**Чураков Вадим Сергеевич,**
кандидат философских наук, независимый исследователь
Churakov Vadim Sergeevich,
independent researcher

# МОТИВ ВРЕМЕНИ В КИБЕРПАНКЕ: ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ
# THE MOTIF OF TIME IN CYBERPUNK: A PHILOSOPHICAL AND CULTURAL ANALYSIS

**Аннотация.** В статье исследуется специфика репрезентации и функционирования мотива времени в художественной системе киберпанка как философско-культурного феномена. Анализируется как технологизация бытия и цифровизация памяти трансформируют человеческое восприятие темпоральности. Рассматриваются феномены фрагментации субъективного времени и симуляции прошлого через цифровые протезы памяти и феномен «вечного настоящего».

**Abstract.** The article examines the specifics of how the motif of time is represented and functions within the artistic system of cyberpunk as a philosophical and cultural phenomenon. It analyzes how the technologization of existence and the digitalization of memory transform human perception of temporality. The phenomena of the fragmentation of subjective time and the simulation of the past through digital memory prostheses, as well as the phenomenon of the “eternal present,” are considered. Translate.

**Ключевые слова:** Киберпанк, темпоральность, цифровизация, симулякр, память, экзистенциализм.

**Keywords:** Cyberpunk, temporality, digitalization, simulacrum, memory, existentialism.

## Введение

Киберпанк [1], возникший в последней четверти XX века как литературное направление, сегодня перерос рамки жанра, превратившись в масштабный культурный код и значимый объект философской рефлексии. Сущностное ядро киберпанка фиксирует кризис классического гуманизма в условиях радикального технологического прогресса. В фокусе внимания исследователей традиционно оказываются проблемы киборгизации, кризиса идентичности и власти транснациональных корпораций. Однако не менее важным, но реже концептуализируемым аспектом является радикальная трансформация темпорального опыта. Время в киберпанке перестает быть просто фоном для развертывания сюжета; оно становится пластичной субстанцией, подвергающейся технологической деконструкции.

## 1. Деконструкция линеарности: «вечное настоящее» и ускорение

Классическая европейская метафизика Нового времени опиралась на представление о линеарном, направленном и телеологическом времени (прогресс, история). Киберпанк подрывает эту парадигму. В мире «высоких технологий и низкого уровня жизни» (high tech, low life) история как глобальный проект модернизации завершена. На смену ей приходит состояние, которое французский философ Ж. Бодрийяр [2] характеризовал как гиперреальность, где господствуют симулякры.

Темпоральность киберпанка – это пространство «вечного настоящего». Городской ландшафт (мегаполисы вроде нео-Токио или Лос-Анджелеса в «Бегущем по лезвию») окутан вечной ночью, подсвеченной неоном, где стираются естественные циклы смены дня и ночи, а значит – и природное ощущение времени. Технологическое ускорение, описанное в рамках акселерационизма и философии Поля Вирильо (дромология) [3], достигает предела:

информационные потоки транслируются мгновенно, превращая человеческое восприятие в череду дискретных аттракционов. Субъект киберпанка живет в состоянии перманентного «сейчас», поскольку будущее уже наступило, но распределено неравномерно (по известному выражению У. Гибсона), а прошлое утратило свою объективность.

**2. Цифровые протезы памяти и симуляция прошлого**

Одним из ключевых философских сюжетов киберпанка является технологическое вмешательство в человеческую память (классические примеры – роман «Нейромант» У. Гибсона [4], фильмы «Вспомнить всё», «Призрак в доспехах»). Память традиционно считалась онтологическим гарантом идентичности личности (Дж. Локк). В киберпанке память оцифровывается, записывается на материальные носители (чипы, диски), может быть стерта, имплантирована или продана.

В этот момент возникает феномен «протезированного времени». Репликант Рейчел в фильме «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта обладает воспоминаниями, которые ей не принадлежат. Ее личное прошлое – это симуляция, собранная из чужих фотографий и сгенерированных кодов. С философской точки зрения это означает отчуждение субъекта от собственного темпорального опыта. Если прошлое можно сконструировать технически, то время теряет свою необратимость (не-инвертируемость). Экзистенциальное время Я-субъекта подменяется техническим временем симулякра. Человек (или киборг) оказывается заперт в чужой временной колее, что порождает глубокий кризис самоидентификации.

**3. Виртуальное время vs Биологическое время**

Второй важный аспект темпоральной онтологии киберпанка – дуализм биологического времени тела и виртуального времени матрицы (киберпространства). Экзистенциальная философия (М. Хайдеггер) связывает подлинность человеческого бытия с его «бытием-к-смерти» (Sein-zum-Tode), то есть с конечностью биологического времени.

В киберпанке сознание, загруженное в сеть (феномен «construct» у Гибсона или «цифровое бессмертие»), выходит за пределы биологического увядания. Виртуальное время течет по иным законам: оно может быть ускорено, замедлено или закольцовано. Хакер, погружаясь в киберпространство, переживает за секунды реального времени часы виртуального опыта. Однако это «бессмертие» в сети оборачивается новой формой небытия - оторванное от телесности сознание превращается в чистую знаковую функцию, лишенную живого экзистенциального переживания длительности (в терминах А. Бергсона).

Смерть в киберпанке также технологизируется [5]. Она перестает быть естественным финалом линеарного времени, становясь сбоем системы («синий экран») или результатом целенаправленного отключения питания. Таким образом, технологическое преодоление биологического времени не освобождает человека, а окончательно овеществляет его дух.

**Заключение**

Философско-культурологический анализ мотива времени в киберпанке позволяет сделать вывод о том, что данный жанр фиксирует фундаментальный сдвиг в человеческом мироощущении техногенной эпохи [6]. Время в киберпанке:

- теряет свою линеарность и историчность, замыкаясь в симулированном «вечном настоящем»;
- превращается в товарный и пластический ресурс за счет оцифровки и имплантации памяти;
- расщепляется на конечное (биологическое) и квази-бесконечное (виртуальное), что приводит к дезинтеграции классического субъекта.

Киберпанк выступает не просто как антиутопическая фантастика, но как диагностическая модель позднего капитализма и трансгуманизма, предупреждающая о риске утраты человеком своей временной укорененности – той самой «длительности», которая делает человека человеком.

*Список литературы:*

1. Шапталь С., Навроцки С., Зейд Ж. Киберпанк. Артбук по мирам «Бегущего по лезвию», «Акиры» и других фантастических шедевров/ перевод с английского В.В.Ефимовой. Москва: Эксмо, 2025.- 208 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. О. А. Хоменко. - Москва: Постум, 2015. - 240 с.
3. Вирильо П. Скорость и политика. Введение в дромологию / П. Вирильо; пер. с фр. В. Ю. Быстрова. - Санкт-Петербург: Наука, 2017.- 256 с.
4. Гибсон У. Нейромант: Фантаст.роман / Пер. с англ. Е. Летова, М. Пчелинцева. - М.: Аст; СПб.: Terra Fantastica, 2000. - 317с.
5. Мойжес Л.Переосмысление мотива смерти в произведениях жанра киберпанк: религиозные тропы // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2015. №1 (33). С. 269–296.
6. Огарков А.Н. Кризис европейской культуры в произведениях киберпанка//Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2018. №4 (37).- (с.102-106)//cyberleninka.ru›article/n/krizis-evropeyskoy.