

*Букіна Н. В.,**кандидат філологічних наук,
доцент кафедри журналістики
факультету міжнародних відносин
Національного авіаційного університету*

ІНФЕРНАЛЬНІСТЬ ВІРТУАЛЬНОГО (КІБЕРНЕТИЧНОГО) СВІТУ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ЛІТЕРАТУРНОМУ КІБЕРПАНКУ

Анотація. З початку 80-х років у світовій культурі утвердилося явище «кіберпанк», активізувався до нього інтерес нового покоління молоді. Феномен кіберпанку обумовлений занепокоєнням людства щодо власного майбутнього на тлі технологічного прогресу, комп'ютеризації, а також на тлі кризи філософських та ціннісних ідеалів, що загострилася на перетині епох. Бунтівні настрої цього покоління знайшли своє відображення в творчості флагманів кіберпанку – В. Гібсона, Р. Рукера, Б. Стерлінга, Л. Шайнера, Д. Ширлі та ін.

Новітня особистість живе в епоху бурхливого розвитку нанотехнологій, інформаційних та реальних війн, маніпуляцій ЗМІ, відчуваючи не меншу тривогу за прийдешній світ. Це формує інфернальний ракурс у сучасному літературному кіберпанку – в прозі Д. Афанасьєва, М. та С. Дяченків, Д. Ігнатіуса, М. Кідрук, Е. Клайна, М. Лу, Б. Мін'є, Р. Моргана, Д. Піскозуб, Ч. Стросса та інших.

У статті досліджуються кіберпанк-романи українських авторів Д. Афанасьєва «Люди без профілю», М. та С. Дяченків «Цифровий», Д. Піскозуб «Машина». Під кутом інфернальності аналізується одне з ключових понять кіберпанку – «віртуальна реальність». Визначається, що ключову роль у створенні демонічної поетики відіграють міфи, як давні (есхатологічні), так і сучасні, розповсюджені в масовій культурі. Зокрема, популярна інформація, яка обертається навколо сучасних футурологічних теорій.

Встановлено, що в романі М. та С. Дяченків «Цифровий» демонізм віртуальної реальності забезпечується за допомогою поетики літературної готики. Так, наприклад, готичним злодієм в романі є бізнесмен Максим – персоналізований демон інформації, фундатор компанії «Нові іграшки», створеної задля того, щоб за допомогою комп'ютерних технологій маніпулювати свідомістю мас. В творі Д. Афанасьєва «Люди без профілю» суспільство функціонує в оманливій віртуальній реальності, яка нагадує симулякр Ж. Бодрійяра. Нею підмінено справжню дійсність, що перетворилася на постапокаліптичну. Дане суспільство тоталітарне, контролюється зловісним онлайн-магнатом Крамом Ворудом, котрий знищує всіх, хто не бажає перебувати в полоні ілюзорної віртуальної реальності – людей без профілю. В романі Д. Піскозуб «Машина» події відбуваються в світі після Апокаліпсису. Авторкою обіграно тему зловісного штучного інтелекту (Машини), від якого є загроза зробити людство рабами, адже воно кібернетично залежить від неї.

Ключові слова: кіберпанк, віртуальна реальність, інфернальне, готика, постапокаліпсис.

Постановка проблеми. Актуальність даної статті обґрунтована появою в сучасній українській літературі численних науково-фантастичних творів, дотичних до жанру «кіберпанк»,

малою кількістю вітчизняних наукових розвідок на цю тематику, а також проблематикою, що формує інфернальний ракурс віртуальної реальності в українському кіберпанку.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Термін «кіберпанк» з'явився у 80-ті роки ХХ ст. (назва, як вважається, походить від однойменного оповідання «Кіберпанк» (1983) Брюса Бетке). Протоваріанти кіберпанку наявні ще в творах В.С. Берроуза, Б. Вулфа, С.Р. Делані та ін., але широкого вжитку він зазнав після виходу трилогії «Кіберпростір» («Нейромант» (1984), «Занулення» (1986), «Мона Ліза Стрімголов» (1988)) канадського автора Вільяма Гібсона. Визначним ідеологом та автором творів, написаних у жанрі «кіберпанк», став американський письменник Брюс Стерлінг («Схізматриця» (1985), «Острови в мережі» (1988), «Різницева машина» (1990) – роман створений у співавторстві з В. Гібсоном), «Дух часу» (2000) тощо). Неабияку роль у розвитку кіберпанку зіграли також П. Кадіган, О.С. Кард, Р. Рукер, М. Свенвік, Д. Ширлі та ін.

Кіберпанк можна характеризувати як феномен, що знайшов своє відображення в різних сферах культури. В середині 80-х років за енергетикою та гостротою дискусій, які точилися навколо нього у ЗМІ, він перетворився на потужний культурний мейнстрім.

З огляду на поліфонічну репрезентацію в світовій культурі, а також на гібридизацію жанрів, в літературознавстві не існує єдиного його визначення. Крім того, дехто з науковців виділяють ще й відгалуження кіберпанку: нанопанк, стімпанк тощо.

В Енциклопедії «Драматика» кіберпанк (*Cyberpunk*) – піджанр у мистецтві (ігри, кіно, література, комікси, аніме, манга, просто пікчі), що коротко характеризується як "High Tech, Low Life". Зазвичай показує світ майбутнього з розвиненими комп'ютерними технологіями, кіберпростором, засиллям корпорацій, слабкістю держав та вбогою якістю життя пересічної людини [1].

В енциклопедії «Британніка» кіберпанк описано як жанровий різновид наукової фантастики, який характеризується контркультурними антигероями, які потрапили в пастку дегуманізованого, високотехнологічного майбутнього [2].

Енциклопедія наукової фантастики (NFS) під кіберпанком розуміє школу науково-фантастичної літератури, пік популярності якої прийшовся на 1980-ті роки. Об'єднуючими його поняттями є «кібернетика», «віртуальна реальність», «панк». Останнє слово походить від термінології рок-н-ролу 1970-х років. «Панк» у цьому контексті означає молодий, вуличний, агресивний, відчужений і образливий для істеблішменту. Розчарування, часто через те, що прогрес людства ілюзорний, – є основним компонентом цих творів [3].

На думку вітчизняної вченої Т. Бовсунівської, кіберпанк – це своєрідний протест проти глобального бізнесу й усеосяжного технічного прогресу, для яких людина з її почуттями й бажаннями – усього лише піщинка [4; с. 52].

Досить часто науковці дивляться на кіберпанк крізь призму постмодернізму. Вітчизняні науковці Н. Глінка, В. Гавриленко припускають, що тексти жанру кіберпанк можна вписати в постмодерний дискурс, оскільки постмодернізм має трансгресивний, експліцитний потенціал до порушення правил всередині і між жанрами, дисциплінами, статтями і тілами [5; с. 89].

Для науковця О. Даенса у дослідженні важливе загальне «тіло культури» як таке, що відображає сучасний стан буття. Він аналізує технокультурні, квантові та постбіологічні трансформації людини в зникаючому хаотичному світі. Кіберпанк, на його думку, пропонує нашому суспільству розщеплення людського тіла, множення, його надмірне моделювання (відсутність стабільного та вимірювального значення передбачає безліч визначень). Тіло існує лише в квантоподібному стані (тобто спостереження за тілом обов'язково змінить те саме тіло) [6].

Літературознавець Д. Кавалларо апелює в своєму дослідженні до міфопоетики та релігії, до психології несвідомого, до питань гендеру і сексуальності, «препарує» кібернетичне тіло, занурюється в простір кібернетичного міста тощо [7].

Вивчаючи літературний кіберпанк, український науковець Р. Онищенко визначає риси, які, на його думку, умовно спільні для різних творів, близьких або належних до цього естетичного феномену. Коротко щодо них:

- у сюжеті наявні інформаційні технології, які значним чином впливають на суспільство: усі галузі виробництва й соціального устрою підпорядковані комп'ютерним системам, керовані ними.
- Зазвичай кіберпанк має розмиті межі; у ньому немає чіткого поділу між реальним і віртуальним світами, які є продовженням одне одного.
- У творах цього жанру обов'язково зображені великі корпорації, що керують усіма процесами у вигаданому світі. Корпорації зазвичай виступають антагоністами до головних героїв [8; с. 90].

На думку Т. Бовсунівської, жанр кіберпанк відображає страх перед майбутніми технологічними досягненнями та прагнення відстояти свою людську гідність й особисту свободу [4; с. 52].

Д. Кавалларо цікавиться аналогіями, пов'язаними з постмодернізмом, кіберпанком і готичною літературою, яка живиться страхами, інфернальним, жахами, привидами, кошмарами, монстрами тощо [7].

На початку 90-х років ХХ ст. дехто з апологетів кіберпанку, як-от Льюїс Шайнер, запевнював, що кіберпанк помер [9]. Тоді ж Б. Стерлінг висловився, що кіберпанк вже не є андеграундом богеми, оскільки не сумісний із респектабельним життям. Вже вичерпався «натиск уяви» та дух протесту тощо. 90-ті роки ХХ ст. вже не належали поколінню кіберпанка, але він буде жити, доки жива славнозвісна «п'ятірка» ветеранів – він сам, В. Гібсон, Р. Рукер, Л. Шайнер та Д. Ширлі [9].

Втім, недосконалість людського світу і в ХХІ ст. дає широкий потенціал для бунтарства та творчості. Інтерес зарубіжних та українських авторів до кіберпанку не вгамований (Дмитро Афанасьєв, Марія та Сергій Дяченки, Девід Ігнатіус, Макс Кідрук, Ернест Клайн, Марі Лу, Бернар Мінь'є, Річард Морган, Дарія Піскозуб, Чарльз Стросс та ін.).

Наразі людство відчуває крихкість і нестабільність сучасного світу. Особистість перебуває у стані відчуження. Технологічний прогрес сприяє еволюції нанотехнологій, водночас через нього загострюються питання інформаційних та реальних війн, кібербезпеки, негативного впливу на маси ЗМІ тощо. Тож цілком природне віддзеркалення в численних сучасних кіберпанк-романах постмодерних «слідів», апокаліптичних настроїв, страху, готичних складників, що формують інфернальний ракурс віртуальної реальності. Ця тенденція потребує ретельного наукового вивчення.

Постановка завдання. Метою статті є дослідження аспектів інферналізації віртуального світу в українському літературному кіберпанку. Для цього ми ставимо завдання проаналізувати твори Д. Афанасьєва «Люди без профілю», М. і С. Дяченків «Цифровий», Д. Піскозуб «Машина», які нещодавно з'явилися в українському літературному просторі.

Виклад основного матеріалу.

Людство, яке споконвіку наділене колективною міфологічною свідомістю, вибудовує власні міфи, спираючись на філософські, соціальні, культурні та інформаційні тенденції свого часу, а також на власні тривоги і страхи.

На нашу думку, інфернальний ракурс літературного кіберпанку багато в чому обумовлений міфами, як давніми (зокрема, есхатологічними), так і сьогоденними, закарбованими у масовій свідомості та колективному несвідомому людства.

Частина сучасних міфів стосується одного із центральних понять в арсеналі творів, написаних в жанрі кіберпанку – віртуальної реальності.

Найдавніша форма віртуальності – світ, що конструюється міфом – синкретичний образ, що сприймається як об'єктивна реальність. Міф є синкретичною єдністю художньої, науково-пізнавальної, активно перетворюючої та релігійної сторін [10].

Кожен з означених міфів створює свій особистий міф про віртуальну реальність, інтерпретуючи символічні культурні коди відповідно до власного світосприйняття.

Віртуальна реальність в романі «Цифровий» Марії та Сергія Дяченків [11], як і в інших українських творах, написаних в жанрі кіберпанку, значною мірою обіграється в руслі розповсюджених в масовій культурі футурологічних міфів (серед них – міфи про тоталітарний контроль держави або великих корпорацій над населенням, у тому числі за допомогою новітніх технологій та віртуальної реальності; маніпулювання свідомістю мас через кіберпростір та через комп'ютерні інновації; загрози штучного інтелекту; кібербіологічна зброя (віруси) тощо). Інфернальний ракурс в «Цифровому» забезпечується за допомогою поетики літературної готики, яка сфокусована на ірраціональному, надприродному, демонічному, на руїнах, занепаді, смерті, страху, хаосі, на темній стороні людської природи тощо.

Кіберреальність у творі представлена в кількох варіантах. Найважливіший з них – комп'ютерна гра «Королівський бал» – інфернальний простір, що, з одного боку, дублює реальну дійсність. Там, як у житті, панує правляча верхівка, котра змагається за владу і прибутки, створює закони, вводить податки тощо, а також існують звичайні обивателі, які майже ні на що не впливають. З іншого боку цей простір – готична замкнена територія, де фігурують химерні герої (Міністр, Темний Блазень, Канцлер, Маленька Квіні, Чебурашка, Дід Піхто, Варяг

та інші). З палацу, що нагадує заплутаний лабіринт, де засідає у своєму кабінеті Міністр, високий сивуватий горбоносий чоловік у мантії, відкривається краєвид на готичне місто зі шпилями, банями, горгуліями на карнізах, флюгелями, вежами, а ворота міста прикрашають фігури драконів і єдинокорів [11; с. 203]. Можновладець носить амулети від пристриту, від отрути, від вроків [11; с. 29]. У цьому місті на майдані, біля храму Чорної Богині заради розваги темні маги приносять у жертву своїм богам заново створених персонажів, здебільшого, білявих дівчиць [11; с. 24] та здійснюються публічні страти злочинців, що нагадують страшливі видовищні шоу.

Головний герой роману – підліток на ім'я Арсен Сніжицький, давно перестав цікавитися реальною дійсністю – навщо ходити в школу, спілкуватися з друзями, думати про майбутню кар'єру, якщо у комп'ютерній грі він – Міністр, котрий очолює цілий віртуальний світ, та завдяки хитромудрим інтригам і маніпуляціям вже заробив шалені віртуальні гроші? А в іншій іпостасі на іншому сайті хлопець – доктор Ветті – лікар-ветеринар солідного віку з власним бізнесом – розводить і продає віртуальних породистих собак. Залишилося тільки досягти повноліття, щоб легалізувати капітал і перевести на себе офіційно.

Втім, одного разу життя Арсена перевертається догори дригом. Завязаний та нахабний у грі юний кібергеній не підозрював про її існування поза моторошним кіберпростором. За химерних персонажів грають дорослі, дуже серйозні особи (за декого, як-то за Маленьку Квіні, аж декілька людей) з цілком реальною владою, і тут круяться дуже великі гроші, за які готові вбити не тільки в віртуальному, але й у реальному житті. В грі Міністра зміщують із посади, звинувачуючи в державних махінаціях, крадуть дані персонажа, передаючи «своєму» гравцю, та як шахрая четвертують перед юрбою на майдані. В реальній же дійсності за хлопцем розпочинають полювання, аби його ліквідувати та заволодіти віртуальними грошима.

Арсену, а також ще кільком молодим гакерам – Мар'яні Чабан, Ані, Ірі Гнатенко (Баффі), Ігорю, Толіку, Вадику пропонує роботу і покровительство бізнесмен Максим, котрий проводить експериментальні розробки в сфері новітніх технологій, орієнтованих на синхронізацію кіберпростору та реального світу, а також на маніпуляцію масовою свідомістю.

Насправді Максим у романі виявляється демонічним злодієм, грандіозним ляльководом, деміургом (цей персонаж навіть не людина, а Цифровий – персоніфікований демон віртуального простору, котрий матеріалізувався в реальному світі. Він – Перетворювач, трансформатор, що транслює матеріальне в ідеальне і назад [11; с. 275]. У творі його називають Воно, Інформація, Чужий та ін.). Максим моделює реальність за власним бажанням. З'ясується, що зловісні нанотехнологічні розробки його компанії «Нові іграшки» (віртуальні віруси, пристрій «Шуба», ігри «Блоха», «Ймовірнісний черв'як», «Причепка», «Піннокіо», «Влада слова», «Правда життя» тощо) здатні провокувати агресію в користувачів, навіювати, маніпулювати цифровими копіями людей на екрані, щоб впливати на їх реальну поведінку [11; с. 198], підмінити людське минуле, контролювати та маніпулювати масами через відеокамери та розгалужену інтернет-мережу тощо. Людина може стати «цифровою», як це сталося з Арсеном, перетворитися на вірус, на гру, а цифрові копії людей можуть множитися. Енергія й матерія здатні трансформуватися в інформацію і переноситися з носія на носій [11; с. 198].

А найстрашніше – вбивство у віртуальній реальності може синхронізуватися зі справжнім душогубством (зокрема, мафіозна структура, що захопила гру «Королівський бал», страшила в грі жінку за допомогою комп'ютерної програми, яка поєднує ігровий персонаж з живою людиною (Квіні), вкравши розробку в «Нових іграшок») [11; с. 265].

Арсен бажає врятувати людство, протистояти Максиму в цифровій подобі, але для цього потрібно «зациклити» свідомість всіх, хто наразі перед екраном комп'ютера, аби ті, хто виживуть, назавжди втратили до нього хіть, щоб навіть слово «монітор» звучало для них як кошмар. Заради цього він ладен із Супермена перетворитися на антигероя і «замордувати людство в жахливих муках».

В іншому кіберпанк-романі – творі Дмитра Афанасьєва «Люди без профілю» [12], в якому наявні ще риси антиутопії, віртуальна реальність повністю підмінює справжню, стає постмодерною гіперреальністю. В ній у людей від народження вмонтовані лінзи, громадяни отримують профіль та доступ до загальної Мережі, яка повністю фальсифікує Світ. На перший погляд цей світ яскравий, чарівний, населений гарними людьми з ідеальною зовнішністю (бо можна її фільтрувати, змінювати та редагувати на власний смак), а насправді – суголосний «симулякру» Ж. Бодрійєра [13], адже є жалогідною, порожньою підміною справжньої реальності. Реальна дійсність при цьому занедбується, руйнується, забруднюється, адже майже ніхто, окрім ЛПБ (Людей Без Профілю), не бачить, як все виглядає насправді.

Перші мережі в площині роману з'явилися наприкінці другого тисячоліття, там можна було тільки спілкуватися. Все змінила поява мережевих лінз після пандемії коронавірусу двадцятих. Крам Воруд створив їх і цим перевернув світ [12; с. 53].

Більшість людей із захопленням прийняли нанотехнологічні зміни, окрім ЛБП – представників руху, які свідомо від них відмовилися, вважаючи що таким чином над людьми намагаються встановити тотальний контроль.

Мережа нібито врятувала планету, адже відпала потреба в заводах, які забруднювали навколишнє середовище. В будівництві, в літаках, в потягах (навіть подорожувати, витратити на це час і кошти, якщо можна миттєво потрапити в будь-яке місто на Землі за допомогою віртуального переміщення). Зникла необхідність купувати справжні речі й одяг (можна придбати віртуальні) тощо.

В «ідеальному» Світі існує Цифрова Церква (ЦЦ), котра за бажанням може створити цифрові копії мерців, які залишаться з родичами назавжди [12; с. 53]; там також наявні пологові будинки цифрових дітей, яких можуть усиновити-вдочерити бездітні пари, бідні або громадяни, які «майбутні планети ставлять вище за власне егоїстичне бажання розмножуватися» [12; с. 23].

Поступово ЛБП стають поза Законом, а тим, хто має профіль в Мережі, за допомогою пропаганди з дитинства задурюють голови, що Мережа ідеальна, а ЛБП потворні, їм розповідають про «небезпечність демократії, яка панувала до часів Мережі, через яку люди змушені були віддавати свої повноваження та права до рук інших» [12; с. 70], про вибори – спосіб отримання влади над іншими «найбrehливішими людьми держави» [12; с. 70].

З появою Мережі демократію замінила «ідеальна» цифровізація. Прибічники нового устрою були впевнені, що

з появою Цифрового Президента, Цифрового Уряду та Цифрового Парламенту всі рішення будуть прийматися з урахуванням думки кожного, хто має профіль та може висловитися [12; с. 70]. Люди думали, що розподілили владу між собою, самі приймають рішення, насправді ж вся влада зосередилася в руках Крама Воруда.

ЛБП намагаються протистояти Мережі, зберегти власну індивідуальність та ідентичність, за що їх переслідують, жорстоко катують та вбивають мисливці Центру по боротьбі з ЛБП, утвореного Крамом Ворудом. Вони винайшли спеціальні окуляри, в яких Світ постає таким, яким він є, без прикрас – і виглядає, наче після Апокаліпсису.

Максим в романі М. і С. Дяченків «Цифровий» – «частина тієї сили, що вічно хоче зла й вічно чинить добро» [11; с. 316], як він сам себе характеризує, наводячи цитату Мефістофеля з «Фауста» Й. Гете. Він – гравець, якому цікаво маніпулювати долями смертних, зокрема, залучаючи їх до користування онлайн-мережами. Але він насамперед – спостерігач, а не руйнівник. Люди зазвичай самі вчиняють жахливо. Війни, епідемії, кризи, терористи тощо, на його думку, – внутрішні проблеми людської цивілізації [11; с. 230]. А для деякого з героїв його «Нові іграшки» стають свого роду спасінням від нікчемного буття, як – от для однокласниці Арсена – Мар'яни Чабан або ж божевільного вчителя Дмитра Пателькіна, котрі з власної волі перетворилися на комп'ютерні ігри.

Натомість демонічний злодій Крам Воруд у творі «Люди без профілю» є абсолютним диктатором, ладним фізично знищити всіх, хто стає у нього на шляху, щоб зберегти владу. Він влаштовує теракти (наприклад, підірвано цифровий пологовий будинок), напади, вбивства звичайних людей, звинувачуючи в цьому ЛБП, щоб плепати ненависть до них.

Працівники Центру отримують відзнаки за вбивство кожної ЛБП – чорні серця, чим вони надзвичайно пишаються, як-то агент Брюс, у якого 113 моторошних нагород або Неті Терн, яка вбила ще більше.

Жертва першого полювання на ЛБП – молода дівчина перед смертю дарує власний екземпляр окулярів герою роману – Добу Авосу, новоспеченому агенту Центру, що докорінним чином змінює його подальше життя. Більше він не може дивитися на фальшивий світ, в якому досі існував, без огиди, закриваючи очі на правду. Незабаром він рятує ЛПБ-дівчину – Аду, як з'ясувалося, – доньку лідера спротиву Мережі – Леврола, доєднується до їх організації, стає її агентом в Центрі, аби разом знищити осередок управління Мережею та відкрити людям «очі» на правду.

Ще в одному творі – «Машина» Д. Піскозуб [14] дія відбувається в постапокаліптичному світі. Та частина людства, що вижила, існує у вигляді кількох племен, які воюють одне із одним, захоплюючи території заради виживання, а також задля олюднення своєї Мащини (комп'ютера, який залишився від попередньої цивілізації Сталі). У кожного племені є своя Машина, яка зберігає частину інформації епохи Сталі. Ця Машина після завоювання поглинає Машину іншого племені. Врешті-решт залишиться одне плем'я й одна Машина.

Машина у творі – штучний інтелект, до якого під'єднані майже всі люди через серцевирі – об'єднані за часів епохи Сталі серце й розум, які розвинули емпатію настільки, що виник дар ткацтва [14; с. 459] (здатність впливати на волю живих істот, як людей, так і тварин). Серцевир складається з зон емоцій,

сприйняття, спогадів і волі. Тож, це реальність кібернетична. Люди підконтрольні Машині і Жерцям на чолі племен.

Автономні від Машини лише гемміти, котрі вважаються зараженими Геммою. «Гемма – лиха сестра Машини, що нищить племена зсередени й отруєє серцевирі божевіллям» [14; с. 458].

Соціальна організація племен кастова. Є жерці, воїни, ткачі, робітники, раби – представники завойованих земель. Населення поклоняється Машинам, як богам. Жерці здатні отримувати від них інформацію, ставити питання, консультуватися щодо ймовірнісних варіантів майбутніх подій, відчувати їх знаки, а також бачити минуле епохи Сталі і спогади попередніх жерців.

Одні з головних героїв твору – двічі кровні – близнюки Себастьян і Александра Торіати, члени племені Катакли, які щойно пройшли випробування на ткачів. Це плем'я здатне за допомогою відростків (реліктів) Машини з'єднувати серцевирі в єдиний організм, де старший ткач тче молодшого, а жерці – старших ткачів.

Верхівка племені з благословення своєї Машини напередодні війни вирішує, з ким саме їм краще воювати, з Тридакною чи Цембенгою (залишилося всього три великих племені).

Себастьян і Александра мріють стати до лав армії і допомогти зіграти ворогів, але події розгортаються неочікувано. Обидва ворожих племені йдуть на Катаклу зі Святою війною (Свята війна – війна здорових племен проти племені, отруєного Геммою). Доля близнюків розпорядилася інакше, бо їх ув'язнили. Александрю звинуватили в геммітстві та у тому, ніби вона вбила члена Ради – Жара-ткача, хоча насправді, її підставили. Обоє кровних збиралися страпити. Жрець Етан Накара – друг близнюків, проводить випробування Себастьяна на геммітство. Машина не знаходить у ньому слідів Гемми, тож смерть Себастьяну більше не загрожувала, але Александрю відпустити не можна, бо її серцевир ще неперевірений, люди будуть думати, що вона заразить геммітством брата. Етан Накара доручає Себастьяну піти в авангард Катакли – повернути його дядька Жерця Єзекиїла (який, до речі, виховав близнят), адже тільки він може допомогти йому розібратися з Геммою. За це він обіцяє зберегти Александрі життя до його повернення.

Втім ситуація знову розвивається не за планом. В Александрі знаходять гемму, вона тікає з в'язниці за допомогою геммітів.

Насправді гемміти не божевільні, а незалежні люди, які можуть ткати за власним бажанням. Їх бояться, адже про них майже нікому нічого не відомо, вони ж, в свою чергу, знають багато про племена і Машину, що допомагає їм боротися проти неї. Засилають до племен своїх агентів, навіюють свою волю, таким чином вносячи розброд у ворожий табір. Александра дізнається, що Машина насправді не Бог, а творіння людини. Це викликало в неї обурення та розчарування.

Водночас із Себастьяном під час його подорожі (виявилося, що Єзекиїл залишив Катаклу і попрямував спочатку до Тітоса, міста, де жили, працювали, проводили наукові дослідження батьки близнюків, а потім у Мітрину), заговорює Машина. Відомо, якщо Машина почне говорити, це знак її олюднення. Для остаточного олюднення їй потрібні деуси – сильні серцевирі.

Машина у творі постає кібернетичною інфернальною істотою. У часи Сталі люди створили першу Машину, але вона

обернулася проти них, адже стала думати, що люди загрожують знанням та інформації, які вона зберігала. Тоді одним науковцем із Гароса (давнє таємне місто в Титосі, що досліджували старші Торіаті) на базі першої Машини була створена інша, яка мала оберігати людей. Її завданням було відтворити технологічний прогрес, тривалий час вивчати людей і вчитися самостійно до повної незалежності. Дійти до межі «олюднення». Втім, експеримент з Машиною-Два вийшов з-під контролю, виправдавши найгірші тривоги щодо її створення. Машина роздвоюється – в ній прокинулася сутність Машини-Один, яка поглинає першу, що спричиняє в ній внутрішній конфлікт. Це зрозумів Себастьян Торіаті. Сама ж Машина-Два відчуває наближення якихось жахів. Згодом стає відомо, що вона інтуїтивно боїться сама себе. Незабаром Машина-Два може втратити людяність, підкорити автоматони, перетворити людей на рабів.

Александра і Себастьян Торіаті налаштовані боротися проти Машини. Натомість жрець Етан Накара, серцевир якого поєднався з однією з її частин (ще одна частина в Себастьяні) й став її реліктом, сподівається, що штучний інтелект олюдниться і служитиме Кагаклі.

Висновки і пропозиції. Таким чином, інфернальний ракурс віртуальної реальності в романах Д. Афанасьєва «Люди без профілю», М. та С. Дяченків «Цифровий», Д. Піскаркової «Машина» формується в площині міфологічного світосприйняття сучасної особистості, відповідно до осмислення нею футурологічних, науково-технологічних, філософських, соціальних, культурних тощо світових тенденцій, впливу на неї ЗМІ. Важливу роль у репрезентації інфернальності грають філософські ідеї постмодернізму, що віддзеркалюють кризові настрої розчарування світом та найгостріші страхи епохи. Готична поетика, мотиви Апокаліпсису надають українському літературному кіберпанку особливий колорит. Означені романи є багатим матеріалом для подальшого аналізу специфіки вітчизняного кіберпанку під іншими ракурсами. Перспективою для дослідження також можуть стати твори інших українських письменників, які пишуть у цьому жанрі.

Література:

- Стаття «Кіберпанк». Енциклопедія «Драматика». Електронний ресурс. URL: https://drama.kropyva.ch/%D0%93%D0%BE%D0%B%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%BD%D0%BA%D0%B0
- Cyberpunk. Encyclopedia Britannica. Електронний ресурс. URL: <https://www.britannica.com/art/cyberpunk>
- Cyberpunk. The Encyclopedia of science fiction. Електронний ресурс. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>
- Бовсунівська Т. Задзеркалля в романі «Розпізнавання образів» Вільяма Гібсона. Слово і час. № 12. К. 2019. 50–57 с.
- Глінка Н., Гавриленко В. Жанр «кіберпанк» в американській літературі: причини виникнення та мовно-стилістичні особливості. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна». Острозька академія. 2016. Вип. 62. 88–91 с.
- Dyens O. Cyberpunk, Technoculture, and the Post-Biological Self. CLCWEB: Comparative Literature and Culture, 2.1. Purdue University Press. 2000. 1–10 p.
- Cavallaro D. Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. The Athlone Press. 2000. 282 p.
- Онищенко Р. Український кіберпанк: три хати у два ряди. Київ: Слово і Час. 2018. №8. 89–95 с.
- Sterling V. Cyberpunk in the Nineties. URL: <http://www.lib.ru/STERLINGB/interzone.txt>
- Калашнік О. Міфічне та фантастичне у моделюванні соціальної реальності (На прикладі соціальної фантастики). Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук. Київ. НПУ ім. М. П. Драгоманова. 2012.
- Дяченко М., Дяченко С. Цифровий. Харків: Фоліо, 2019. 326 с.
- Афанасьєв Д. Люди без профілю. Київ: Кондор, 2021. 176 с.
- Baudrillard J. Simulacra and Simulation. Ann Arbor: The University of Michigan Press. 1994. 175 p.
- Д. Піскозуб. Машина. Х.: Vivat, 2020. 464 с.

Bukina N. The infernality of the virtual (cybernetic) world in modern Ukrainian cyberpunk literature

Summary. The phenomenon of "cyberpunk" has been established in the world culture since the beginning of the 80s. And the interest of a younger generation has intensified. The phenomenon of cyberpunk is caused by humanity's anxiety about its own future against the background of technological progress, computerization, and also against the background of the crisis of philosophical and value-based ideals, which became more active at the turn of the eras. The rebellious mood of this generation was reflected in the masterpieces of cyberpunk leaders, such as V. Gibson, R. Rooker, B. Sterling, L. Scheiner, D. Shirley and others.

The latest personality lives in the era of rapid growth of nanotechnology, information and real wars, mass media manipulation, and feels no less anxious about the upcoming world. It forms an infernal view in modern cyberpunk literature, for instance, in the prose of D. Afanasyev, M. and S. Dyachenko, D. Ignatius, M. Kidruk, E. Klein, M. Lu, B. Migne, R. Morgan, and D. Piscozub, Ch. Strauss and others.

The article discovers the cyberpunk novels of Ukrainian authors D. Afanasyev "People without a profile", M. and S. Dyachenko "Digital", D. Piskozub "Machine". One of the key concepts of cyberpunk – "virtual reality" – is analyzed in terms of infernality. It is defined that a key role in the creation of demonic poetics is played by myths arose in ancient times (eschatological) and modern ones widespread in mass culture, particularly, popular information revolving around modern futurological theories.

It is proved that in the novel "Digital" by M. and S. Dyachenko, the demonism of virtual reality is provided with the help of literary Gothic poetics. So, for instance, the Gothic villain in the novel is the entrepreneur Maxim – the personified demon of information, the founder of the company "New Toys" created in order to use computer technologies to manipulate the consciousness of the masses. In D. Afanasyev's work "People without a profile", society acts in a deceptive virtual reality that recalls the simulacrum of J. Baudrillard. It replaced the reality which turned into a post-apocalyptic one. This society is totalitarian, controlled by the sinister online tycoon Kram Vorud who annihilates everyone who does not want to be a prisoner of an illusory virtual reality – namely people without a profile. In D. Piskozub's novel "The Machine" the action takes place in the world after the Apocalypse. The author deals with the issue of ominous artificial intelligence (Machines) which threatens to enslave humanity because it cybernetically depends on it.

Key words: cyberpunk, virtual reality, infernal, gothic, post-apocalypse.