

УДК 82-312.9

DOI 10.17726/phillIT.2024.2.5



**Специфика отображения социальных сетей
и компьютерных технологий в фантастической
вселенной Стивена Кинга в начале 70-х гг. XX в. —
начале 20-х гг. XXI в. в исторической ретроспективе**

Каспарян Константин Викторович,

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

Колесников Илья Николаевич,

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

Аннотация. Данная статья посвящена анализу характерных особенностей процесса отображения виртуальных сетевых площадок и кибернетических технологий в начале 1970-х — начале 2020-х гг. в фантастической вселенной (литературной и кинематографической), созданной С. Кингом — одним из ведущих американских писателей-фантастов современности. Авторы приводят обоснование актуальности и научной новизны изучаемой проблемы. В работе проанализированы специфиче-

ческие черты воздействия электронных коммуникационных сообществ и компьютерных технологий на современный социум; приводится аргументация потребности в осмыслении освещения данной общественной проблемы в фантастическом искусстве — конкретно в литературе и кинематографии — как в одном из дополнительных аспектов прогресса прогностической функции науки; объясняется определение фантастической литературно-кинематографической вселенной С. Кинга в качестве объекта исследования, с учетом ее приоритетного положения в фантастическом жанре в целом. Обозначенная проблема избрана авторами для анализа также с целью опровержения стереотипов, согласно которым произведения С. Кинга и созданные на их основе киноадаптации являются комплексом материалов массовой культуры развлекательного характера, не имеющих какой-либо смысловой значимости. В то же время авторы исследуют кардинальные отличия в освещении изучаемой проблемы в оригинальных литературных трудах С. Кинга и их экранизациях. Данный подход, помимо всего прочего, позволил авторам выявить причины негативного отношения писателя к воплощению его книг на киноэкране. В работе осмыслена специфика процесса трансформации отображения социальных сетей и высоких технологий в фантастической вселенной С. Кинга в течение 1970-х — начала 2020-х гг. в контексте реакции автора на объективные изменения в научно-техническом прогрессе и представлениях о нем в общественном мнении, а также роста их значимости в социально-экономической, духовной и политической сферах жизни человеческого сообщества. На примере фантастической вселенной С. Кинга проанализированы характерные черты эволюции положения экспертов в сфере компьютерных технологий в течение последних пяти десятилетий в контексте их восприятия в литературе и кинематографе. Исследованы моральные критерии использования социальных сетей и кибернетических технологий в общественной жизни и их влияние на развитие современных семейных отношений в восприятии С. Кинга — одного из субъектов формирования общественных отношений в западном социуме.

Ключевые слова: фантастическая вселенная Стивена Кинга; постиндустриальная эпоха; искусственный интеллект; социальные сети; интернетофобия; компьютерофобия; технический прогресс; кибернетические атаки; хакер; авторское право.

**The specifics of displaying social networks and
computer technologies in the fantasy universe of
Stephen King in the early 70s of the XX century — early
20s of the XXI century in historical retrospect**

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

Kolesnikov Ilya Nikolaevich,

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

in_kolesnikov@mail.ru

Abstract. This article is devoted to the analysis of the characteristic features of the process of displaying virtual network platforms and cybernetic technologies in the early 1970s — early 2020s in the fantastic universe (literary and cinematic) created by S. King, one of the leading American science fiction writers of our time. In this study, the authors provide a justification for the relevance and scientific novelty of the problem under study. This paper analyzes the specific features of the impact of electronic communication communities and computer technologies on modern society. This article provides an argument for the need to comprehend the coverage of this social problem in fantastic art — specifically in literature and cinematography — as one of the

additional aspects of the progress of the predictive function of science. This study provides a reasoned explanation of the definition of the fantastic literary and cinematic universe of S. King as an object of research, taking into account its priority position in the fantasy genre as a whole. This problem was chosen by the authors for analysis in order to reasonably refute stereotypes, according to which the works of S. King and the film adaptations created on their basis are a complex of mass culture materials of an entertainment nature that do not have any semantic significance. At the same time, the authors explore the cardinal differences in the coverage of the studied problem in the original literary works of S. King and their film adaptations. This approach, among other things, allowed the authors to identify the reasons for the negative attitude of the writer to the embodiment of his books on the cinema screen. In this work, the specifics of the process of transformation of the display of social networks and high technologies in the fantastic universe of S. King during the 1970s and early 2020s are comprehended in the context of the author's reaction to objective changes in scientific and technological progress and ideas about it in public opinion, as well as the growth of their importance in socio-economic, spiritual and the political spheres of life of the human community. In this study, using the example of the fantastic universe of S. King, the characteristic features of the evolution of the position of experts in the field of computer technology over the past five decades in the context of their perception in literature and cinema are also analyzed. The work also examines the moral criteria for the use of social networks and cybernetic technologies in public life and their impact on the development of modern family relations in the perception of S. King, one of the subjects of the formation of public relations in Western society.

Keywords: Stephen King's fantasy universe; post-industrial era; artificial intelligence; social networks; internet phobia; computer phobia; technical progress; cyber-attacks; hacker; copyright.

Введение

На рубеже XX-XXI столетий человеческий социум, согласно общепризнанному цивилизационному подходу, перешел к постиндустриальной эпохе — периоду автоматизации и компьютеризации производства, дистанционного обучения и выполнения различных видов работ, онлайн-банкинга, виртуальных сетевых площадок, ориентированных на заполнение досуга, и т.д. По существу, в современных условиях виртуальное пространство и кибернетические технологии приобретают ключевую роль в развитии всех основных сфер общественной жизни — духовной, политиче-

ской, экономической и социальной. Активное применение данных феноменов постиндустриального развития в существенной мере упростило практическую деятельность хозяйственных субъектов, политических структур, научных сообществ, формальных и неформальных социальных групп.

Внедрение компьютерных технологий и созданных с их помощью онлайн-платформ в общественные отношения во многом обусловило формирование мировой экономики как противоречивого комплекса национальных хозяйств и ускорило процесс создания транснациональных корпораций. Кроме того, использование кибернетических инноваций в экономике в значительной мере повысило эффективность расчетно-кассового обслуживания клиентов в деятельности банков, выполнение работы в удаленном режиме, потребительскую активность физических лиц на рынке товаров и услуг.

Результаты анализа современной политической обстановки свидетельствуют, что использование кибернетических новинок приобретает все большее значение в военной сфере, где беспилотные летательные аппараты и иные технические устройства, управляемые дистанционно (совсем недавно воспринимавшиеся лишь в качестве атрибута фантастических произведений), становятся неотъемлемой частью вооружения армий ведущих мировых держав и их младших партнеров. Кроме того, компьютерное планирование является значимым компонентом военных стратегий различных государств, создающих, помимо всего прочего, особые подразделения в своих вооруженных силах с целью противодействия кибернетическим атакам противников.

Интенсификация деятельности виртуального пространства обусловила создание дистанционной формы образовательных услуг. Данный факт обеспечил процесс гуманизации образования и предоставил возможность получения знаний лицам с ограниченными физическими возможностями.

Коммуникационные сетевые ресурсы дают людям возможность личного общения вне зависимости от местонахождения собеседника в любое время суток и создания масштабных сообществ по интересам. Кроме того, естественным предметом обихода многих семей стало использование «умных колонок» — портативных баз данных, способных вступать в диалог со своими хозяевами. Уже не вызывает особого резонанса наличие не только электрон-

ных навигаторов в автомобилях, но и беспилотных пассажирских машин.

Сложно отрицать тот факт, что предпочтение онлайн-играм как основному источнику досуга в современных условиях отдает значительная часть человеческого сообщества вне зависимости от возрастной категории. В то же время базовой аудиторией сетевых игр являются представители молодого поколения. Совершенствование сетевого игрового бизнеса, наряду с ростом значимости социальных сетей в общении индивидов по всему миру, по существу, привело к формированию нового вида человеческой культуры, с собственным сленгом, специфическими правилами поведения, своими вершинами творчества, героями и антигероями. К числу положительных аспектов развития виртуального пространства следует отнести его компенсаторный характер для людей, оказавшихся в одиночестве или испытывающих затруднения при непосредственных контактах. Применение компьютерных технологий в значительной степени расширило возможности кинематографии и мультипликации в формировании качественного визуального ряда.

В то же время виртуальные сетевые площадки и интенсивно прогрессирующие компьютерные технологии, помимо всего вышеперечисленного комплекса положительных качеств, наделены и несколько иными характеристиками, отражающими противоречивую сущность постиндустриальной научно-технической революции. Активное (зачастую в чрезмерной степени) использование социальных сетей в качестве приоритетного и едва ли не единственного способа межличностного и межгруппового неформального общения наряду с зависимостью от использования ресурсов Интернета в поисках необходимых материалов для реализации учебного процесса препятствует развитию логического мышления и навыков долгосрочного усвоения информации. Подобная ситуация не способствует и приобретению навыков общения в реальном режиме, осознанию истинного значения традиционных ценностей. Также следует констатировать, что социальные сети становятся площадкой для лиц, совершающих мошеннические действия, распространяющих экстремистские политические и псевдорелигиозные идеи, подталкивающих людей с неустойчивой психикой (в первую очередь — детей и подростков) к суициду. Наиболее активные интернет-пользователи испытывают склонность к гиподи-

намии, редко проводят время на открытом воздухе, что негативно влияет на их физическое и психическое здоровье.

С учетом приведенных фактов становится очевидным интерес к рассматриваемой проблеме со стороны деятелей искусства (писателей, режиссеров, художников), имеющих отношение к научно-фантастическому жанру, который во многом связан с отображением технологического прогресса. При этом большое число фантастов внесли существенный вклад в популяризацию процесса технического развития, в том числе его кибернетической составляющей, и в проблему осмысления этической стороны использования искусственного интеллекта в общественной жизни с философской или исторической точек зрения. В данном контексте, как представляется, наибольшую значимость имеют произведения писателей Ж. Верна, Г. Уэллса, А. Р. Беляева, Э. Гамильтона, Р. Шекли, Р. Брэдли, Р. Хайнлайна, Ф. Карсака, братьев А. Н. и Б. Н. Стругацких, Ф. Дика, С. Лема, К. Булычева, а также режиссеров С. Кубрика, А. А. Тарковского, Д. Лукаса, Д. Кэмерона, Р. Скотта, братьев Л. и Э. Вачовски.

Как представляется, непосредственное отношение к данной категории деятелей искусства имеет американский писатель-фантаст С. Кинг, который зачастую воспринимается как создатель книг невысокого качества в жанре ужасов, предназначенных для экзальтированных читателей. Однако подобная точка зрения во многом была сформирована на основе изучения не самых качественных экранизаций его романов и повестей (которые сам писатель воспринимает резко негативно) или по причине отсутствия понимания их глубокого смысла, заложенного автором. В реальности многие книги С. Кинга — «Кэрри», «Сияние», «Зеленая миля», «Побег из Шоушенка», «Мизери» и др. — относятся к шедеврам современной художественной литературы с точки зрения как профессиональных критиков, так и читателей; лучшие экранные адаптации его произведений, в которых исполняли роли ключевых персонажей такие выдающиеся актеры, как С. Спейсек, П. Лори, К. Уокен, М. Шин, Д. Николсон, Э. Хопкинс, Т. Хэнкс, Д. Сандерленд, К. Гуджино и др., включены в сокровищницу мирового кинематографа. Подобные результаты обусловлены тем, что С. Кинг рассматривает в своем творчестве глобальные социальные и политические проблемы, а также вопросы экзистенциального характера: проблему конфликта поколений, рост бездуховности и безнравственности

на фоне укоренения стяжательства, религиозный фанатизм и делинквентное поведение индивидов (в первую очередь — маньяков и неадекватных поклонников деятелей искусства), экологические преступления, травлю в социальной группе, творческий кризис писателя.

В наименьшей степени данный автор изучает такие вопросы, как зависимость от социальных сетей и онлайн-игр, технофобия, интернетофобия, компьютерофобия, хакерство, сетевое мошенничество, рост безработицы, связанный с компьютеризацией производства, интернет-троллинг. Некоторые прогнозы С. Кинга относительно развития кибернетики и виртуального характера носят революционный характер; в отдельных случаях они не уступают прогностическим изысканиям Ж. Верна и Г. Уэллса. Кроме того, эволюция воззрений писателя на рассматриваемую научную проблему во многом отражает и многовекторную трансформацию восприятия кибернетического пространства и высоких технологий в общественном сознании на протяжении последних десятилетий. В данном направлении также реализуют свой творческий поиск кинорежиссеры Голливуда, работающие с его литературным материалом, — Б. де Пальма, С. Кубрик, Д. Кроненберг, М. Гаррис, К. Пирс, Д. Э. Келли, Т. Уильямс, М. Флэнаган, К. Уиммер, Л. Бир и др.

Следовательно, с точки зрения авторов данного исследования, осмысление процесса отражения онлайн-площадок и кибернетических технологий в фантастической вселенной С. Кинга обладает не меньшей актуальностью, чем произведенный в предыдущих научных статьях анализ рассматриваемой проблемы в фантастических вселенных «Терминатора» Д. Кэмерона и «Звездных войн» Д. Лукаса.

Цель работы: комплексный анализ отображения роли виртуальных коммуникационных сообществ и компьютерных технологий в литературно-кинематографической вселенной С. Кинга в исторической ретроспективе (начало 1970-х — начало 2020-х гг.).

Материалы и методы исследования: прежде всего, необходимо принять во внимание то обстоятельство, что специфические черты отображения онлайн-пространства и кибернетических устройств в фантастической вселенной С. Кинга рассмотрены, наряду с другими аспектами творчества писателя, в научных работах таких исследователей, как П. А. Горохов, М. М. Давыдова,

Т. А. Дустмурадов, У. Х. Кларк, Э. Маркхэм, Д. Олсон, Д. А. Попов, Л. Роугек, М. Роч, Ф. Солиев, С. Спайгнеси, Н. Ю. Филистова, А. С. Сакова, С. Уайатер, И. В. Шалимова, К. Е. Годунова, М. Хафдал, К. Флоренс. Кроме того, существенную научную ценность в данном контексте представляют мемуары самого автора («Воспоминания о писательском мастерстве»), позволяющие осмыслить непосредственную точку зрения С. Кинга на рассматриваемую проблему.

Следует отметить, что такие специалисты, как Л. В. Бавева, Ю. Л. Варшавская, Е. Гоцило, Б. Гоцило, Е. Ю. Козьмина, А. П. Кошкин, С. А. Мельков, А. А. Манахов, Л. Б. Окавка, К. Э. Разлогов, Д. А. Хрюкин, анализируют в своих исследованиях общие концепции восприятия интернет-площадок и сложных электронно-вычислительных устройств.

Также необходимо принять во внимание тот факт, что ключевые проблемы цифрового пространства и информационных технологий как одного из ключевых компонентов развития современного социума рассмотрены в трудах таких ученых, как А. Н. Афанасьев, Б. Н. Баранов, Э. Берн, Н. С. Овчинникова, Д. Р. Паль.

Результаты исследования и их обсуждение

Прежде всего, следует отметить, что в данном исследовании авторы не ставили перед собой цели проанализировать всю совокупность литературных произведений С. Кинга и их киноадаптаций, с учетом их чрезмерного количества, требующего формата не статьи, а монографического издания. В работе изучены исключительно те произведения фантастической вселенной писателя, с которыми авторы непосредственно ознакомились и, что наиболее важно, которые являются наиболее значимыми единицами данной многоаспектной франшизы.

Как уже отмечалось выше, эксперты рассматривают произведения С. Кинга и основанные на них кинематографические работы прежде всего с точки зрения их влияния на отображение значимых общественных проблем современности и применения фантастического/мистического антуража лишь в качестве своеобразной витрины и зрелищного компонента, позволяющего привлечь к ним внимание представителей молодежи, в существенной степени склонных к освоению книг и фильмов развлекательного характера [16, с. 12].

Кроме того, ученые, исследующие фантастическую вселенную С. Кинга, констатируют, что на протяжении десятилетий как писатель, так и использующие его творчество для создания своих произведений режиссеры четко реагируют на весь комплекс изменений, происходящих в общественном сознании и в сфере научно-технического прогресса, в особенности в ее сегменте, связанном с высокими технологиями и порождаемыми ими положительными и негативными последствиями [10, p. 151].

Таким образом, имеющие место утверждения о примитивности литературных текстов С. Кинга и их кинематографических киноадаптаций, ориентированных на самых невзыскательных в интеллектуальном смысле читателей и зрителей, являются полностью необоснованными и субъективными [6, с. 180].

Следует принять во внимание тот факт, что С. Кинг приступил к занятию профессиональной творческой деятельностью в начале 1970-х годов, в весьма молодом возрасте. При этом будущий писатель создал свои первые любительские рассказы в семилетнем возрасте. Уже в тот период, как отмечают эксперты, юный школьник демонстрировал глубокую заинтересованность в изучении технических новинок. Среди книг, которые он читал, помимо художественных произведений, имелись в наличии многочисленные справочники, включая материалы по электронике [12, с. 1280].

Характерно, что уже его первые произведения получили высокую оценку критиков не только за увлекательный сюжет, но и за привлечение внимания читателей к сложным социальным проблемам, а также за высокий интеллект автора и его глубокие познания — в том числе в вопросах технического развития, проявившиеся, например, в подробном описании существовавших в тот период новейших электронных устройств [5, с. 15].

Первый роман писателя, «Кэрри», был опубликован в 1974 г. Уже в данном произведении проявилась тенденция, характерная для С. Кинга, — жесткая критика религиозного фанатизма и присущей подросткам склонности к организации травли ровесников с отклоняющимся поведением.

Маргарет Уайт, мать главной героини, школьницы Кэрри (Кэриэтты), страдающей от издевательств со стороны одноклассников, испытывает ненависть к окружающему миру, в том числе — к электронным устройствам, которые, по ее мнению, являются порождением антибожественной сущности, так как принцип их ра-

боты не может быть доступен разуму простого человека [4, с. 93]. Позднее С. Кинг отмечал в своих воспоминаниях, что, с его точки зрения, фанатизм на конфессиональной почве, не имеющий ничего общего с реальным вероучением и его постулатами и ритуалами, является, в силу присущего ему невежества, одним из основных противников общественного прогресса и, в особенности, научно-технического. Автор высказывает удовлетворение тем фактом, что режиссер Б. де Пальма, создатель первой киноадаптации «Кэрри», сумел в точности передать данную сторону Маргарет Уайт. Писатель так же высоко оценил мастерство П. Лори, исполнившей роль миссис Уайт (и номинированной на «Оскар» за роль второго плана) [22, р. 30].

С. Кинг акцентирует внимание и на том факте, что после завершения работы над романом расценил его как слабое произведение и выбросил черновик в урну. Ситуация была спасена супругой автора, писательницей Т. Д. Кинг (урожденной Спрус), извлекавшей материал из мусорного ведра и убедившей мужа отправить книгу в издательство. Писатель подчеркивает, что в 1974 г. у него, по понятным причинам, не было электронной копии и, если бы Т. Д. Кинг вернулась домой на несколько часов позже, «Кэрри» не дошла бы до читательской аудитории, а именно успех этой книги послужил основой для его многолетней удачной творческой карьеры.

С. Кинг комментирует жалобы молодых коллег по писательской деятельности на сложности их работы как следствие непонимания преимуществ, которыми они обладают в сравнении с ним в момент начала творчества (в частности, наличие компьютеров и разнообразных электронных баз данных вместо единственной механической печатной машинки) [22, р. 32-33].

Фильм Б. де Пальмы вышел в 1976 г. В 1999 г. на экраны было выпущено продолжение — «Кэрри-2: Ярость», имеющее косвенное отношение к первоисточнику; в 2002 г. была снята вторая экранизация романа. Оба фильма были негативно восприняты критиками и зрительской аудиторией. При этом критические замечания относились к фактору, который неосведомленные специалисты и читатели рассматривают в качестве основного недостатка книг С. Кинга, — максимальный акцент на зрелищности (в данном конкретном случае — активное насыщение кинокартин компьютерными специальными эффектами) при минимальном содержании смыслового компонента [1, с. 85].

В 2013 г. свою кинематографическую версию «Кэрри» выпустила режиссер К. Пирс, которая специализируется на фильмах, отображающих травлю в школе или в отношении лиц, отличающихся от основной части людей особенностями своего поведения, привычек и т.д. Автор данного фильма сумела в не менее убедительной, чем Б. де Пальма, степени показать технофобский характер Маргарет Уайт, чью роль исполнила известная актриса Д. Мур.

При этом, по решению К. Пирс, действие фильма было перенесено из 1970-х в начало 2010-х гг., что позволило ей отразить современные тенденции. Так, в начальной сцене кинокартины, происходящей в душе, издавающихся над Кэрри Уайт школьницы снимают ее на свои смартфоны; позднее неформальный лидер девушек Кристин Харгенсен выкладывает видео в школьном виртуальном паблике и в социальных сетях; в фильме, соответственно, отражена не только травля Кэрри в школе, но и активный интернет-троллинг, который не имеет эффекта лишь по причине того, что Маргарет Уайт категорически запрещает дочери использовать гаджеты даже в учебных целях [9, с. 308].

Позднее, при разбирательстве в кабинете директора школы, именно кадры со смартфона Крис Харгенсен, которые старшеклассница забыла удалить, служат в качестве компромата, позволившего школьной администрации применить в ее отношении формальные негативные санкции, которые в итоге спровоцировали трагедию на выпускном балу [14, с. 281].

Данная кинематографическая работа получила положительный отзыв писателя, в том числе и за смену хронологического периода, в котором происходят события. С. Кинг отметил, что стремление детей и подростков фиксировать издевательства на свои гаджеты и сопутствующий данному занятию интернет-троллинг являются еще более опасной формой травли, способной лишить жизни большое количество людей, чем тот вариант, который он описал в своем дебютном литературном произведении [29, р. 65].

В романе 1978 г. «Противостояние» была описана гибель человеческой цивилизации в результате распространения вируса, описание которого в значительной степени имеет сходство с коронавирусной инфекцией. В самом литературном произведении рассматриваемая тема не была раскрыта, однако «Противостояние» оказало определенное воздействие на кинематографическое искусство и послужило основой для отображения идей режиссе-

ров относительно искусственного интеллекта и социальных сетей [23, р. 102].

В 1994 г. М. Гаррисом была осуществлена первая экранизация в формате мини-сериала. В данной кинематографической адаптации вирус являлся результатом работы над созданием биологического оружия, спроектированным в результате использования новейших компьютерных программ, в расчетах которых была совершена существенная ошибка [28, р. 96].

Как отметил С. Кинг, принявший участие в создании сериала и исполнивший роль второстепенного персонажа Теодора Уэйзека, тот факт, что, согласно сценарию, компьютерный сбой был спровоцирован вмешательством потусторонней силы, не отменяет реалистичности ситуации и аллюзии на опасность всецелого доверия искусственному интеллекту [20, р. 45].

Как представляется, в данном случае следует, прежде всего, провести параллель с творчеством режиссера Д. Кэмерона, создавшего один из самых ярких образов несущего угрозу человечеству электронного разума — системы Скайнет, тем более что писатель одобрительно оценивал данную идею своего соотечественника [15, с. 113].

С. Кинг высказал сожаление, что скромный бюджет сериала не позволил использовать революционные спецэффекты, подобные тем, что были задействованы в «Терминаторе-2» в 1991 г. Характерно, что данный комментарий является едва ли не единственным примером того, когда писатель акцентировал внимание на компьютерной графике. Сам автор вполне аргументированно заметил, что качественные виртуальные эффекты могли в большей степени подчеркнуть как мистический аспект сюжета, так и постапокалиптический характер описанного в нем окружающего мира [18, с. 82].

В 2020 г. режиссер Д. Бун выпустил новый вариант экранизации «Противостояния», адаптированный к современным реалиям (также в виде многосерийного фильма). Сериал вышел на экраны в период активной фазы пандемии COVID-19, по этой причине он был отмечен повышенным интересом со стороны зрительской аудитории и критиков.

При этом, с присущей фантастическому жанру в целом тенденции, данная киноадаптация акцентирует внимание на том обстоятельстве, что коронавирус, при всей его смертоносной сущности, не является предельным вариантом массовой эпидемии. Описыва-

емая в телевизионном фильме 2020 г. пандемия оказалась намного более губительной, чем в реальности. Следует отметить тот факт, что авторы сериала заостряют внимание на неэффективности людей противостоять инфекции даже посредством самоизоляции и работы в дистанционном режиме в случае, когда вирус является продуктом осознанной человеческой деятельности [25, р. 117].

В данном сериале демонстрируется все более возрастающая роль виртуального пространства в общественной жизни. В частности, один из главных героев произведения, Ларри Андервуд (роль исполнил актер Д. Адепо), является известным и успешным музыкантом. Решающее значение в развитии его сольной карьеры имело размещение в Интернете видеоклипа по его авторской песне, в короткий срок набравшего сотни тысяч просмотров, сопровождаемых лайками и положительными комментариями [21, р. 429].

Также в данном сериале раскрывается зависимость людей от инновационных технологий и социальных сетей. Большая часть выживших весьма остро переживает как потерю экономических благ, которые обеспечивал Интернет, так и возможность общения и поиска информации в режиме онлайн [21, р. 431]. В частности, подруга Ларри Андервуда, Рита Блэйкмур, представитель верхнего слоя среднего класса американского общества, которую Ларри удалось вывести из зараженного и погибающего Нью-Йорка, выражает сожаление не только из-за окружающих их опасностей, но и из-за того факта, что ее айфон новейшей модели превратился в бесполезный агрегат, не способный заполнить ее досуг [21, р. 432].

Важно учесть то обстоятельство, что, согласно как роману, так и сценарию сериала 2020 г., выжившие на Земле люди (составляющие всего один процент от изначального населения планеты), обладающие врожденным иммунитетом, в итоге делятся на два сообщества. Те личности, которые сохранили нравственные ориентиры, концентрируются в г. Боулдер (штат Мэн), месте проживания праведницы Эбигэйл. В свою очередь, индивиды с аморальными поведенческими наклонностями направляются в Лас-Вегас, являющийся штаб-квартирой Рэнделла Флэгга, демонической сущности, инспирировавшей эпидемию. При этом многие из его сторонников относятся к той категории людей, которые не могут преодолеть исчезновение виртуального пространства [23, р. 53]. Наличие большого числа технических специалистов, включающих и экспертов по компьютерному программированию, внушает им

надежду на то, что Флэгг в состоянии вернуть им привычный жизненный уклад, с онлайн-доставками, сетевыми играми и виртуальными коммуникативными площадками [24, p. 219].

В 1980 г. был опубликован роман С. Кинга «Воспламеняющая взглядом», повествующий о супружеской паре Виктории и Эндрю Макги, спасающих свою дочь Чарли (Шарлин) от сотрудников американских спецслужб. Девочка обладает сильными пирокинетическими способностями, т.е. возможностью генерировать исключительно высокую температуру, вследствие экспериментов, проведенных над ее родителями в секретной государственной лаборатории. Снятый в 1984 г. М. Л. Лестером одноименный фильм обрел большую популярность как в США, так и за их пределами.

В 2002 г. Р. Исков снял продолжение — «Воспламеняющая взглядом-2». В данной кинематографической ленте повзрослевшая Чарли Макги и ее партнер Винсент Сфорца выясняют, что опыты, аналогичные экспериментам над родителями девушки, продолжаются в новом исследовательском центре. Макги и Сфорца получают необходимую информацию благодаря взлому центрального компьютерного процессора государственной корпорации, финансирующей данную антигуманную деятельность [11, с. 85].

В данном случае писатель дал позитивную оценку внедрению сцены с компьютерным взломом, прокомментировав свою точку зрения репликой о том, что наличие виртуального пространства и кибернетических технологий существенно упрощает общественный контроль над экспериментальной деятельностью государственных структур и частных компаний, которая зачастую носит характер сомнительный с точки зрения нравственных категорий [19, с. 155].

В 2022 г. режиссер К. Томас создал свою версию «Воспламеняющей взглядом». С. Кинг подверг данную работу острой критике, обвиняя кинематографиста в непонимании его идей, неудачном подборе актеров и излишнем стремлении учитывать т.н. «повесточные тенденции» при формировании образов главной героини и ее матери. Однако писатель дал положительную оценку тому факту, что, согласно сценарию фильма, сотрудникам спецслужб удалось обнаружить скрывающуюся семью Макги благодаря отслеживанию их айфонов. С. Кинг констатировал, что данный факт указывает на фактическую невозможность остаться незамеченным в современном мире, насыщенном высокими технологиями, ко-

торые позволяют вычислить местонахождение человека в любой точке земного шара [13, с. 96].

В 1981 г. С. Кинг завершил работу над романом «Куджо», который посвящен истории одноименной собаки-сенбернара, отличавшейся исключительным дружелюбием, но после укуса летучей мыши подхватившей бешенство и послужившей причиной гибели нескольких человек, включая собственного хозяина.

В одной из ключевых сцен главная героиня романа Донна Трент, которая приехала в находящуюся за городом автомастерскую вместе с четырехлетним сыном Тедди, оказывается заблокированной вместе с ребенком в автомашине, атакованной Куджо, не имея возможности добраться до телефона в доме, чтобы позвонить в полицию. В данном случае проявился прогностический талант писателя: оказавшаяся в катастрофической ситуации Донна сожалеет, что не существует беспроводных телефонов или иных портативных электронных коммуникационных устройств, которые можно было бы использовать при форс-мажорных обстоятельствах [27, р. 202].

В 1983 г. вышел роман автора «Мертвая зона», повествующий о Джоне Смите — молодом американце, получившем в результате тяжелой черепно-мозговой травмы провидческий дар, который, в итоге, позволил ему выявить опасного маньяка Фрэнка Додда и предотвратить приход к власти в США ультраправого политика-демагога Грегори Стилсона, способного развязать ядерный конфликт. Во второй экранизации книги, сериале М. Пиллера и Ш. Пиллера, вышедшем в 2002 г., Грегори Стилсон активно использует интернет-ресурсы для общения со своими избирателями и распространения политической рекламы [7, с. 68]. С. Кинг, в целом сдержанно оценивший работу Пиллеров, позитивно оценил данный факт, отметив, что в ближайшие десятилетия (иными словами — современность) политики радикального толка превратят виртуальное пространство в платформу для распространения своих опасных воззрений, что требует разработки программ, которые были бы способны эффективно противодействовать их деятельности в режиме онлайн, позволяющем одновременно оказывать воздействие на многомиллионную аудиторию [15, с. 84].

В 1986 г. С. Кинг опубликовал роман «Оно», считающийся одной из литературных вершин жанра ужасов. Данное произведение раскрывает такие значимые проблемы, как конфликт поколений,

насилие в семье, сложности процесса социализации в переходном возрасте, способность преодолевать подсознательные страхи, подростковые комплексы, злоупотребление продуктами питания, травля со стороны агрессивных сверстников. В 2015-2017 гг. вышла экранизация романа в двух частях, снятая А. Мускетти. В «Оно-2», снятом в 2017 г., один из главных героев, Майл Хэнлон, находит критически важную информацию об инфернальной сущности, известной под именем Клоун Пеннивайз, на официальном сайте города Дерри, в котором происходят события [3, с. 13].

Кроме того, в данном фильме был использован оригинальный прием, ориентированный на представление роли социальных сетей в современной предпринимательской деятельности. Герой по имени Бен Хэнком в детстве и юности отличался излишним весом, из-за чего подвергался гонениям и испытывал проблемы в отношениях с противоположным полом. В начальных кадрах «Оно-2» зрителям демонстрируют заседание руководства крупной строительной компании, на котором выступает с докладом мужчина, напоминающий Бена в юности — малопривлекательного со стереотипной точки зрения человека. Однако в следующем кадре выясняется, что это его сотрудник, а сам Хэнком, кардинально изменивший внешность в положительную сторону и являющийся собственником данной фирмы, находится в другом городе и ведет совещание посредством формата Zoom [17, с. 75].

В 1992 г. был издан роман «Игра Джеральда», главная героиня которого Джесси Берлингейм, после скорострительной смерти супруга Джеральда, оказывается изолированной в дачном домике вдали от населенных пунктов и спасается благодаря силе воли и упорству в достижении цели.

В 2017 г. М. Флэнаган поставил фильм по мотивам данного литературного произведения. В кинокартине Джесси (в исполнении популярной актрисы К. Гуджино), прикрепленная к кровати наручниками, в стремлении спастись долгое время концентрируется на усилиях добраться до лежащего на отдаленном расстоянии айфона, а затем — на старании связаться со службами помощи или знакомыми; только неэффективность этой попытки, связанная с неисправностью мобильного устройства, побуждает Джесси Берлингейм к поиску иных способов спасения, приведших к положительному результату [8, с. 425]. С. Кинг прокомментировал данный сюжетный прием как удачный ход, позволяющий продемонстри-

ровать зрителям большую зависимость от высокотехнологичных устройств, ведущую к беспомощности их владельцев в случае какого-либо сбоя в программе или обычной поломки [26, с. 22].

В этом контексте, что важно отметить, в 2000-х гг., по мере интенсификации развития высоких коммуникационных технологий и онлайн-платформ, данные явления общественной жизни получили непосредственное отражение в творчестве С. Кинга.

При этом мнения критиков и активной части его поклонников разделились. Большая часть из них положительно восприняла данное направление в творчестве любимого автора, другая часть расценила его позицию как технофобскую, критикующую развитие виртуального пространства, в первую очередь — в отношении средств мобильной связи, в особенности наделенных функциями умного устройства, т.е. смартфонов различных моделей [2, с. 60]. Сторонники данной точки зрения, в частности, в качестве основного аргумента указывали на сюжет романа «Мобильник», опубликованного в 2006 г. и описывавшего мир недалекого будущего, в котором произошла техногенная катастрофа. В результате спонтанного концентрированного электронного импульса люди, использующие сотовые телефоны, подвергаются зомбированию и представляют смертельную опасность для окружающих. По понятным причинам, абсолютное большинство представителей человеческого вида утрачивают разум и превращаются в зомби, именуемых в романе мобилоидами. Данная тема получила развитие в экранизации 2016 г., автором которой является Т. Уильямс, а главные роли исполнили выдающиеся голливудские актеры Д. Кьюсак и С. Л. Джексон [29, р. 141].

Отвечая на критику романа на рубеже 2010-2020-х гг., С. Кинг отметил, что не является противником сотовой связи и смартфонов как таковых. Писатель подчеркнул, что в «Мобильнике» стремился указать на максимальную вовлеченность людей в виртуальное общение и во время свободного времяпровождения, и в период учебного процесса, и при исполнении трудовых функций, при постепенном игнорировании реального мира или его восприятию в качестве второстепенной и обременительной среды обитания [22, р. 196]. Однако его оппоненты в качестве дополнительного довода концентрируют внимание на повести 2020 г. «Телефон мистера Харригэна», включенной в сборник «Будет кровь». В соответствии с сюжетной линией, главный герой, подросток по имени

Крэйг, на похоронах своего пожилого друга и работодателя Джона Харригэна кладет ему в карман подаренный ранее айфон, с которым Харригэна опускают в могилу. Позднее, под воздействием эмоций, Крэйг отправляет голосовые сообщения на данное мобильное устройство с целью поделиться своей проблемой в лице преследующего его хулигана. В результате противник главного героя совершает суицид. Через несколько лет после аналогичного звонка на телефон, погребенный вместе с владельцем в могиле, совершает самоубийство автомобилист, явившийся причиной гибели любимого педагога подростка. После этого Крэйг удаляет номер Харригэна из своих контактов [20, р. 39].

Лица, обвиняющие С. Кинга в технофобии, полагают, что основной смысл повести, как и экранизации Д. Л. Хэнкока (с Д. Сазерлендом и Д. Мартеллом в главных ролях), заключается в утверждении, что использование смартфонов оказывает вредоносное воздействие на их обладателей [25, р. 88]. В ответ на это обвинение писатель констатировал, что такая претензия ошибочна. Ключевая идея произведения заключается в том, что неопределенно-длительное использование смартфонов способно привести к искаженному восприятию реальности, агрессивным намерениям и совершению алогичных поступков. Те же, кто применяет данное умное устройство в разумных пределах, сохраняют разум и не представляют угрозы для социума [22, р. 273].

Кроме того, в романе 2005 г. «Парень из Колорадо» девяностолетний журналист Винсент Тиг в беседе со своей молодой коллегой Стефани Маккэн выражает удовлетворение тем, что использует в своей профессиональной деятельности новейшую модель стационарного компьютера «Макинтош» и сотовый телефон последней модели. Тиг подчеркивает, что наличие данных устройств в прошедших десятилетиях в значительной степени повысило бы продуктивность его работы [25, р. 268].

В 2014-2016 гг. С. Кинг создал «Трилогию Билла Ходжеса» об отставном полицейском-пенсионере, работающем в качестве частного детектива. Романы «Мистер Мерседес», «Кто нашел, берет себе» и «Пост сдал» в основном ориентированы на отображение воззрений писателя относительно вопросов сетевого троллинга, компьютерофобии и интернетофобии, хакерства, сетевых вирусов и специфики поведенческой модели компьютерных программистов и иных работников сферы высоких технологий. В столь же

большой степени изучаемая проблема рассмотрена в экранизации — сериале Д. Э. Келли 2017-2019 гг. [8, с. 426].

Однако, как представляется авторам данной статьи, освещение рассматриваемой темы в указанной выше трилогии, с учетом ее многоаспектности и смысловой глубины, является объектом отдельного научного исследования.

Заключение

На основе изучения рассмотренных в данной статье материалов следует констатировать, что фантастическая вселенная С. Кинга на протяжении нескольких десятилетий является площадкой изучения эволюции виртуального пространства и инновационных коммуникативных устройств.

Данный автор, несмотря на необоснованные обвинения (равно как и в отношении кинематографистов, работающих над экранными адаптациями его романов, рассказов и повестей) в отсутствии смысловой нагрузки в своем творчестве, с самого начала своей феноменальной литературной карьеры проявляет интерес к развитию системы электронных технологий и ее восприятию в общественном сознании; отображение изучаемой проблемы в его творчестве и в деятельности сотрудничающих с ним деятелей кинематографического искусства в начале 1970-х — начале 2020-х гг. характеризует и эволюцию восприятия виртуального пространства и инновационных вычислительных и коммуникационных устройств в общественном мнении.

В произведениях С. Кинга и экранизирующих его книги кинорежиссеров раскрываются причины негативного отношения к высоким технологиям со стороны религиозных фанатиков во второй половине XX столетия, указывается на необходимость общественного контроля за социальными сетями, перед человеческим сообществом ставится вопрос об этичности и степени безопасности неограниченного доверия искусственному интеллекту в военной, экономической и социальной сферах жизни мирового социума.

В то же время следует принять во внимание и то важное обстоятельство, что обвинения в технофобии и враждебности по отношению к высокотехнологичным сотовым телефонам и социальным сетям, предъявляемые создателям фантастической вселенной С. Кинга, являются необоснованными и не соответствующими ре-

альности. В данной многовекторной франшизе лишь высказывается предупреждение лицам, чрезмерно злоупотребляющим данными технологиями.

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? M.: Nashe Zavtra, 2021. 314 c.)
2. 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 kiberprostarnstva. 2015. № 1(9). S. 56-69.)
3. Баранов Б. Н. Социальные сети // Управление. 2020. № 2. С. 12-14. (Baranov B. N. Social networks // Upravlenie. 2020. № 2. S. 12-14.)
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М.: Эксмо, 2023. 288 с. (Bern E. The games that people play. People who play games. M.: Eksmo, 2023. 288 s.)
5. Варшавская Ю. Л. Космические киноужасы // Литературная газета. 1977. № 36. С. 15. (Varshavskaya Yu. L. Space movie scenes // Literaturnaja gazeta. 1977. № 36. S. 15.)
6. Горохов П. А. Фантастика Стивена Кинга: традиции и новаторство // Вестник ОГУ. 2004. № 11. С. 179-184. (Gorokhov P. A. Stephen King's fiction: traditions and innovation // Vestnik OGU. 2004. № 11. S. 179-184.)
7. Гошило Е., Гошило 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.)
8. Давыдова М. М. Концепт «самоубийство» и средства его репрезентации в романе С. Кинга «Пост сдал» // Российский гуманитарный журнал. 2021. Т. 10. № 6. С. 424-428. (Davydova M. M. The concept of «suicide» and the means of its representation in S. King's novel «The Post has passed» // Rossiyskiy gumanitarnyy zhurnal. 2021. T. 10. № 6. S. 424-428.)
9. Дустмурадов Т. А. Индивидуально-авторский концепт «страх» в произведениях Эдгара По и Стивена Кинга // Аллея науки. 2018. Т. 2. № 5(21). С. 563-567. (Dostmuradov T. A. The individual author's concept of «fear» in the works of Edgar Poe and Stephen King // Alleya nauki. 2018. T. 2. № 5(21). S. 563-567.)
10. Козьмина Е. Ю. Фантастика начала XX века в жанровом освещении // Научный диалог. 2017. № 6. С. 148-157. (Kozmina E. Y. Fiction of the early twentieth century in genre lighting // Nauchnyj dialog. 2017. № 6. S. 148-157.)

11. 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.)
12. Манахов А. А. Фантастика и фэнтези: стилистические различия // Science and education. 2023. Т. 2. № 4. С. 1279-1283. (Manakhov A. A. Science fiction and fantasy: stylistic differences // Science and education. 2023. T. 2. № 4. S. 1279-1283.)
13. 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.)
14. Попов Д. А. Творчество Стивена Кинга как художественное воплощение психоаналитических идей // Мир науки, культуры, образования. 2014. № 2(45). С. 281-283. (Popov D. A. Stephen King's work as an artistic embodiment of psychoanalytic ideas // Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya. 2014. № 2(45). S. 281-283.)
15. Разлогов К. Э. Утопия и антиутопия в мировом кинематографе // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 4 (9). С. 112-115. (Razlogov K. E. Utopia and dystopia in world cinema // Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury. 2012. № 4 (9). S. 112-115.)
16. Роугек Л. Сердце, в котором живет страх. Стивен Кинг: жизнь и творчество. М.: Астрель, 2011. 416 с. (Rogek L. The heart in which fear lives. Stephen King: Life and work. M.: Astrel', 2011. 416 s.)
17. Филистова Н. Ю., Сакова А. С. Вербальная реализация концептов «fear» и «madness» в литературе жанра ужасов (на материале романа Стивена Кинга «The Shining») // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. 2019. № 1. С. 73-80. (Filistova N. Yu., Sakova A. S. Verbal realization of the concepts of «fear» and «madness» in the literature of the horror genre (based on the novel by Stephen King «The Shining») // Aktual'nye voprosy sovremennoy filologii i zhurnalistiki. 2019. № 1. S. 73-80.)
18. Хрюкин Д. А. «Сотворение мира»: способы образного моделирования в научно-фантастическом кино // Артикульт. 2014. № 1(13). С. 81-87. (Khryukin D. A. "Creation of the world": methods of figurative modeling in science fiction cinema // Artikul't. 2014. № 1(13). S. 81-87.)
19. Шалимова И. В., Годунова К. Е. Концепты «Imprisonment» (заключение) и «Madness» (безумие) в творчестве Стивена Кинга // Вестник КемГ У. 2013. Т. 2. № 4 (56). С. 153-157. (Shalimova I. V., Godunova K. E. The concepts of «Imprisonment» (conclusion) and «Madness» (madness) in the works of Stephen King // Vestnik KemG U.

2013. Т. 2. № 4 (56). С. 153-157.)
20. Clarke W. H. It ain't the guns Mr. King: a rebuttal to Stephen King's essay about guns. Augusta: Lime Line Books, 2013. 107 p.
 21. Hafdahl M., Florence K. The Science of Stephen King: The Truth Behind Pennywise, Jack Torrance, Carrie, Cujo, and More Iconic Characters from the Master of Horror. New-York: Skyhorse, 2020. 544 p.
 22. King S. On Writing: A Memoir of the Craft. Scribner: Scribner edition, 2020. 320 p.
 23. Markham A. Stephen King books in order. Scribner: Scribner edition, 2024. 137 p.
 24. Olson D. Children and Childhood in the Works of Stephen King (Children and Youth in Popular Culture). Lanham: Lexington Books, 2020. 353 p.
 25. Roch M. Fun is Fun and Done is Done: Stephen King Connections and Easter Eggs. Ventura: MicRo Readers, 2022. 331 p.
 26. Soliyev F. Semantic and discursive analysis of detective fiction «Mr. Mercedes» by Stephen King // Science and innovation. 2024. № 3(9). P. 22-25.
 27. Spignesi S. Stephen King, American Master: A Creepy Corpus of Facts About Stephen King & His Work. New-York: Permuted Press, 2018. 432 p.
 28. Spignesi S. The Essential Stephen King: A Ranking of the Greatest Novels, Short Stories, Movies, and Other Creations of the World's Most Popular Writer. Sacramento: New Page Books, 2001. 359 p.
 29. Wiater S. The Complete Stephen King Universe: A Guide to the Worlds of Stephen King. New-York: St. Martin's Griffin, 2006. 264 p.