

## ВІД УРСУЛИ ЛЕ ГУЇН ДО МАГІЇ КІБЕРПРОСТОРУ

**Наталія КРИНИЦЬКА**, к. ф. н., доцент  
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка  
вул. Остроградського 2, Полтава, Полтавська область, 36003  
e-mail: nataliakrin@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9591-542X>

**Поль ДОНЕЦЬ**, викладач, аспірант  
Міжнародний гуманітарний університет,  
Фонтанська дорога, 33, Одеса, Одеська область, 65000  
e-mail: dp85@ukr.net  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6759-0920>

*У статті простежується шлях від пуританського логоцентризму до техногнозису, паралелей між магією та програмуванням. Проміжною ланкою між магією, міфологією та кіберпростором стає фентезійний Земноморський цикл Урсули Ле Гуїн та прото-кіберпанк повість Вернора Вінджі «Справжні імена». Хоча кіберпанк – жанр «твердої» наукової фантастики, у творах Вінджі, Гібсона та Стівенсона наявні магічні коди: кіберпростір як лімінальний хронотон; юнгіанська магічна четвірка архетипів (Герой-хакер, Мудрий наставник чи наставниця, Аніма, Тінь); подорож Героя-Трикстера до надможливостей.*

**Ключові слова:** американська культура, Урсула Ле Гуїн, Вернор Вінджі (Віндж), Вільям Гібсон, Ніл Стівенсон, кіберпанк, кіберпростір, ім'я, герметизм, техногностицизм, трансгуманізм.

Магічні заклинання мають слугувати немовби інструкціями для агентів надприродних, часто невидимих сил, тобто, як правило, агентів із надлюдськими можливостями. Певною мірою, для нас роль подібних агентів виконують комп'ютерні технології – ми часто не знаємо, як вони працюють, але завдяки нашим елементарним командам та натисканню на потрібні клавіші досягаємо всіляких результатів. Стівен Фостер та Ліндсі Хендлі розглядають програмування як систему заклинань (Foster & Handley,

2023). Паралелі між магією та комп'ютерним програмуванням, а також техноязичництво (technoraganism), яке виникає на основі таких паралелей, давно привернули увагу низки дослідників (Davis, 1998; Aupers, 2009; LaGrandeur, 2013, Ch. 7). Ерік Штайнхарт підкреслює: «Стародавні магічні заклинання та сучасні програми виражені таємничими мовами за допомогою спеціальних гліфів. Гліфи в „Грецьких чарівних папірусах” нагадують символи в таких мовах програмування, як APL<...> Віра піфагорійсько-платонічного мага перетворюється на віру комп'ютерного вченого: природа створена з програмованих числових моделей» (Steinhart, 2020, 17-18). Рей Курцвейл наголошує, що «наші заклинання – це формули та алгоритми, які лежать в основі сучасної магії» (Kurzweil, 2005, 5). Стівен Вольфрам іде ще далі, стверджуючи, що природа є системою програмованих бітів (Wolfram, 2002). Отже, для техноязичників магія перетворюється на програмування, а природа, зрештою, стає цифровою. Прикметно, що опитування, проведене Марго Адлер у 1985 р. серед американських неоязичників (неорagans), які практикували магію, показало, що «напрочуд високий відсоток» цих людей був зайнятий у наукових і технологічних галузях. Не менше 16% респондентів працювали програмістами, інженерами-програмістами або іншим чином були зайняті в комп'ютерній індустрії (Adler, 1997, 446). Стеф Уперс пропонує дослідження таких «техноязичників» у Кремнієвій долині. Хоча магія та технології зазвичай зображуються як несумісні, а магічне мислення сприймається як примітивна стадія розвитку людської свідомості, Уперс, спираючись на роботи антропологів Маретта й Маліновського, робить висновок, що «магія та технологія не такі несумісні, як це пояснюють сучасні теорії про прогресивну раціоналізацію, секуляризацію та „розчарування світу” (disenchantment of the world). Навпаки: обговорювані дослідження та емпіричні ілюстрації вказують на невизнану вибіркочу спорідненість між магією та цифровими технологіями» (Aupers, 2009, 158).

Сьогодні науково-фантастичний жанр кіберпанку, провідними фігурами якого вважаються Вернор Вінджі (Vernor Vinge, варіанти перекладу прізвища – Віндж, Вінжі, народ. 1944 р.), Вільям Гібсон (William Gibson, народ. 1948 р.) та Ніл Стівенсон (Neal Town Stephenson, народ. 1959 р.), переживає нову хвилю дослідницького, читацького, глядацького та користувачького інтересу. Запропонована Вінджі та Гібсоном концепція кіберпростору є, безсумнівно, найбільш значущим відкриттям метафізики з часів Гайдеггера. Класичні кіберпанки у цьому сенсі примітні не тим, що винайшли віртуальну реальність, а тим, що їм вдалося відтворити практично альтернативну дійсність із можливостями стати рівним Богові, поставити крапку в перемозі над природою. Хоча дослідники часто трактують кіберреальність як явище суто технічного характеру, а кіберпанки подекуди не приховували своєї антипатії до фентезі, Вінджі та Гібсон, як ми покажемо далі, часто бачать цей простір як зачарований світ. Певні елементи такої зачарованості простежуються і в доробку посткіберпанків, насамперед Стівенсона.

Тож виникає міф кіберпростору, близький до поетики жанру фентезі (Brians, 2011, 122). Це дещо парадоксальний висновок, бо кіберпанк прийнято вважати поверненням до «твердої», псевдореалістичної наукової фантастики на противагу фентезійним експериментам «Нової хвилі» на чолі з Майклом Муркоком. Раніше ми зверталися до особливостей кіберпростору Гібсона та Стівенсона (Donets & Krynytska, 2022) та стилістичних засобів вираження трансгуманізму в трилогії Гібсона (Донець, 2022). Тепер за мету ставимо вивчення магічного виміру кіберпростору повісті Вернора Вінджі «Справжні імена» (*True Names*, 1981), трилогії Вільяма Гібсона «Кіберпростір» (*Sprawl Trilogy*, 1984–1988) та роману Ніла Стівенсона «Снігопад», або «Лавина» (*Snow Crash*, 1992) у контексті зв'язків із фентезі.

Почнемо з розкриття поняття «техногнозис», яке вивчається Еріком Девісом (Davis, 1998), і зв'язком цього явища саме з американською культурою, до якої належать за походженням усі три вище згадані автори. Перші американські колоністи – пілігрими й пуритани – були впевнені, що «істинне» Боже слово покращить світ, упорядкує всі речі й відносини між людьми, допоможе побудувати нову країну. Таке ставлення до Святого Письма відповідає одній із доктрин протестантства – *sola scriptura*, за якою тільки до Біблії потрібно ставитись як єдиного джерела віровчення. Отже, із самого початку Америка формується як книжна, текстоцентрична нація (Михед, 2006, 191; Шебуренкова, 2015, 44). Водночас, культура пуритан була сповнена парадоксів – сама література з її поетичними засобами вважалася ними гріховною, але невпинно розвивалася, покращуючи ці ж засоби, щоб іще з більшою силою наставляти грішників на вірний шлях (Шебуренкова, 2015, 42-43). Іще більш гріховною була для пуритан магія, хоча що глибше ми занурюємося в американську культуру, то краще розуміємо, що роль містиків і езотериків у ній, навіть на високому офіційному рівні, була провідною.

Гарольд Блум у контроверсійній роботі «Американська релігія» стверджує, що ця релігія не є християнською, принаймні в європейському розумінні, і що вона, радше, гностична (Bloom, 1992). Наші знання про гностицизм (від грец. *γνῶσις* «знання») суперечливі, як і сама ця низка релігійних течій (іудейські, антиіудейські, язичницькі гностики та офіти), що розвивалися паралельно з християнством. Спільним для цих вчень є різкий дуалізм – протиставлення духу і матерії, що спостерігається і в пуританстві. Гностики вірили, що світ створений або обмеженою у своїй могутності Божественною силою, або наперед визначено злого (Деміургом, Люцифером тощо). Мета гностицизму – у возз'єднанні людини зі справжнім Богом завдяки таємному знанню – гнозису. «Через гнозис як пізнання Творіння та божественних законів, що ним керують, відбувалося своєрідне

повернення до Бога – сходження в небесні сфери, зворотне давньому гріхопадінню через сходження Першолюдини в матеріальний світ», – узагальнює дослідниця ренесансно-барокового магічного коду Олександра Філоненко (Філоненко, 2018, 17). Із гностицизмом пов'язане вчення маніхеїв, кабалістів, павликіан, катарів, богомилів, середньовічні ересі та неортодоксальна містика нашого часу (Катусенко, 2002). Звернемо увагу, що назва катарів походить від грецького *καθαρός* – «чистий», аналогічно за значенням з етимологією назви пуритан (від англ. *purity* – «чистота»).

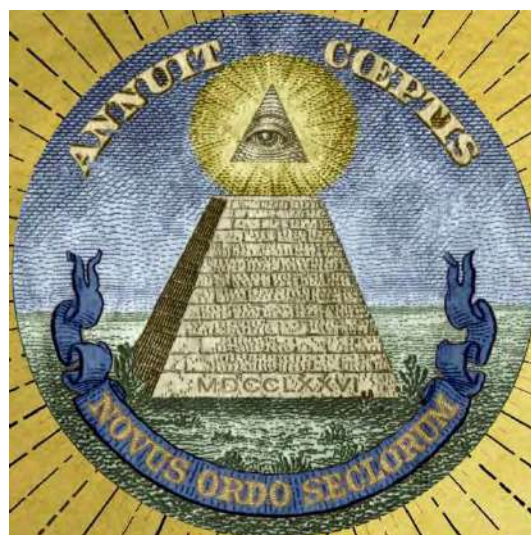
Г. Блум пише, що американська релігія не вірить і не належить, вона **знає**, хоча завжди хоче знати ще більше (Bloom, 1992, 31). Е. Девіс наголошує: «„Я” американця – це гностичне „я”, тому що в глибині своєї душі він вірить, що автентичність виникає з незалежності, яка одночасно природна, суверенна й унікальна» (Davis, 1998, 103). Тож, для американської ментальності свобода, незалежність, знання та інформація невід'ємні. Девіс знаходить передумови виникнення сучасної західної цивілізації у міфі про інформацію, який був уперше виразно сформульований гностиками. Згодом гностицизм живе як архетип у всій історії Заходу, а гностичний ідеал знання, яке звільняє, локалізується у науково-технічному прогресі. Девіс пропонує термін «техногнозис», сутність якого – «трансценденція шляхом технологій». Двома вічними супутниками гностицизму вчений вважає переконання в недосконалому світу (і як наслідок – прагнення до його перебудови) та визнання присутності у світі темних панівних сил – «архонтів» (привіт усім любителям масонів та теорії змови) (Davis, 1998).

Разом із гностицизмом у контексті розвитку американської культурної міфології варто згадати й герметизм, який охоплює широкий набір містичних і алхімічних принципів. Центральним джерелом герметизму є *Corpus Hermeticum* («Герметика»), зібрання мудрості, що, як вважається, було складено Гермесом Трисмегістом, поєднанням Гермеса (Трикстера та

провідника душ) та єгипетського божества мудрості та світового порядку Тота. Коли Захід знову відкрив цей матеріал, який насправді датується пізньою античністю, Трисмегіст вважався духовним сучасником Мойсея. Його працю визнавали настільки важливою, що коли Марсиліо Фічіно перекладав класичні тексти на початку флорентійського Відродження, Козімо Медічі наказав йому попрацювати над «Герметикою», перш ніж перекладати Платона.

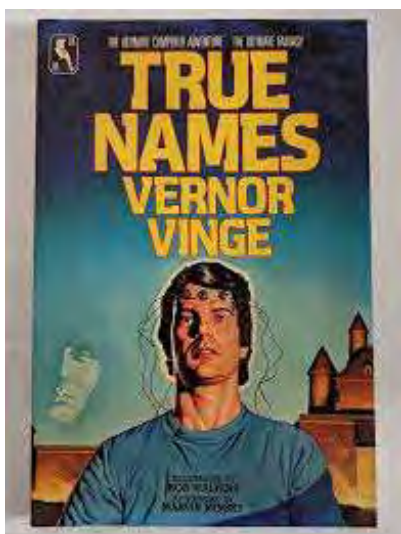
О. Філоненко наголошує, що «практика герметичної магії мала певну легітимацію в ренесансно-бароковій культурі, однак вимагала від мага дотримання певного кодексу магічного благочестя, адже ренесансний маг – це, в першу чергу, християнський маг. Порушення цього кодексу могло призвести до занапащення душі, як сталося із доктором Фаустом» (Філоненко, 2018, 17).

Загалом, і гностицизм, і герметизм підкреслюють важливість прихованого або езотеричного знання, вірять, що справжнє розуміння та духовне просвітлення приходять від доступу до таємної мудрості, яка закрита від широкого загалу. Обидві традиції зосереджені на досягненні духовної трансформації та самореалізації. Гностики прагнуть уникнути матеріального світу й повернутися до свого божественного витоку, тоді як герметики хочуть досягти духовного сходження і стати єдиним цілим з божественним (French, 1972, 71). Ці філософсько-релігійні течії зіграли вирішальну роль у формуванні західної езотерики. І гностицизм, і герметизм демонструють синкретичні тенденції: гностицизм, наприклад, зазнав впливу платонізму, іудаїзму та християнства,



Мал. 1. Зворотній бік Великої печатки США містить масонську символіку.

тоді як герметизм поєднує єгипетську, грецьку та іншу стародавню мудрість. Обидві традиції наголошують на концепції внутрішньої божественної іскри всередині людини. У гностицизмі цей божественний елемент відомий як «пневма» або «іскра світла», тоді як у герметизмі він згадується як «божественна душа» або «божественна іскра». Істинний Бог був далеким Чужим Богом, і, щоб почути його поклик до визволення, людина мала пробудити «іскру» або «насіння» світла, приховане всередині. Цей момент гностичного одкровення був не просто невимовною містичною єдністю, але припливом космічного знання (Davis, 1994, 32). Тут не можна не помітити спільні елементи з пуританським наверненням як духовним просвітленням, з переконаністю пуритан у зіпсованості матеріального світу, з їхньою вірою у свою обраність, у «внутрішнє світло», необхідні для побудови Нового Єрусалиму.



Мал. 2. «Справжні імена» (Bluejay, 1984).

Стівен Хеллер свідчить, що в США завжди існувала підводна езотерична течія, що породила феномен «герметичної Америки», особливого національного темпераменту, який протистоїть панівному наративу Америки пуританської. «Батьки-засновники», більшість з яких були франкмасонами, цілком свідомо адаптували структуру держави для герметичних цілей, перетворюючи її «на алхімічний апарат, в якому людська душа змогла б рости і трансформуватися, не відчуваючи майже жодного впливу з боку уряду, соціуму чи релігійних установ» (Hoeller, 1992, XV). Кетрін Албанез пише: «Якщо якась зовсім нова масова релігія і виникла в Америці Нового часу, то це була природнича релігія радикального емпіризму, а метою цієї релігії було об'єднання духу і матерії і – завдяки цьому – перетворення людей на богів» (Albanese, 1990, 65). Зі своїм перфекціоністським

«прометейством» масонські ложі таким чином принесли в сучасне світське суспільство «релігію технології» (Noble, 1997, 82).

Тепер повернемося до кіберпростору, який теж свого часу став надією на техногнозис. Вважається, що саме в повісті «Справжні імена» математик, програміст і письменник Вінджі ще 1981 року заклав основи кіберпанку. Перед нами світ, пронизаний всесвітньою мережею «Інший План / Інша Площина» (Other Plane), дуже схожий на сучасний. Інший План (фактично, Інтернет) – віртуальне представлення «простору даних», до якого звертаються ігрові інтерфейси (портали). Панівна метафора – чарівний світ, де існують “sprites, reincarnation, spells and castles” (Vinge, 2001b, 241). Хакери (чорнокнижники), що мешкають у Ковенах, влаштовують різні розіграші для розваги та отримання прибутку. Вони мають тримати в таємниці свої справжні особи («Справжні імена») навіть один для одного та для «Великого супротивника», уряду США, оскільки ті, хто знають справжнє ім'я чорнокнижника, можуть змусити його працювати на них або навіть спричинити «Справжню смерть», убивши чорнокнижника в реальному житті.

Вінджі не приховує впливу на свій твір грандмайстрині НФ та фентезі Урсули Ле Гуїн: «Багато років (з того часу, як я прочитав «Чарівника Земномор'я» Ле Гуїн. – Н.К., П.Д.) я уявляв, що „справжні імена” в казці – те саме, що ідентифікатори об'єктів у великій базі даних. І тут я зрозумів, що з цього може вийти оповідання» (Vinge, 2001a, 16).

Для кращого розуміння тези Вінджі, мабуть, варто заглибитися у роль слова (імені) у фентезі та у світовій культурі загалом. Філолог і письменник Володимир Єшкілев тлумачить фентезі цілком у гностичних традиціях як «літературний жанр деміургійного дискурсу»: «Жанр фентезі керований законами наднарративної деміургії і вибудовує „внутрішню енциклопедію” парареальності з більш чи менш адаптованих фрагментів міфів народів світу» (Волков, 2001, 592). В. Єшкілев високо оцінює значення фентезі для

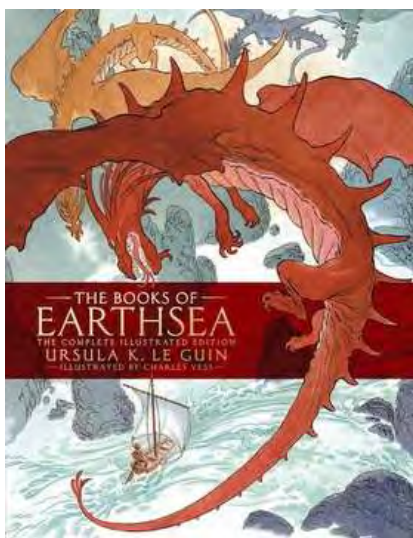


сучасної культури, адже в цій літературі «відбувається реставрація одного з найглибінніших прагнень людської волі – воління бути богом свого персонального світу, упорядником його енциклопедії» (Єшкілев, 1998b). Філолог розглядає номінантність як найважливіший аспект деміургійної літератури, під яким розуміє «корпус знакового наповнення створеного уявою автора персонального світу. Знаки (імена), котрі виступають при деміургії основою фреймів, провокують оповідальність (наратив) як розгорнення персонального світу» (Єшкілев, 1998a). Акцентуючи увагу на темі сили як глибинного джерела творчості, дослідник зауважує, що «у „внутрішній” енциклопедії сила виступає у здатності до називання» (Єшкілев, 1998b).

Урсула Ле Гуїн (Ursula K. Le Guin, 1929–2018), донька видатних антропологів Альфреда та Теодори Крьюберів, дійсно вірила в силу слова. І внаслідок такої віри в уяві письменниці народжується міфопоетичний світ Земноморського циклу (*The Earthsea Cycle*, 1964–2001), реалізуючи метафору про магічні можливості мови (Криницька, 2007, 87-93). Загальновідомо, що для людини з міфологічним сприйняттям магія слова виступала не метафорою, а невід’ємною частиною життя, бо основною відмінністю міфологічного пізнання від раціонального є те, що воно «не є наслідком співвіднесення, а виникає в результаті ототожнення чого завгодно з чим завгодно» (Савельєва, 2003, 120). Мова, якою люди користувалися в рамках міфологічного світорозуміння, поділялася на повсякденну й сакральну. Для останньої в акті ритуального священнодійства ім’я, слово виступало не в ролі опису дійсності, а як засіб, знаряддя впливу на цю дійсність, на таємні сили, що лежать у її основі: старозавітний Адам одержав як дарунок від Бога владу над створеним світом, що виражалася, зокрема, в тому, що, даючи імена всьому існуючому, він поширював свій вплив на найменоване.

Земноморській культурі Ле Гуїн, крім звичайних ардичної та каргадської мов, відоме сакральне Істинне Мовлення (True Speech). На думку Річарда Ерліха, цей термін викликає асоціації з психоаналітичною теорією, де в такий спосіб іменується мова сновидінь, символів та інших маніфестацій несвідомого (Erlich, 2010, 69). Мартін Гайдеггер теж розрізняє істинну мову (die Sage), яка безпосередньо співвідноситься з онтологічною істиною буття й виявляється, зокрема, у творах мистецтва, і побутову мову (das Gerede), яка є поверховою (Зубрицька, 2001, 227). Істинне Мовлення в циклі також іменується Мовою Творення (Language of the Making), де назва кожної речі є сутність цієї речі, а справжнє ім'я людини – це одне зі слів Істинного Мовлення. Оскільки ім'я людини – це її сутність у самому загальному й абсолютному значенні слова, то кожний, хто довідається це ім'я, отримує цілком реальну владу над її життям і смертю (Le Guin, 2002, 330).

Ось як Ле Гуїн описує процес підготовки майбутніх магів у школі на острові Рок: на заняттях у Майстра-Йменувателя (Master Namer) “a student



Мал. 3. «Книги Земномор'я: повне ілюстроване видання»  
Урсули К. Ле Гуїн. (Saga Press, 2018).

must learn before midnight the name of every cape, point, bay, sound, inlet, channel, harbor, shallows, reef and rock of the shores of Lossow, a little islet of the Pelnish Sea...”, бо “he who would be Seamaster must know the true name of every drop of water in the sea.” (Le Guin, 1991, 58-59). Майстер також згадує, що “many a mage of great power has spent his whole life to find out the name of one single thing – one single lost or hidden name. And still the lists are not finished.” (Le Guin, 1991, 59). Він наголошує, що “magic consists in this, the true naming of a thing.” (Ibid.). Як слушно доводить

дослідниця Шу-Фен Цай, для Ле Гуїн магія виступає символом науки, а маги

– вчених, що присвячують життя нескінченним спробам знайти справжнє ім'я кожного предмета чи явища, тобто класифікувати їх (Tsai, 2003).

Такий спосіб мислення можна зустріти в багатьох культурах, і він, безсумнівно, добре відомий письменниці, зокрема завдяки батькам, котрі вивчали культуру індіанців племені юрок та інших каліфорнійських племен, серед яких використовувалися звичайні й справжні імена, відкриті лише для посвячених (Rochelle, 2001, 6). Концепція про таємне ім'я як аналог «ахіллесової п'яти», яку слід ховати від чужих, поширена в казковій і, завдяки Ле Гуїн, – у фантастичній літературі та комп'ютерних іграх. Джеймс Дж. Фрезер присвячує цій традиції цілий розділ дослідження магії та релігії «Золота гілка» (Frazer, 1995, 284-304).

У Земномор'ї відправлення обряду «ім'япокладення» покладено на людей із магічними здібностями, тобто відьом і чарівників, бо вміння дізнаватися й давати справжні імена є основним складником їхнього таланту. Ця здатність і обов'язок зберігати ім'я в таємниці існують неподільно. Паралелі з індіанською традицією найменування свідчать про намагання письменниці досягти «неевклідового бачення» (a non-euclidean view): згадуючи, що корінні жителі континенту давали імена всім предметам, Ле Гуїн пояснює це тим, що для них кожний камінь був центром світу, а тепер це бачення втрачене (Le Guin, 1989, 82).

О. Філоненко визначає, зокрема, такі модуси магічного: «*Faërie* (чарівна магія не-людей, властива їм від природи), *Magic* (власне магія – людська „вчена” магія з двома відгалуженнями – *Magic proper* / Біла магія і *Sorcery* / Чорна магія) та *Witchcraft* (дослівно „відьмине [відьомське] ремесло”, чаклунство / відьмацтво – низова народна, переважно жіноча магія)» (Філоненко, 2018, 15). Дослідниця спостерігає гібридизацію модусів магічного в доробку письменниці: «Творчість У. Ле Гуїн є яскравим прикладом того, як в історію типу *Faërie*, що також структурується ренесансно-бароковими субкодами (насамперед просперіанським із

елементами фаустіанського), проникає код Witchcraft. Це майже неминуче відбувається, коли автора цікавлять гендерні магичні відносини» (Філоненко, 2018, 20).

О. Філоненко наголошує, що магичні коди / субкоди «генетично постають від „базового магичного коду”, який лежить в основі багатьох міфів, чарівних казок та літературних „магичних історій” <...>. Сюжетною основою базового магичного коду є „мономіф” про Героя (за Дж. Кемпбеллом), а система персонажів має виразну архетипну структуру, до складу якої входить, передусім, архетип Героя, Мудрого Старця, Тіні та Аніми (так звана „четвірковість”, за К. Г. Юнгом)» (Філоненко, 2018, 15). Дослідниця доводить, що «ці магичні коди / субкоди функціонують як певні системи художніх конвенцій та набір поетикальних засобів», що містять, зокрема, «хронотоп із яскравими лімінальними характеристиками», «систему персонажів (повний „четвірковий” склад, що постає з базового магичного коду, який складається з магичного персонажу, героя – підопічного магичного, антагоніста та жіночого персонажу, і може бути розширений через подвоєння / потроєння або редукований); сюжетну матрицю (модифікації мономіфу – „ритуали переходу” та “обряди ініціації” або ж зовнішні та внутрішні квести) (Ibid.).

Тож для Вінджі джерелом натхнення став, зокрема, фентезійний доробок Ле Гуїн, який ґрунтується на номінантності, відображає основні юнгіанські архетипи (Криницька, 2007, 28-30) та абсорбує вплив багатьох міфологій і літературних модусів магичного. Інший План (кіберпростір) – хронотоп із лімінальними характеристиками, адже вимагає ритуалів переходу, подолання порогу між звичайною та віртуальною реальністю.



Мал 4. Містер  
Сліппері на шляху до  
Ковена.

Як прояснює опис головним героєм твору Вінджі містером Сліппері (Mr. Slippery, справжнє ім'я – Роджер Поллак, Rodger Pollack) шляху до Ковена, Інший План – це простір техноалегорії, де образи безпосередньо пов'язані з абстрактними функціями: “The correct path had the aspect of a narrow row of stones cutting through a gray-greenish swamp<...> The subconscious knew what the stones represented, handling the chaining of routines from one information net to another, but it was the conscious mind of the skilled traveler that must make the decisions that could lead to the gates of the Coven.” (Vinge, 2001b, 250).

У цих воріт містер Сліппері зустрічає алегоричну машину Алана (на честь Тьюрінга), підпрограму, представлену у вигляді хтонічної істоти, яка перевіряє справжність героя, обмінюючись заклинаннями та контрзаклинаннями. Е. Девіс звертає увагу, що «Інший План вимагає від мандрівника участі у творчому породженні світу» (Davis, 1994, 39): “Mr. Slippery could feel the damp seeping through his leather boots, could feel the sweat starting on his skin even in the cold air, but this was the response of Mr. Slippery’s imagination and subconscious to the cues that were actually being presented through the Portal’s electrodes.” (Vinge, 2001b, 251). Дослідник зауважує: «Цей процес виявлення фантазмів з мінімальною кількістю сигналів узгоджується з переконанням дизайнера та теоретика віртуальної реальності Бренді Лорел у позитивній ролі двозначності у комп’ютерних інтерфейсах. ... Лорел визнала, що однією з найбільших сил уяви є її психоделічна здатність генерувати сприйняття з мінімальною кількістю сенсорних сигналів. Використовуючи як приклад нашу здатність бачити обличчя в скелях і хмарах, Лорел стверджувала, що існує поріг сенсорної

двозначності, який запускає фантазію, поріг, який повинні наслідувати віртуальні інтерфейси» (Davis, 1994, 39-40).

Містер Сліппері зазначає, що “magic jargon was perhaps the closest fit” (Vinge, 2001b, 250) для цього процесу; для Вінджі маніпулятивна сила магії діє у двозначному проміжку між відчуттям та внутрішніми образами. В «Еросі та магії епохи Відродження» Іоан Куліану перефразує Джордано Бруно: «Магічна дія відбувається через непрямий контакт ... через звуки та образи, які впливають на органи почуттів зору та слуху ... Проходячи через отвори почуттів, вони відображають в уяві певні психічні стани...» (Couliano, 1987, 91). Маг вселяв фантазії як іншим людям, так і собі за допомогою свого мистецтва віртуальної пам'яті. Деякі члени Ковена з повісті стверджують, що їхній магічний жаргон – просто більш природний і зручний спосіб маніпулювання простором даних, ніж “atomistic twentieth-century notions of data structures, programs, files, and communications protocols” (Vinge, 2001b, 241). Ця «природність» впливає зі структури магії, її штучної мнемоніки, фантазмічних маніпуляцій та алегоричних механізмів.

За Ангусом Флетчером, сучасна наука залежить від розбіжності між синтетичними фантазіями уяви та строгістю аналітичної систематизації, тоді як алегорія сплавляє ці два режими. Алегорія – це «фундаментальний процес кодування нашої мови» (Fletcher, 1964, 3). Закодовані рівні значення алегорії невіддільні від її поверхні, але ці рівні проникають один в інший – тому жодне з прочитань не реалізується повністю, але утримується у двозначній напрузі, яка, на думку Флетчера, створює часто загадкову, сюрреалістичну та чарівну якість режиму. Магія кіберпанку, при накладенні поняття інформації на великі таємниці езотеричних, релігійних і міфологічних традицій, постає як алегоричне «уречевлення» мови, викликане комп'ютерною культурою. Як пише Френсис Сйтс, «ренесансна

концепція анімістичного всесвіту, керованого магією, підготувала ґрунт для концепції механічного всесвіту, керованого математикою» (Yates, 1966, 224).

Е. Девіс знову звертається до герметизму: «Алегоричний тиск на кодування також узгоджується з однією із центральних проблем В'інджі: криптографією. В Іншому Плані сила – це не знання, сила – це код» (Davis, 1994, 40). Коли містер Сліппері слідує за Червоною відьмою Ерітриною (Erythrina), яка відкриває секретні проходи замку за допомогою загадкових жестів та заклинань, він входить у зашифрований простір. Після вивчення творів Ле Гуїн нас якось не дивує, чому героїня В'інджі Деббі Чартеріс (Debbie Charteris), одна з перших програмістів, бере собі в Мережі фітофорне ім'я (ерітрина – це вічнозелена отруйна рослина з помаранчевими квітами). «Хоча В'інджі, мабуть, і не усвідомлював цього, магічні заклинання – не просто метафори схем шифрування, – пише Девіс. – Герметизм рясніє секретними кодами та неприродними мовами, більшість з яких походить зі складних нумерологічних методів, які середньовічні кабалісти використовували для розшифровки езотеричних послань, які, як вони вважали, були приховані в Торі» (Davis, 1994, 41).

Повертаючись до В'інджі, ми виявляємо, що аналогічне герметичне розширення до універсального знання відбувається в кульмінації «Справжніх імен», коли Ерітрина та містер Сліппері борються з таємничим Поштарем (Mailman), загадковою та могутньою істотою, яка намагається захопити світовий простір. Зрештою, Поштар виявляється штучним інтелектом – ШІ, що входив до військового проєкту й вийшов з-під контролю. Під час битви містер Сліппері та Ерітрина захоплюють дедалі більше засобів обробки даних, доки не починають тонути: “To hear ten million simultaneous phone conversations, to see the continent’s entire video output, should have been a white noise. Instead it was a tidal wave of detail rammed through the apertures of their minds.” (Vinge, 2001b, 287). Містер Сліппері з’ясовує, як розподілити свою свідомість по системі, поки “the

human that had been Mr. Slippery was an insect wandering in the cathedral his mind had become<...> No sparrow could fall without his knowledge, via air traffic control; no check could be cashed without his noticing over the bank communications net.” (Ibid.).

Цікаво, що мірою того, як свідомість Сліппері розширюється до тотальності, образи Вінджі зміщуються від язичницької магії до християнських соборів і падаючих горобців. Сліппері та Ерітрина відмовляються від повної влади, яку тепер дарує їм кіберпростір, адже не хочуть обмежувати свободу інших так, як уряд обмежує їхню. Марк Пеше вважає, що Вінджі у цьому творі представив радикально нове бачення хакерської культури: «Змішуючи межі між машинним і біологічним, не вдаючись до простоти кіборга, пропонуючи нову міфологію еволюції та трансцендентності, Вінджі заразив хакерську спільноту новою релігією, як особистою, так і здійсненою» (Pesce, 1999).

Отже, Інший План – це простір криптографії, магії та техноалегорії, де образи безпосередньо пов’язані з абстрактними функціями, сила – це знання коду, а магічний жаргон – більш природний і зручний спосіб маніпулювання простором даних. Щодо «четвіркового» архетипного складу, то Роджера Поллака можна розглядати як Героя, який вирушає у віртуальну подорож та зазнає трансформації та самопізнання, долаючи виклики (а його віртуальне «Я», містер Сліппері, – це також і Трикстер). Образ Мага, Мудрого Старого – це, зокрема, Мудра Стара Деббі Чартеріс, літня жінка і досвідчена програмістка, яка у віртуалі грає роль Трикстера та Аніми – спокусниці Ерітрини. Їхній спільний ворог, Тінь, – це Великий Супротивник, уряд США, який прагне використовувати кіберпростір для своїх цілей і випускає «джина з пляшки» – ШІ «Поштаря». Містер Сліппері закохується в Ерітрину, свою Аніму, і навіть розкриття наприкінці твору її особи не відштовхує від неї набагато молодшого Поллака, адже кіберпростір, де вони співіснують, допомагає долати обмеження плоті, а



Ерітрина давно стала для Роджера близькою людиною. Отже, можливості кіберпростору допускають такі модифікації у юнгіанській четвірці: Герой-хакер є також Трикстером, Маг-патріарх – матріархом, Трикстером і Анімою, а Тінню виступає Система держави та корпорацій, втілена, зокрема, у ШІ, який виходить з-під контролю.

Тож із самого початку кіберпанк як піджанр розвивався відповідно до коливань доктрини трансгуманізму, яка вивчає розширення потенціалу людини шляхом технологій, зокрема генетики, ШІ, інтерфейсів «мозок-комп'ютер», програмування, робототехніки та самовідстеження за допомогою біосенсорів. У контексті трансгуманізму актуальним видається звернення до канонічної для кіберапанку трилогії Вільяма Гібсона «Кіберпростір», яка охоплює романи «Нейромант» (*Neuromancer*, 1984), «Граф Нуль» (*Count Zero*, 1986, укр. переклад – «Занулення») та «Мона Ліза Овердрайв» (*Mona Lisa Overdrive*, 1988, укр. переклад – «Мона Ліза стрімголов»).



Мал 5. «Нейромант»  
(Ace Books, 1984).

Ірреальний світ, уособлюваний кіберпростором, у розумінні Гібсона також є ключем до надможливостей. У його доробку казковість та номінантність Вінджі зведені до мінімуму, утім, магія кіберпростору як лімінального хронотопу обіцяє трансценденцію у кращих гностичних та герметичних традиціях: за допомогою технології, що забезпечує доступ до цього потойбічного всесвіту, персонажі отримують неймовірну владу, надлюдські здібності та навіть безсмертя, що відображає не лише трансцендентальний, а й науковий трансгуманізм. Ерік Штайнхарт переконливо доводить, що сучасний трансгуманізм багато в чому нагадує античну теургію – древню практику або мистецтво, пов'язане з магією, яке передбачає взаємодію з божественними сутностями. Теурги і

трансгуманісти поділяють деякі метафізичні ідеї, цілі та методи, спрямовані на перетворення людей на богів; багато стародавніх магічних практик мають сучасні технічні аналоги (Steinhart, 2020, 8-10). Методи досягнення цих цілей у теургів та трансгуманістів теж дещо схожі, передусім щодо використання нумерології й математики у перших і знову математики та цифрових технологій у других – навіть «нейронні мережі в нашому мозку можна виразити у вигляді матриць ваги нейронних зв'язків» (Steinhart, 2020, 11).

Принаймні, у Гібсона, лише зламавши захист, природний брандмауер, встановлений еволюцією, можна підключитися до Матриці – кіберпростору, що обіцяє абсолютну свободу, але щоб вдихнути її на повні груди, потрібно припинити бути людиною. Вже в першому опублікованому оповіданні, «Фрагментах голограмної троянди», Гібсон розмірковує про зневагу до «машини тіла», а репліки хакера Кейса, головного героя «Нейроманта», просякнуті відразу до «в'язниці плоті», «клітини з м'яса»: “Case fell into the prison of his own flesh” (Gibson, 1984, 3); “the meat, the flesh the cowboys mocked.” (Gibson, 1984, 239). Його власне ім'я теж «говорить»: кейс – це валізка, ємність для перенесення цінностей (у даному випадку – душі). А ім'я героя – Генрі Дорсетт Кейс (Henry Dorsett Case) – можливо, містить метафору дверей, проходу до іншої реальності (*doors*). Класичним для кіберпанку є опис входу Кейса у Матрицю як возз'єднання з божеством у гностиків (див.: Донець, 2022):

“He closed his eyes.

Found the ridged face of the power stud.

And in the bloodlit dark behind his eyes, silver phosphenes boiled in from the edge of space, hypnagogic images jerking past like a film compiled of random frames. Symbols, figures, faces, a blurred, fragmented mandala of visual information.

Please, he prayed, now—

A gray disk, the color of Chiba sky.

Now–

Disk beginning to rotate, faster, becoming a sphere of paler gray.

Expanding–

And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity (Gibson, 1984, 38-39).

З точки зору юнгіанського квартету, Кейса можна розглядати як класичного Героя на шляху самопізнання та трансформації. Архетип Тіні, що представляє приховані та пригнічені аспекти особистості, можна спостерігати в ШІ Вінтермьюті і Нейроманті, які втілюють темніший, більш хаотичний потенціал технологій і є породженням транснаціональної корпорації родини Тессьє-Ешпулів. Як і у «Справжніх іменах», хакери (Кейс і його напарниця Моллі) мають риси Трикстерів. Водночас, Моллі з її кібернетичними вдосконаленнями та таємничим минулим можна асоціювати з архетипом Аніми у варіанті «фатальної жінки», яка поєднує небезпеку і привабливість. Роль архетипу Мага-наставника, Мудрого Старого, виконує Армітідж, відставний полковник спецназу ВПС США, який наймає Кейса і Моллі для проникнення в систему захисту інформації клану Тессьє-Ешпулів.

Сюжети Гібсона розгортаються на тлі «пробудження» та розвитку Матриці – загальносвітового кіберпростору, який наприкінці першої книги має самосвідомість. Контакти з позаземною матрицею призвели до розпаду кібермережі, чий розрізнений ШІ з того часу прийняв вигляд персоналізованих духовних сутностей – богів вуду – ніби децентрованих божеств. «Протидією фрагментації в „Графі Нуль” і „Моні Лізі” є, як не дивно, магія», – зауважує Крістоф ден Тант (Den Tandt, 1997, 9). Головні герої двох цих романів – Анжела Мітчелл та її коханий Боббі Ньюмарк (він же «Граф Нуль»). Перша – зірка simstim, якій у дитинстві вставили нейронні імплантати, що дозволило їй телепатично підключатися до матриці; другий

– консольний ковбой, якого Анжела завдяки своїм квазімагічним здібностям врятувала від смерті. Для жерців вуду Анжела – це Vièj Mirak, «Діва Чудес» (Gibson, 1987, 88), яка може вести діалог із легба чи лоа – духами кіберпростору. «Історія Анжели припускає, що анімізм є єдиною ідіомою, за допомогою якої можна сформулювати єдність і множинність віртуальної планети», – наголошує Ден Тандт (Den Tandt, 1997, 9). Оскільки люди часто не розуміють, як насправді працюють комп'ютерні технології, то відбувається своєрідне відчуження, інформаційні потоки ніби знаходять своє життя: «Аналогічно до товарів Маркса, чиє рукотворне походження приховано хитросплетіннями ринку, вони стають фетишизованими силами, подібними до духів вуду Гібсона, що діють за своєю загадковою волею. Цей реалістичний погляд на кібермагію лежить в основі уривка з „Мони Лізи” Гібсона, де штучний інтелект відкриває Анжелі, що в кіберпросторі немає справжніх примар, а є лише віртуальні сутності, які „шукали форму” в „парадигмах вуду” (Gibson, 1988, 257)», – підсумовує дослідник (Den Tandt, 1997, 10). Від Анжели ми дізнаємося, що кіберматриця стала єдиною та розумною, коли два ШІ «Нейроманта» злилися. Серед її можливостей особливо значиться вміння «завантажувати» в себе розуми людей, наділяючи їх свого роду безсмертям. У фіналі трилогії цієї долі удостоюється закохана пара головних героїв: будучи вбитими, Анжела Мітчелл та Боббі Ньюмарк здобули нове життя за допомогою пристрою під назвою «Алеф», який дозволив їм «ожити» в цифровому вигляді.

Дискурс Гібсона про магію, здається, зміщує його трилогію від жорсткої наукової фантастики до жанру фентезі. Ефект казкового оточення посилюється тропами, коли інформація постає як така, що оживає. Про кіберпростір йдеться як про щось сакральне, повне таємниць; звучать часті порівняння з водною стихією, а у хакерів навіть виникає фольклор, подібний до морського: “Oceans had mermaids, all that shit, and we had a sea of silicon.” (Gibson, 1987, 138). Зауважимо, що приставка кібер- – давньогрецька і в

перекладі означає «кермовий». Не менш вживані й порівняння зі стихією темряви та холоду (*darkness; night; cold; like a cold dark rain; Wintermute; black hole*), містикою та чаклунством (*entirely occult; pure gothic; necromancer; hoodoos*), і навіть із комахами (*phobic vision of the hatching wasps; like a water spider crossing the face of some stagnant pool; a cybernetic spider slowly spinning webs while Ashpool slept. Spinning his death*).

Тому в техногностичному міфі Гібсона теж знаходимо риси фентезі, причому, зі східним відтінком. Вплив Японії на жанр пояснюється високим технологічним рівнем цієї країни у 1980-х роках: «Сучасна Японія була просто кіберпанком» (Gibson, 2001). Одна із сюжетних ліній «Мони Лізи» обертається навколо тринадцятирічної Куміко Янакі, дочки боса якудзи, чия кримінальна імперія знаходиться під ударом. Куміко постійно вагається, слухаючи справжніх чи віртуальних наставників: «Її безпорадність щодо окультного світу корпоративних змов її батька відображає на світському рівні збентеження Боббі та Анжели щодо духів матриці» (Den Tandt, 1997, 10).

Отже, ранній кіберпанк був свого роду бунтом проти «розчаклування» світу внаслідок настання технологій, протестом проти його раціоналізації. По суті, він пропонував ту ж втечу в «чарівну країну», як свого часу Толкін, але без технофобії останнього. Кіберпростір у кіберпанків виглядав «країною мрій», потойбічним світом, утраченим раєм, що манить повнотою відчуттів і «розкріпачує» свідомість.

У посткіберпанківському романі Ніла Стівенсона «Снігопад» світ недалекого майбутнього розколотий на сотні дрібних держав і співіснує зі світом віртуальним, об'єднаним у комп'ютерний Метавсесвіт (Metaverse), який став настільки візуально багатим, що функціонує як повноцінна альтернативна реальність. Тут онлайн-учасники мають віртуальні тіла, а хакерів можна помітити за дрібними деталями їхніх «аватарів», або

віртуальних тіл (ідея Метавсесвіту надихає вчених і сьогодні, хоча й вимагає великих інвестицій (Hern, 2023)).

Два головних герої – рознощик піци та хакер Хіро Протагоніст (Hiro Protagonist) і дівчина-кур'єр Вайті (Y.T. – Yours Truly, «Щиро Ваша»). Їхні стосунки – це поєднання партнерства та дружби. Ім'я Хіро натякає, що Героєм (за Кемпбеллом і Юнгом) буде саме він. Його наставницею (Магом) стає археолог Хуаніта Маркес, з якою Хіро пов'язує романтична історія. Тож роль Аніми та «рокової жінки» у цьому багатогранному романі виконують Вайті та Хуаніта. Л. Боба Райфа, головного антагоніста, можна інтерпретувати як фігуру Тіні. Він представляє темну сторону безконтрольної корпоративної влади та потенційні наслідки використання технологій для особистої вигоди.

І в реальності, і в Метавсесвіті не припиняється війна за «Снігопад» – наркотик щастя в реалі і комп'ютерний вірус, який викликає схоже на сніг зображення на моніторі. Обидва віруси мають катастрофічні наслідки для тих, хто з ними контактує. У романі кожен, чий комп'ютер заражається вірусом «Снігопаду», починає говорити лише безглуздими складами: “Just a bunch of babble. Babble. Babel.” (Stephenson, 1992, 74). Хіро дізнається, що «Снігопад» – це закодований вірус, який заражає хакерів через зоровий нерв, і що вуличним наркотиком є хімічно оброблена сироватка крові, взята від заражених вірусом, яка викликає ті ж симптоми, що й у хакерів. Стівенсон підкреслює спільність між наркотиком, вірусом та релігією – усі вони керують людиною через її мозок: “This Snow Crash, what is it? A drug, virus, or religion?”<...>“What’s the difference?” (Stephenson, 1992, 200).



Мал. 6. «Снігопад»  
(Bantam Spectra, 1993).

Далі сюжет розгортається в кіберпросторі за допомогою «Бібліотекаря» – програми на кшталт ноу-бота, тільки із виглядом людини у віртуальному просторі. Програму розробив Лагос, дослідник Бібліотеки Конгресу, який починав бачити зв'язок між «Снігопадом»-наркотиком і «Снігопадом»-комп'ютерним вірусом. Фрагменти з роману Стівенсона, коли Бібліотекар обговорює вірус з Хіро, нагадують і про Земноморський цикл Ле Гуїн, і про «Справжні імена» Вінджі: “The belief in the magical power of language is not unusual, both in mystical and academic literature. The Kabbalists – Jewish mystics of Spain and Palestine – believed that supernormal insight and power could be derived from properly combining the letters of the Divine Name. For example, Abu Aharon, an early Kabbalist who emigrated from Baghdad to Italy, was said to perform miracles through the power of the Sacred Names.”

“What kind of power are we talking about here?”

“Most Kabbalists were theorists who were interested only in pure meditation. But there were so-called 'practical Kabbalists' who tried to apply the power of the Kabbalah in everyday life.”

“In other words, sorcerers.”

“Yes. These practical Kabbalists used a so-called 'archangelic alphabet', derived from first-century Greek and Aramaic theurgic alphabets, which resembled cuneiform. The Kabbalists referred to the alphabet as 'eye-writing,' because the letters were composed of lines and small circles, which resembled eyes.”

“Ones and zeroes.” (Тобто двійковий код, як у програмуванні. – Н.К., П.Д.)

“Some Kabbalists divided up the letters of the alphabet according to where they were produced inside the mouth.”

“Okay. So as we would think of it, they were drawing a connection between the printed letter on the page and the neural connections that had to be invoked in order to pronounce it.”

“Yes. By analyzing the spelling of various words, they were able to draw what they thought were profound conclusions about their true, inner meaning and significance.” (Stephenson, 1992, 274-275).

Пізніше Бібліотекар встановлює зв'язок між Вавилоном (біблійним міфом про розділення прамови) і глосолалією («белькотінням») заражених вірусом «Снігопаду». Е. Девіс називає міфологію роману Стівенсона «меметичною», тобто пов'язаною з передачею інформації (Davis, 1998, 273). Відповідно до цієї міфології, люди колись говорили первісною мовою Адама, Райським наріччям, що дало можливість древнім шумерським жрецам контролювати уми, поширюючи біоментальні віруси. «Снігопад» використовує цю прамову, тобто машинний код для живих істот. Небезпека вірусу полягає в тому, що інфіковані тепер абсолютно вразливі для тих, хто знає, як маніпулювати заклинальною силою цієї мови, і стають мимовільними помічниками у змові, якій Хіро повинен запобігти.

Стівенсон оспівує «Вавилонський інфокаліпсис» – момент, коли людська мова стала різномірною, сприймаючи його як момент визволення й початок відліку самостійного раціонального мислення людства. Письменник також з повагою сприймає слідування Біблії протягом століть як «інформаційну гігієну» – у його творі люди Книги протистоять давньому язичницькому хаосу. Стівенсон пов'язує тему мови з кіберпростором, з програмуванням, надаючи мові магічну або трансформаційну силу.

Ніколас Келлі, аналізуючи «Снігопад», робить висновок, що «комп'ютери працюють „як чарівна магія”. Графічний інтерфейс користувача (Graphical User Interface, GUI) дозволяє комп'ютерам працювати передбачувано, але незрозуміло. Центральне місце в дизайні GUI займають візуальні метафори, які допомагають користувачам зрозуміти



функцію елементів інтерфейсу» (Kelly, 2018). «Снігопад» був опублікований у 1992 р., коли GUI витіснили командні інтерфейси, а «Метавсесвіт», як стверджує Стівенсон, був натхненний принципами дизайну реального графічного інтерфейсу користувача. Проте в есе 1999 р. «На початку... був командний рядок» Стівенсон виступає проти інтерфейсів на основі метафор, стверджуючи, що таке програмне забезпечення відокремлює користувачів від повного контролю над їхніми системами, – контролю, якого можна досягти лише шляхом вивчення комп'ютерного коду. Подібним чином у «Снігопаді» сам програмний код виглядає як магічний, як аналог прамови, яка може керувати людськими розумами, ніби комп'ютерами.

Треїсі Сенека вважає, що використання робочого столу GUI та піктограм є прикладами звичайних дій із «магічними» наслідками: «Вперше в історії мрія гностиків і герметиків містить певну фізичну правду. Магічні імена та потужні агенти пов'язані з космосом. Об'єкти, здатні впливати на кредити, виплати та безпечні посадки, можна схопити або принаймні вказати на них і натиснути. „Магічний” аспект обчислювальної техніки більше стосується пересічного користувача, який не має й не потребує повного розуміння того, як працюють комп'ютери» (Seneca, 1994).

У посткіберпанку магія ранньої цифрової ери майже зникла, коли кіберпростір перетворився з порталу в потойбічний світ на звичайний, хоч і високотехнологічний інструментарій для вирішення прикладних задач. «Користувальницьке середовище епохи Інтернету 1999 р. є далеким від чарівного простору „Справжніх імен” (дія яких розгортається приблизно в 2014 р.), – зізнається Вінджі. – Однак при написанні повісті магія буквально оточувала мене всюди, куди б я не подивився. Вигадана концепція „Справжніх імен” ідеально відбиває важливість справжніх імен у Мережі. А чаклунські метафори поширені навіть у програмуванні серйозних комерційних продуктів, частково заради жарту, а частково тому, що така

термінологія дуже зручна для переконливих аргументів» (Vinge, 2001a, 18-19).

Наприкінці слід виокремити післямову до «Справжніх імен» Марвіна Мінського – одного з батьків штучного інтелекту, засновника Лабораторії ШІ в Массачусетському технологічному інституті. Взявши на озброєння повість Вінджі, Мінський доступно та обґрунтовано проводить аналогію між машиною та людиною як «симульованим комп'ютером»: «...ми „водимо” себе – наші машини, наші тіла та наш розум – майже однаковими способами. Гравці комп'ютерних ігор керують тим, що відбувається в їхніх чудових машинах, за допомогою символів, заклинань і зображень, а також таємних приватних імен. І ми самі – тобто ті частини нас, які ми називаємо „свідомими” – робимо майже те саме: фактично ми сидимо перед розумовими комп'ютерними терміналами, намагаючись керувати великими невідомими двигунами нашого розуму, не розуміючи, як працюють ці механізми, а просто вибираючи імена зі списків меню символів, які час від часу з'являються на наших розумових екранах<...> Дійсно, як ви могли здогадатися з усього цього, мої власні дослідження ШІ спрямовані на пошук кращих способів зв'язати керівні ментальні структури з функціями за допомогою символів. Коли, якщо колись, це буде зроблено? Ніколи не кажи ніколи» (Minski, 2001, 238, 252). Як ми можемо переконатись, сьогодні розробка генеративних ШІ на кшталт ChatGPT йде повним ходом, їхнє використання пересічними громадянами стає все більш звичною справою і ставить людство перед новими викликами.

Отже, ми пройшли шлях від пуританського логоцентризму до ШІ. Слідування Святому Письму в пуританських лідерів мало на меті не тільки високу духовну місію, а й суто прагматичне завдання організації спільноти задля раціонального виживання у складних умовах. Хоча пуританство мало складні стосунки з магією, часто асоціюючи її зі злом, припускаємо і прихований вплив на перші покоління колоністів гностиків та герметиків, з

їхнім культом знань та вірою в магію, а далі на все державотворення у США – масонів, з їхнім прогресорством шляхом науки та технологій.

Таким чином, магія Старого Світу проникла крізь шпаринки піраміди американської державності, хоча, можливо, на якихось етапах була будівельним розчином цієї піраміди. Крім того, ця піраміда визначально стояла на землях, які були просякнуті індіанськими магією та міфами. Спостерігаємо цікавий феномен: у Земноморському циклі Ле Гуїн, яка продовжила справу батьків-антропологів, всебічно вивчаючи людину засобами фантастичної літератури, підґрунтям Істинного Мовлення та теорії «справжніх імен», що виступають рушійною силою магії, стала передусім міфологія корінних народів Америки. А коли мотив «справжніх імен» Ле Гуїн з легкої руки засновника кіберпанку Вінджі потрапив у середовище програмістів, то виявилася спільність цього мотиву із цілим корпусом езотерики Старого Світу. Крім того, якщо Ле Гуїн знаходилася в пошуках «материнської» мови, «неевклідового» – тобто нелінійного, жіночого, децентрованого бачення, то її ідеї щодо світобудови на основі слова, взяті на озброєння переважно «білими» чоловіками, і сьогодні працюють у високотехнологічній галузі ШІ.

Гностичні, герметичні та алегоричні традиції були способами спроби знайти точки сили, впливу у Всесвіті. Важливою рисою магії є цілісність, синкретизм, адже магичні слова, імена та демонічні сили не розділяються в такому погляді на речі. Ймовірно, спираючись на те, що ми здатні уявляти світ на основі мінімальної кількості сенсорних сигналів, стародавні маги за допомогою ефектних візуальних, звукових та інших ритуалів намагалися збентежити свою аудиторію, порушити її стабільну «картину світу», сформувати те сприйняття, в якому були зацікавлені. Зараз подібні практики залучають розробники комп'ютерних ігор, письменники, режисери та ін.

На основі творів Вінджі, Гібсона та Стівенсона, досліджень езотерики й комп'ютерних технологій убачаємо, що на метафоричному й

аналогічному рівні магія та програмування дійсно мають спільні елементи та поняття. У розглянутих нами творах кіберпанку наявні магічні коди, до складу яких входить хронотоп з лімінальними якостями («Інший План», «Матриця», «Метавсесвіт»), який вимагає ритуалів переходу, часто шляхом мови як коду, і стає головним елементом квесту, подорожі Героя. На наш погляд, техномагія у творах ранніх кіберпанків – це насамперед людська – чоловіча – «вчена» магія *Magic*, що відповідає субкодам *Magic proper* / Біла магія та *Sorcery* / Чорна магія. Юнгіанська магічна четвірка набуває таких рис: Герой-хакер – водночас і Трикстер, порушник норм; архетип Мага (Мудрого Старого) певною мірою наявний у «Нейроманті», а у «Справжніх іменах» та «Снігопаді» цю роль виконують жінки, причому не обов'язково старі, але досвідчені. Оскільки вони ж утілюють архетип Аніми, який у кіберпанку часто поєднує привабливість та небезпеку (це і Єва, і Ліліт, «рокова жінка», відьма, тобто спектр можливих трансформацій для жіночих персонажів видається навіть багатшим, ніж для чоловіків), то субкод *Witchcraft* теж присутній. Тінь, як правило, асоціюється з урядом, владою корпорацій та темною стороною ШІ.

Вінджі є також одним із теоретиків технологічної сингулярності – ідеї про прискорення зростання наукового знання в процесі розвитку людства і, відповідно, про гіпотетичний момент у майбутньому, коли технологічний розвиток стане некерованим і необоротним, породжуючи, наприклад, появу ШІ, здатного до постійного швидкого самовдосконалення. В есе «Наступна технологічна сингулярність» Вінджі резюмував, що це означатиме кінець людської ери, і прогнозував, що така подія може статися не раніше 2005 р. і не пізніше 2030 р. (Vinge, 1993). На щастя для нас сьогодні, прогрес рухається не лінійно, а радше, як S-подібна крива, і хочеться вірити, що люди знайдуть вірні «магічні слова», здатні взяти таку силу під контроль.

## ЛІТЕРАТУРА

Зубрицька М. (ред.). (2001). *Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст.* Львів: Літопис.

Донець П. (2022). Концептуальні метафори вираження трансгуманізму в трилогії Вільяма Гібсона «Кіберпростір». *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*, 16(84), 61-65.

Єшкілев В. (1998a). Персонального світу номінантність. *Плерома 3'98. Мала українська енциклопедія актуальної літератури*. Retrieved from <http://www.ji.lviv.ua/ji-library/pleroma/gk-ps.htm>.

Єшкілев В. (1998b). Повернення деміургів. *Плерома 3'98. Мала українська енциклопедія актуальної літератури*. Retrieved from <http://www.ji.lviv.ua/ji-library/pleroma/yeshk-pd.htm>.

Катусенко Б. (2002). Гностицизм. У: В. І. Шинкарук та ін. *Філософський енциклопедичний словник* (с. 122-123). Київ: Абрис.

Криницька Н. І. (2007). *Фантастичні твори Урсули Ле Гуїн: онтопоетичні аспекти* (дис. ... канд. філол. наук). ХНУ імені В. Н. Каразіна, Харків.

Волков А. (ред.) (2001). *Лексикон загального та порівняльного літературознавства*. Чернівці: Золоті литаври.

Михед Т. (2006). *Пуританська традиція і література американського ренесансу 1830-1860*. К.: Знання України.

Савельєва М. Ю. (2003). *Лекції по міфології культури*. К.: Видавець ПАРАПАН.

Філоненко О. Г. (2018). Ренесансна магія і література фентезі: магічні модули, коди та образи. У: Т. М. Рязанцева, Є. О. Канчура (ред.), *Витоки літератури фентезі. Поезія у контексті метажанру фентезі. Збірник матеріалів наукового семінару Центру з Дослідження Літератури Фентезі при Інституті літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України (17 листопада 2016, 21 квітня 2017)* (с. 14-22). Київ.

Шебуренкова Т. В. (2015). *Поетика національного міфу в романній творчості Пола Остера* (дис. ... канд. філол. наук). КНЛУ, Київ.

Adler, M. (1997). *Drawing Down the Moon: Witches, Druids, Goddess Worshippers, and Other Pagans in America Today*. Boston: Beacon Press.

Albanese, C. (1990). *Nature Religion in America: From the Algonkian Indians to the New Age*. Chicago: University of Chicago Press.

Aupers, S. (2009). 'The Force is Great': Enchantment and Magic in Silicon Valley. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 3 (1), 153–173.

Bloom, H. (1992). *The American Religion: The Emergence of the Post-Christian Nation*. New York: Simon and Schuster.

Brians, E. (2011). The 'Virtual' Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman. In: L. Guillaume and J. Hughes

(eds), *Deleuze and the Body* (pp. 117–143). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Culianu, I. P. (1987). *Eros and Magic in the Renaissance*. Chicago: The University of Chicago Press.

Davis, E. (1994). Techgnosis, Magic, Memory and the Angels of Information. In: M. Dery (ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (pp. 29–60). Durham: Duke University Press.

Davis, E. (1998). *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*. NY: Harmony.

Den Tandt, Ch. (1997). William Gibson. *Post-war Literatures in English: Lexicon of Contemporary Authors*, 9, 1–15.

Donets, P. & Krynytska, N. (2022). Here Be Dragons: The Evolution of Cyberspace from William Gibson to Neal Stephenson. *American, British and Canadian Studies*, 38 (1), 76–98.

Erlich, R. D. (2010). *Coyote's Song: The Teaching Stories of Ursula K. Le Guin*. USA: Borgo Press.

Fletcher, A. (1964). *Allegory: The Theory of a Symbolic Mode*. Ithaca: Cornell University Press.

Foster, S. & Handley, L. (2023). *CodeSpells*. Retrieved from <https://codespells.org>.

Frazer, J. G. (1995). *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*. NY: Simon and Shuster.

French, P. J. (1972). *John Dee. The World of the Elizabethan Magus*. L.: Routledge.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace.

Gibson, W. (1987). *Count Zero*. New York: Ace.

Gibson, W. (1988). *Mona Lisa Overdrive*. New York: Ace.

Gibson, W. (2001). The Future Perfect. *Time*, 30 Apr. 2001. Retrieved from <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>.

Hoeller, S. (1992). *Freedom: Alchemy for a Voluntary Society*. Wheaton, IL: Quest Books.

Hern, A. (2023). Mark Zuckerberg's metaverse vision is over. Can Apple save it? *The Guardian*, 21 May, 2023. Retrieved from <https://bit.ly/3y4vlvb>.

Kelly, N. M. (2018). “Works like Magic”: Metaphor, Meaning, and the GUI in *Snow Crash*. *Science Fiction Studies*, 45, 1, 69–90.

Kurzweil, R. (2005). *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. New York, Viking.

LaGrandeur, K. (2013). *Androids and Intelligent Networks in Early Modern Literature and Culture: Artificial Slaves*. New York, Routledge.

Le Guin, U. K. (1989). *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places*. NY: Grove.

Le Guin, U. K. (1991). *A Wizard of Earthsea*. L.: ROC/ The Penguin Group.

Le Guin, U. K. (2002). *Tales from Earthsea*. NY: Ace Books.

Minsky, M. (2001). Afterword. In: J. Frenke (ed.), *True Names and the Opening of the Cyberspace Frontier* (331–352). New York: Tom Doherty Associate Books.

Noble, D. (1997). *The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. New York: Knopf.

Pesce, M. (1999). Magic Mirror: The Novel as a Software Development Platform. *MIT Communications Forum*. 1999, December 19. Retrieved from <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/pesce.html>.

Rochelle, W. G. (2001). *Communities of the Heart: The Rhetoric of Myth in the Fiction of Ursula K. Le Guin*. Liverpool: Liverpool University Press.

Seneca, T. (1994). The Power of Language in *Snow Crash* and *Babel 17*. Retrieved from : [http://besser.tsoa.nyu.edu/impact/f93/students/tracy/tracy\\_midterm.html](http://besser.tsoa.nyu.edu/impact/f93/students/tracy/tracy_midterm.html).

Steinhart, E. C. (2020). Theurgy and Transhumanism. *Revista Archaï*, (29), e02905. [https://doi.org/10.14195/1984-249X\\_29\\_5](https://doi.org/10.14195/1984-249X_29_5).

Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. New York: Bantam.

Tsai, Sh.-F. (2003). Le Guin's Earthsea Cycle: An Ecological Fable of 'Healing the Wounds'. *Studies in English Literature and Linguistics*, 29.1, 143–74.

Vinge, V. (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. In: G. A. Landis (ed.), *Vision-21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace* (pp. 11–22). NASA Publication CP-10129. Retrieved from <https://mindstalk.net/vinge/vinge-sing.html>.

Vinge, V. (2001a). Introduction. In: J. Frenke (ed.), *True Names and the Opening of the Cyberspace Frontier* (15–23). New York: Tom Doherty Associate Books.

Vinge, V. (2001b). *True Names*. In: J. Frenke (ed.), *True Names and the Opening of the Cyberspace Frontier* (241–330). New York: Tom Doherty Associate Books.

Wolfram, S. (2002). *A New Kind of Science*. Champaign, Wolfram Media.

Yates, F. (1999). *The Art of Memory*. London: Routledge.