенная» или «фантастическая серия», а не «франшиза» по отношению к «Терминатору». Данное убеждение базируется на том факте, что последнее из указанных выше понятий, в первую очередь, имеет отношение к коммерческой составляющей, не имеющей первостепенного значения для данного исследования.

Сложно отрицать тот непреложный факт, что общественно-гуманитарное знание отличается от технического или естественнонаучного противоречивостью критериев и более широким спектром оценочных суждений. Данный тезис, как представляется, наглядно подтверждается спецификой настроений, существовавших в человеческом обществе в период, непосредственно предшествовавший созданию «Терминатора».

С одной стороны, послевоенные десятилетия были ознаменованы убежденностью в непрерывности научно-технического прогресса, а также верой в то, что его достижения будут использоваться во благо человеческой цивилизации. В значительной степени это касалось области вычислительной техники, активно развивавшейся благодаря внедрению кибернетических технологий, иначе говоря – наступления начального периода компьютеризации [15, с. 46].

При этом, что важно отметить, до 1980-х гг. прогресс в развитии кибернетики наблюдался не только в западных странах, но и, вопреки устоявшемуся стереотипу, и в Советском Союзе (в котором упадок данной сферы пришелся именно на данный временной период). Большой резонанс имел проект британского ученого С. Бира («управление в кибернетике»), ориентированный на создание компьютерной системы, которая способна управлять народным хозяйством страны, и получивший начальную апробацию в Чили в начале 1970-х гг. – в годы правления президента С. Альенде [12, с. 49].

В то же время компьютерные технологии активно использовались в оборонном комплексе Соединенных Штатов Америки. В частности, как указывали авторы данной статьи в своей предыдущей работе, данный факт подтверждается созданием

кибернетической системы Advanced Research Projects Agency Network – ARPANET (Сети агентств перспективных исследовательских проектов – Арпанет), которая удовлетворяла потребности американского военного ведомства [15, с. 117].

Данный факт был сопряжен с тем обстоятельством, что начало 80-х гг. XX столетия совпало с новым витком «холодной войны», когда к власти в США и Великобритании пришли, соответственно, Р. Рейган и М. Тэтчер, убежденные сторонники конфронтации с Советским Союзом, а в СССР – не менее жестко настроенный по отношению к Западу Ю. В. Андропов [14, с. 99].

По этой причине, в частности, американский кинематограф вновь стал пополняться художественными фильмами пропагандистского характера, указывавшими зрителям на реальность советской угрозы.

С учетом того факта, что две державы обладали значительным ядерным потенциалом и угроза уничтожения человечества в результате войны между ними была реальной опасностью, антисоветская кинематографическая агитация (как правило, весьма искусная и профессионально исполненная) имела значительный успех [10, с. 8].

В то же время в общественном сознании многих американских граждан все еще преобладали пацифистские, антивоенные настроения, связанные с последствиями вооруженного конфликта во Вьетнаме [11, с. 228].

Кроме того, уже в тот период, помимо угрозы ядерной войны, обозначились прочие глобальные проблемы, среди которых и опасение излишнего доверия компьютерным технологиям; в ученой и общественной среде велись ожесточенные дискуссии относительно этичности широкого использования искусственного интеллекта [15, с. 323].

Обсуждение данной проблемы было вызвано и рядом несчастных случаев вследствие внезапного выхода из строя автоматизированной техники. Данные инциденты произошли в экспериментальных роботизированных цехах на ряде японских промышленных предприятий в первой половине 1980-х гг. В результате серьезно пострадало несколько технических специалистов [18, с. 12].

Данная ситуация, в свою очередь, находила активное отражение в кинематографическом и литературном искусстве (в первую очередь – американском, но также и в советском), в том числе и по-

тому, что тема роботов и роботизации являлась предметом интереса фантастического жанра еще с начала XX в. [20, с. 85].

Как представляется, все вышеперечисленные факторы послужили фоном, во многом повлиявшим на мировоззрение начинающего кинорежиссера Д. Кэмерона. Следует отметить тот факт, что в указанный период один из будущих наиболее престижных голливудских режиссеров и продюсеров являлся энтузиастом, стремившимся привлечь внимание зрителей к проблеме развития искусственного интеллекта – во многом вследствие влияния, оказанного на него отцом, инженером, который работал в сфере электроники [13, с. 64].

Так, например, еще в 1978 г. он создал короткометражный научно-фантастический фильм «Ксеногенезис». Одним из главных героев данного кинематографического произведения является астронавт Радж – кибернетический организм (киборг), наделенный способностью проявлять человеческие чувства и пытающийся спасти человечество от глобальной катастрофы. По существу, в данном случае уместно применить термин, на который указывает Л. В. Баева в своей работе про образ кибернетического организма в современной науке и искусстве, – экстропионизм, философское течение, убежденное в безграничности возможностей научного и технологического развития исключительно во благо человечества [9, с. 59].

Таким образом, можно констатировать, что Д. Кэмерон уже в тот период проявлял заинтересованность в презентации темы кибернетических организмов на киноэкране (многие приемы, апробированные им в «Киногенезисе», были позднее использованы, в творчески переработанной форме, в серии фильмов «Терминатор») [19].

Однако важно отметить тот факт, что в первой части «Терминатора», процесс создания которого был запущен в самом начале 1980-х гг., воззрения Д. Кэмерона на проблему использования компьютерных технологий (а также коммуникационных онлайн-платформ, находившихся в тот период на начальной стадии развития) претерпели существенные изменения. Объектом наибольшего интереса молодого (на момент выхода фильма Д. Кэмерону исполнилось всего тридцать лет) режиссера стала проблема, позднее отображенная в названии третьего фильма вселенной «Терминатора», снятого уже без его непосредственного участия, – «бунт (или

восстание) машин», способный поставить человечество на грань полного уничтожения [15, с. 42].

Согласно сюжету фильма и последовавшей за ним вскоре новеллизации (за авторством У. Вишера, автора сценария), в конце 1980-х – начале 1990-х гг. бурный прогресс в кибернетической отрасли позволил американской компании «Кибердайн Системс» («Cyberdine Systems»), тесно сотрудничавшей с американским военным ведомством, создать, по заказу Пентагона, высокотехнологичную компьютерную систему «Скайнет» («SkyNet», в переводе с английского языка – «Небесная Сеть») [21, р. 195].

Данный суперкомпьютер (в новеллизации У. Вишера – целый комплекс кибернетических аппаратов) был сконструирован как многофункциональное устройство, ориентированное, прежде всего, на контроль за ядерным потенциалом Соединенных Штатов, а также обеспечивающее быструю и эффективную связь между многочисленными американскими оборонными комплексами и воинскими частями, помогающее решать организационные и бытовые вопросы сотрудников Пентагона [21, с. 42].

Кроме того, «Скайнет» являлась крупномасштабной базой данных и была наделена свободой воли и высоким уровнем способностей к критическому анализу и логическому мышлению [16, с. 113].

По планам изобретателей и военных, к Небесной Сети в недалеком будущем должны были быть подключены человекоподобные боевые машины, искусственный интеллект которых представлял бы собой составной элемент мыслительного процесса оборонного суперкомпьютера [7, р. 68].

Иными словами, он был создан как устройство, представляющее собой образец так называемого «Сильного искусственного интеллекта», противопоставляемого «Слабому искусственному интеллекту» [4, р. 31].

Данная коллизия возникла на основе гипотезы, порожденной собственно в философии искусственного интеллекта, а точнее – в трудах американских исследователей Р. Пенроуза и Дж. Серла, оценивавших потенциальную возможность наделения компьютера свободой воли или действием, выходящим за рамки этических норм [13, с. 65].

Данный факт, помимо всего прочего, свидетельствует и о том, что Д. Кэмерон являлся человеком, проявлявшим интерес к науч-

ной составляющей интересовавшей его проблемы, и изучал соответствующую литературу.

Кроме того, следует предположить, что начинающий режиссер разделял точку зрения указанных выше ученых, так как это подтверждается развитием сюжета первого фильма о «Терминаторе».

Согласно содержанию первой части кинематографической вселенной «Терминатора», Скайнет произвел детальный анализ сущностного компонента развития человеческой цивилизации, подробная история которой по какой-то, не указанной авторами фильма, причине была заложена в ячейки его памяти. Небесная Сеть приняла во внимание то важное обстоятельство, что на протяжении пяти тысячелетий своего цивилизационного развития человечество вело практически непрерывные войны, спровоцированные борьбой за природные и материальные ресурсы, религиозными и идеологическими факторами [2, р. 309].

В соответствии с литературной адаптацией (в которой и особенности устройства Скайнет и ее мотивация раскрыты, что вполне логично, гораздо подробнее, чем в фильме), Компьютерная система исследовала масштабы человеческих жертв, порожденные конфликтами на конфессиональной почве (такими, как Варфоломеевская ночь 1572 г.), в процессе колониальных завоеваний в Азии, на Африканском и Американском континентах, и в результате крупнейших вооруженных конфликтов в истории – Первой и Второй мировой войн. Кибернетическая сеть приняла в расчет практическое применение оружия массового уничтожения – атомных бомб в августе 1945 г., сброшенных американскими военно-воздушными силами на японские города Хиросиму и Нагасаки. Также Скайнет осмыслила сущность Карибского кризиса 1962 г., произошедшего между США и Советским Союзом и едва не приведшим к уничтожению человеческой цивилизации. При этом Небесная Сеть отметила достигнутый между двумя сверхдержавами паритет по количеству ядерных боеголовок и возможность ядерной атаки из космоса (основанную на реально разрабатывавшейся в 1980-х в Соединенных Штатах ядерной программе «Звездных войн», инициированной президентом Р. Рейганом) [1, р. 90].

Анализ перечисленных выше данных привел компьютерную программу к выводу о несовершенстве человечества, его психологической нестабильности и наличии еще одного негативного, с точки зрения компьютера, качества – высокой чувствительности,

которой Скайнет противопоставляла свой совершенный, холодный, лишенный эмоций разум, ориентированный исключительно на решение практически значимых задач.

В данном контексте мы считаем необходимым отметить, что выбор, сделанный режиссером в пользу актера А. Шварценеггера, знаменитого на тот момент культуриста, исполнившего главную отрицательную роль – роль Терминатора, был сделан не только и не столько в силу высокой степени его популярности в США. В меньшей степени предпочтение, сделанное Д. Кэмероном, имело важное концептуальное значение. Изначально роль предназначалась Л. Хенриксену, невысокому худощавому человеку с неприметной внешностью, способному затеряться в толпе (качество, весьма важное для кибернетического организма, вынужденного функционировать в человеческом окружении) [21, р. 216]. (Анализ сущности Терминаторов как боевых машин Скайнета будет нами дан далее.) Однако подчеркнем, что выбор в пользу известного культуриста был связан именно со стремлением максимально аутентично изобразить на экране искусственный разум. Л. Хенриксен, в целом одаренный драматический актер, оказался не в состоянии исполнить роль безэмоционального человекоподобного робота – в отличие от А. Шварценеггера, идеально, на взгляд режиссера (а позднее – и кинематографических критиков), изобразившего отсутствие какой-либо мимики и аналог механизированной моторики, чем в наибольшей степени он внушал страх зрителям [8, р. 19].

Возвращаясь к анализу сюжета первой части «Терминатора» (как кинематографической, так и литературной), полагаем нужным указать на то обстоятельство, что итогом аналитической деятельности Скайнета явилось умозаключение, согласно которому человечество было не способно к эффективной и продуктивной кооперации с искусственным разумом и, более того, появлялась угроза его существованию, способности упорядочить мироздание и устранить несовершенства, порожденные деятельностью людей. По этой причине Небесная Сеть пришла к выводу о необходимости уничтожения человечества как вида. Компьютерная система развязала Третью мировую войну (дата указывается уже во второй части – август 1997 г.), посредством удара по СССР ядерными боеголовками, приведшими к ответной атаке и вовлечению в конфликт других держав. В результате в тот момент одновременно

было уничтожено три миллиарда человек, большая часть оборонной, экономической и социальной структуры человеческой цивилизации была аннигилирована [4, р. 110].

Оставшаяся часть людей была вынуждена вступить в борьбу со Скайнет, использовавшей наработки Пентагона – боевые машины (беспилотные танки и летательные аппараты, управляемые дистанционно), подключенные к Небесной Сети. Позднее компьютерная сеть запускает производство Терминаторов – кибернетических организмов, замаскированных под людей, что позволяет им осуществлять эффективную инфильтрацию в человеческое подполье. Лидером общепланетарного человеческого Сопротивления стал Джон Коннор – уроженец Лос-Анджелеса, который обладал не только стратегическим мышлением и организаторскими способностями, но и уникальными познаниями в области кибернетики. В итоге обученные им специалисты из подразделения «Тех-Ком» («Tech-Com») взломали защитные коды Скайнет, получив доступ к важнейшим файлам – по существу, это первое упоминание о хакерах и войне в киберпространстве. Данный факт, наряду с военными успехами, к 2029 г. привел к победе Сопротивления [2, р. 309].

Однако Скайнет обладала не только свободой воли и вычислительными способностями, но и навыками креативного мышления, что позволило ей перед самым поражением сконструировать машину времени и отправить в 1984 г. (дата первого упоминания о семье Конноров в блоке памяти суперкомпьютера) Терминатора для уничтожения матери Коннора – Сары, с целью предотвращения его рождения, способного, с точки зрения Небесной Сети, осуществить перелом в войне.

Таким образом, в первом фильме Д. Кэмерон демонстрирует опасность использования компьютерных аппаратов в оборонной сфере и наделения их значительной автономностью. Отметим, что в фильме наличествует большое количество сущностных моментов, указывающих на негативные последствия подобных действий, – демонстрация кадров постапокалиптического будущего, в котором человечество оказалось на грани вымирания по вине военных и политиков, равнодушие и безжалостность при расправе с людьми, проявляемые Терминатором в поисках Сары, невозможность противостоять разумной боевой машине даже трем десяткам хорошо вооруженных полицейских. Помимо этого, в кинокартине

и литературной адаптации присутствует символизм. В частности, спасаясь от преследования, Сара Коннор попадает в бар «Черная технология» («Tech Noire») – как отмечали позднее Д. Кэмерон и У. Вишер, это был прямой намек на катастрофические последствия неосторожного применения кибернетических устройств, приводящего к «бунту машин» [7, p. 99].

При этом в фильме (как и во всей вселенной в целом) неоднократно подчеркивается тот факт, что именно представители человечества являются подлинными виновниками крушения цивилизации, которая привела к гибели миллиардов людей. В частности, в конце фильма сотрудники компании «Кибердайн Системс» утаили от полиции механическую руку и чип, являющийся, по сути, кибернетическим мозгом Терминатора, не желая делиться не имевшими аналога технологиями нового поколения, способными в перспективе принести большую прибыль. В результате именно два этих фрагмента послужили основой для разработки Скайнета [2, p. 326].

Второй фильм о Терминаторе – «Терминатор-2. Судный День» был снят в 1991 г. – в самом конце «холодной войны», когда по обе стороны океана рядовые граждане были убеждены в том, что угроза ядерного конфликта навсегда предотвращена и наступает время тесного сотрудничества. Д. Кэмерон наглядно указывает на подобные настроения в диалоге между десятилетним Джоном Коннором и перепрограммированным Терминатором, отправленным на его защиту. Узнав о том, что Скайнет нанес ядерный удар по СССР, мальчик удивляется: «...ведь теперь мы дружим с русскими!» [1, p. 182].

«Терминатор-2», по мнению кинокритиков превзошедший своего предшественника и считающийся не только блокбастером, но и шедевром мирового кинематографа (в том числе из-за использования революционной на тот момент компьютерной графики), отражает и реальный прогресс кибернетической сферы начала 1990-х гг. Именно в «Судном Дне» Скайнет впервые именуется не суперкомпьютером, а компьютерной сетью. Кроме того, в момент, когда посланный для уничтожения Джона Коннора киборг Т-1000 ищет его данные, он пользуется компьютером в полицейской машине, в то время как в первом фильме Терминатору пришлось пользоваться телефонным справочником. Также следует отметить, что сам Коннор использует кибернетическое устройство для взло-

ма банковского автомата, играет в компьютерные игры, а создатель Скайнет, программист Майлз Дайсон, пользуется персональным компьютером на дому. В фильме и новеллизации Р. Фрэйкса Терминатор, благодаря переводу Коннорами его мыслительного устройства в обучающий режим, познает сущность человеческой природы и ценность жизни, а позднее жертвует собой для предотвращения возникновения Скайнет, отметив при этом, что он никогда бы не смог проявлять эмоции, присущие людям [7, p. 101].

С учетом того обстоятельства, что и Майлз Дайсон совершает акт самопожертвования по той же причине, можно констатировать, что в данном случае Д. Кэмерон указывает на возможность разумного использования компьютерных технологий, которая обеспечивает решение проблем глобального характера.

Как уже отмечалось выше, следующие фильмы снимали другие режиссеры. Их произведения заметно уступают по качеству творениям Д. Кэмерона. Однако они так же указывают на реальный прогресс высоких технологий. Так, в «Терминаторе-3. Бунт машин» Д. Мостоу Скайнет уже является оборонной компьютерной программой, которая самостоятельно обрела автономное мышление и скрытно сгенерировала вирус, для борьбы с которым руководство Пентагона предоставило Небесной Сети контроль над всеми своими сетевыми сервисами и ядерным потенциалом, что и позволило Скайнет начать ядерную войну [6, p. 25].

В «Терминаторе-4. Да придет Спаситель» (режиссер Д. Макджи) беседа одного из главных героев, Маркуса Райта, с антропоморфным изображением Небесной Сети на широкоформатном мониторе символизирует коммуникацию в онлайн-режиме. В данном фильме активно используется захват движения – *deep fake*, когда на лицо актера Р. Кикинджера, исполнявшего эпизодическую роль Терминатора, посредством компьютерной графики была наложена внешность молодого А. Шварценеггера [5, p. 264].

В «Терминаторе-5. Генезис» (режиссер – А. Тейлор) также применяется технология захвата движения. Кроме того, Скайнет трансформируется в глобальную ОС – операционную систему (OS – Operating System), программное обеспечение с интерфейсом, подключенным ко всему экономическому, образовательному, развлекательному и иному сетевому контенту, что должно обеспечить Небесной Сети контроль над всем человечеством [3, p. 112].

В данном случае очевидно прослеживается критика чрезмерной роли социальных сетей в повседневной жизни человеческого общества [17, с. 55].

В «Терминаторе-6. Темные судьбы», созданном режиссером Т. Миллером, раскрывается актуальная проблема противоречивости технологического прогресса: брат главной героини теряет работу из-за процесса автоматизации и компьютеризации производства – его место в сборочном цехе занимает робот [4, р. 60].

Заключение

Избранная для изучения фантастическая вселенная «Терминатора» представляет существенный научный интерес для специалистов, рассматривающих проблему осмысления места компьютерных технологий и социальных сетей в общественной жизни, и отражает эволюцию их восприятия в общественном сознании на протяжении нескольких десятилетий.

Вселенная «Терминатора», в особенности первый и второй фильмы и их литературные адаптации, в значительной степени способствовала популяризации сферы высоких технологий и онлайн-коммуникаций, используя данную тему в качестве одного из ключевых двигателей сюжета, а также посредством активного использования передовых компьютерных технологий при съемках (и с помощью подробного описания компьютерных устройств и программ в новеллизациях).

Созданная режиссером Д. Кэмероном фантастическая вселенная не ограничивается сугубо развлекательным форматом, но и затрагивает глобальные проблемы современности – корректность применения высоких технологий в военных целях, профессионализм программистов, зависимость человечества от социальных сетей.

Во всех кинематографических и литературных произведениях вселенной «Терминатора» прослеживается следующее умозаключение: «бунт машин», если и возможен, то лишь вследствие ошибочных действий специалистов, работающих с искусственным интеллектом, а также из-за амбиций политиков и военных и стремления предпринимателей к извлечению максимальной материальной выгоды даже при наличии существенных рисков для человеческой цивилизации.

Литература

1. *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.
2. *Irvine I.* Terminator Gene. In a drowning world who will stay afloat? – Washington: Ian Irvine, 2008. – 475 p.
3. *Miller K.* Terminator: Genesys. – Princeton: Princeton University Press, 2021. – 328 p.
4. *Mason L.* The Terminator Trivia How well do you know about The Terminator. – Princeton: Princeton University Press, 2022. – 172 p.
5. *Cox G.* Terminator Salvation: Cold war. – Detroit: The University of Michigan Press, 2010. – 384 p.
6. *Hagberg D.* Terminator 3: Rise of the Machines. – New-York: Tor Books, 2013. – 318 p.
7. *Halcomb D.* Will it be back? The Rise and Fall of Terminator. – Detroit: The University of Michigan Press, 2020. – 112 p.
8. *French S.* The Terminator: BFI Film Classics. – Detroit: The University of Michigan Press, 2021. – 81 p.
9. *Баева Л.В.* Образ киберчеловека в современной науке и культуре // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2015. – № 1(9). – С. 56-69. (*Baeva L. V.* The image of a cyberman in modern science and culture // Filosofskie problem informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva. – 2015. – № 1(9). – S. 56-69.)
10. *Гоцило Е., Гоцило Б.* Выцветание красного: бывший враг времен холодной войны в русском и американском кино 1990-2005 годов. – СПб.: Academic Studies Press, 2020. – 480 с. (*Goshilo H., Goshilo B.* Fade from Red. The Cold War Ex-Enemy in Russian and American Film 1990-2005. – SPb: Academic Studies Press, 2020. – 480 c.)
11. *Маткин А.В.* Фантастическое как метод построения кинематографических вымышленных вселенных // Социология. – 2018. – № 3. – С. 227-233. (*Matkin A. V.* Fantastic as a method of constructing cinematic fictional universes // Sotsiologia. – 2018. – № 3. – S. 227-233.)
12. *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 Sh. I., Snitina A. A.* Philosophy of the post-apocalypse worlds in modern culture // Gumanitarnye novosti TGPU im. L. N. Tolstogo. – 2017. – № 2 (22). – S. 46-54.)
13. *Березовская Л. С., Демченков С.А.* Постапокалиптика как жанр научной/паранаучной фантастики // Гуманитарные исследования. – 2016. – № 4 (13). – С. 64-67. (*Berezovskaya L. S., Demchenkov S. A.* Post-Apocalyptic as a genre of science/science fiction // Gumanitarnye issledovaniya. – 2016. – № 4 (13). – S. 64-67.)
14. *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. – № 1. – S. 94-100.)
15. *Луков В. А.* Голем, Робокор 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. – № 2. – S. 42-55.); *Луков В. А.* Биосоциология // *Знание. Понимание. Умение*. – 2011. – № 3. – С. 322-326. (*Lukov V.A.* Biosociology // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. – 2011. – № 3. – S. 322-326.); *Луков В. А.* Оценки молодежи неперспективных трансгуманистических технологий изменения человека // *Знание. Понимание. Умение*. – 2016. – № 4. – С. 115-123. (*Lukov V.A.* Young people's assessments of unpromising transhumanistic technologies of human change // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. – 2016. – № 4. – S. 115-123.); *Луков В. А.* Трансгуманизм // *Entsiklopediya gumanitarnykh nauk*. – 2017. – № 1. – С. 245-252. (*Lukov V.A.* Transhumanism // *Encyclopedia of Humanities*. – 2017. – № 1. – S. 245-252.)
 16. *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 issledovaniy kul'tury*. – 2009. – № 4 (9). – S. 112-115.)
 17. *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 с.)
 18. *Баранов Б. Н.* Социальные сети // *Управление*. – 2020. – № 2. – С. 12-14. (*Baranov B.N.* Social networks // *Upravlenie*. – 2020. – № 2. – S. 12-14.)
 19. *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).)
 20. *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. – № 1. – S. 83-90.)
 21. *Irwin W.* Terminator and Philosophy: I'll be back, therefore I am. – New-York: Palgrave Macmillan, 2009. – 359 p.