



**КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:
ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР В «НЕЙРОМАНТЕ» УИЛЬЯМА ГИБСОНА**

Нишонов Илхомджон Дилмуродович,

Узбекский государственный университет мировых языков

Самостоятельный соискатель

ilhomnishonov898@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15183655>

Аннотация: Данная статья посвящена анализу виртуальной реальности в романе Уильяма Гибсона «Нейромант» с фокусом на её философские и социокультурные аспекты. Исследуется концепция гиперреальности в произведении котором симуляции не просто иллюстрирует реальность, а также формируют автономную систему значений замещая материальный мир. Рассматривается влияние этой концепции на киберпанк как литературное направление где виртуальные среды становятся ключевым элементом повествования. Особое внимание уделяется роману У.Гибсона «Нейромант» в котором киберпространство интерпретируется как новая форма субъективности формирующий физические ограничения. В заключение делается вывод о том, что виртуальная реальность в киберпанке функционирует не только как художественный приём, но и как средство философской рефлексии над изменением природы человеческого опыта в условиях технологического прогресса.

Ключевые слова: виртуальная реальность, киберпространство, гиперреальность, киберпанк, идентичность, трансгуманизм

Введения

Роман У.Гибсона «Нейромант» является одним из ключевых произведений киберпанка, который заложил основы и определил его философскую и эстетическую направленность. Одним из центральных элементов этого произведения становится концепция виртуальной реальности, воплощённой в форме *Матрицы*. Это киберпространства, где человеческое сознание может существовать независимо от физических ограничений тела. Илиопулос (2020) рассматривает трансформацию физических пространств в романе утверждая, что виртуальная реальность в романе — это не просто нематериальная концепция, а структурированная среда с правилами, архитектурой и ограничениями. Гибсон описывает эту цифровую среду как пространство гиперреальности, в котором данные приобретают визуальную, кинетическую и даже синтетическую форму превращаясь в переживание способное конкурировать с физическим миром. Герои романа, такие как Кейс переживают процесс радикальной трансформации субъективности, сталкиваясь с вопросами идентичности, сознания и границ человеческого опыта. Таким образом, виртуальная реальность в «Нейроманте» выходит за пределы традиционного



XORIJY TILLARNI O'QITISHDA INNOVATSION YONDASHUVLAR NAZARIYANING AMALIYOTGA TATBIQI

mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy anjumani

понимания цифровых симуляций и становится метафорой изменений, происходящих с человеческим сознанием в технологическую эпоху. Настоящее исследование посвящено анализу того, как Гибсон конструирует киберпространство, какие философские и эстетические вопросы оно затрагивает и каким образом отражает ключевые идеи киберпанка.

Основная часть

Киберпанк демонстрирует гиперреальность как неизбежное следствие цифровой эры, где симуляции не просто копируют реальность, а вытесняют ее. Гиперреальность это концепция предложенная Жаном Бодрийяром, описывает состояние, в котором границы между реальным и симулированным мирами стираются, а симулякры становятся более «*настоящими*» чем сама реальность. Гёзен (2020) рассматривает виртуальную реальность в киберпанке через призму концепции гиперреальности Жана Бодрийяра. В киберпанке эта идея находит мощное отражение через темы виртуальных миров, цифровых симуляций и измененного восприятия действительности. Гиперреальность в киберпанке не только формирует нарратив, но и поднимает вопросы о природе реальности, идентичности и власти в технологически развитом обществе.

Виртуальная реальность в романе Уильяма Гибсона «*Нейромант*» является сложной симулятивной средой, воплощённой в форме киберпространства которое персонажи воспринимают на уровне гиперреальности. Эта уникальная среда представляет собой одновременно «*консенсусную галлюцинацию*» и продукт высокотехнологичной иммерсивной симуляции в которой границы между физическим и цифровым пространством стираются. Дж. Нил (2013) анализирует основные элементы в романе утверждают, что киберпространство представляет собой дезориентирующий, фрагментированный и гиперреальный мир, в котором традиционные представления о реальности разрушаются. В романе Матрица является пространством где экзистенциальные вопросы о природе сознания и идентичности переплетаются с эстетическим опытом. Хейлз (2000) утверждает, что изображённая Гибсоном виртуальная реальность в «*Нейроманте*» воплощает «*постчеловеческий*» субъект, в котором сознание и идентичность отделяются от физического тела. Восприятие данных в этом пространстве не является механическим: оно представляет собой обострённый психо-сенсорный опыт, включающий различные уровни сознания, возникающие при взаимодействии с виртуальной средой. Взаимодействие с Матрицей достигает уровня «*трансперсональной*» симуляции, поскольку оператор, подобно Кейсу, буквально оставляет тело и существует как чистое



XORIJY TILLARNI O'QITISHDA INNOVATSION YONDASHUVLAR NAZARIYANING AMALIYOTGA TATBIQI

mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy anjumani

сознание. Это состояние трансцендирует границы традиционной телесности и идентичности, создавая новое измерение субъективного существования. Кавалларо (2000) считает, что киберпространство у Гибсона меняет наши представления о физическом пространстве, делая географию и ограничения тела второстепенными по сравнению с текучими, основанными на данных виртуальными сферами. Подобная трансформация в контексте трансгуманизма предполагает, что человеческое сознание может быть освобождено от своих телесных ограничений и расширено посредством цифровых технологий. Концепция трансгуманизма в романе проявляется через отчуждение персонажей от их физического облика и их стремление к *«цифровой трансценденции»*. Это видение тела как препятствия отражает стремление к радикальной деперсонализации, характерной для постгуманизма, где телесность становится архаичной и обременительной. Виртуальная реальность Гибсона, таким образом, представляет собой пространство, где субъект может осуществить субституцию тела, обретя альтернативную, неограниченную телесными ограничениями форму существования. Эта идея создаёт напряжение между физической реальностью тела и концепцией чистого сознания, свободного от физиологических ограничений.

Ещё одной важной чертой киберпространства в романе является формирование социальной и когнитивной иерархии. Виртуальная реальность становится платформой, где консольные ковбои, такие как Кейс, получают доступ к высокоуровневым ресурсам и информационным структурам, которые недоступны обычным людям.

Постгуманистический аспект виртуальной реальности в *«Нейроманте»* отражает философскую тему киборгизации сознания, где физическое и цифровое сливаются в новом типе субъектности. Гибсон описывает киберпространство через уникальную визуально-кинестическую синестезию, позволяющую персонажам воспринимать данные в виде ярких линий, узоров и геометрических конструкций.

Визуальная структура матрицы, где образы данных представлены как осязаемые формы, создаёт для пользователя не просто информационное поле, но настоящую гиперреальность. Такой подход напоминает концепцию деконструкции реальности, в которой данные превращаются в символы, и границы между физическим и информационным мирами исчезают. Это переживание данных на уровне синестезии подчёркивает эстетический характер киберпространства, где формы и цвета воплощают смысловые структуры,



XORJIY TILLARNI O'QITISHDA INNOVATSION YONDASHUVLAR NAZARIYANING AMALIYOTGA TATBIQI

mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy anjumani

создавая уникальный мир визуальных образов, доступных через цифровое взаимодействие.

Заклучение

Виртуальная реальность в романе «*Нейромант*» У.Гибсона выходит за пределы традиционного представления о цифровых технологиях и становится самостоятельной философской концепцией. Гиперреальность, как её описывает Жан Бодрийяр, воплощается в киберпространстве романа, где симуляции не просто отражают реальность, а создают новую систему значений, способную подменять материальный мир. В этом контексте киберпространство превращается в новую форму субъективного существования, где границы между физическим телом и сознанием стираются. Через персонажа Кейса и его взаимодействие с Матрицей Гибсон демонстрирует, как технологии изменяют восприятие реальности, открывая путь к трансгуманистическим идеям. Отчуждение от тела, расширение сознания в цифровых средах и восприятие данных как чувственного опыта подчёркивают эстетику киберпанка, где виртуальное становится неотъемлемой частью человеческой природы. Таким образом, «*Нейромант*» не только задаёт направление развитию жанра, но и поднимает вопросы о том, как технологии меняют наше понимание идентичности, субъективности и границ возможного, превращая виртуальную реальность в пространство философского осмысления будущего человечества.

Использованная литература:

1. Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. A&C Black, p.26.
2. Gözen, J. E. (2020). *The Fractal Subject and the Hologram Rose: On Baudrillard and Cyberpunk as Media Theory*. *SFRA Review*, 50(4), pp. 52-59.
3. Hayles, N. K. (2000). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, p.280.
4. Piopoulos, G. (2020). *Space and the Re-Purposing of Materials and Technology in William Gibson's Neuromancer and Virtual Light* (Doctoral dissertation, Aristotle University of Thessaloniki), p.18.
5. Kneale, J. (2013). *The virtual realities of technology and fiction: reading William Gibson's cyberspace*. In *Virtual geographies*, Routledge, pp. 205-221.