

УДК 340.12

## ANARCHY AS A POLITICAL AND LEGAL DOCTRINE. HISTORY AND MODERNITY

### АНАРХІЯ ЯК ПОЛІТИКО ПРАВОВА ДОКТРИНА. ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

**Sukhonos V.V. / Сухонос В.В.***d.l.s., prof. / д.ю.н., проф.*

ORCID: 0000-0002-9058-5182

Sumy State University, Sumy, Rimsky-Korsakov, 2, 40000

Сумський державний університет, Суми, Римського-Корсакова, 2, 40000

**Bondarenko M.O. / Бондаренко М.О.**

Sumy State University, Sumy, Rimsky-Korsakov, 2, 40000

Сумський державний університет, Суми, Римського-Корсакова, 2, 40000

**Анотація:** У роботі досліджується поєднання концепції кіберпанку та анархізму у світлі глобалізаційних процесів сучасності. Коротко кіберпанк можна охарактеризувати висловом «high tech, low life» («розвинені технології, низький рівень життя»). Але не лише технологічний розвиток є характерним для кіберпанку, а й відсутність будь-яких державних органів та держав як таких. Характерним для концепції кіберпанку є всюди суцї корпорації, що стає реальністю для сучасного світу. Фактично ідеї кіберпанку мають під собою панк рух, що має в собі ідеї анархії. Люди в цій концепції не є громадянами держави, вони просто мешканці міст, а їх громадянська приналежність замінюється місцем роботи – приналежністю до корпорації.

**Ключові слова:** кібер панк, анархія, анархізм

**Abstract.** The paper investigates the combination of the concept of cyberpunk and anarchism in the light of modern globalization processes. In short, cyberpunk can be described by the phrase "high tech, low life" ("advanced technology, low standard of living"). But not only technological development is characteristic of cyberpunk, but also the absence of any government agencies and states as such. The concept of cyberpunk is characterized by ubiquitous corporations, which is becoming a reality for the modern world. In fact, the ideas of cyberpunk are based on the punk movement, which has ideas of anarchy. People in this concept are not citizens of the state, they are just city dwellers, and their citizenship is replaced by a place of work - belonging to a corporation.

**Key words:** cyber punk, anarchy, anarchism

### Вступ

Розвиток сучасного світу та його всюди суцї глобалізація має декілька теорій розвитку, серед яких є досить оптимістичні: створення єдиної земної держави, колонізація космосу, створення планетарних організацій. Але є і досить песимістичний варіант майбутнього – кіберпанк з всюди суцєю владою транснаціональних корпорацій та фактичною відсутністю влади з боку держави.

Будь-яка культурна течія, будь вона жанровою або стилістичною, не може виникнути на рівному місці. Здавалося б, не пов'язані один з одним явища впливають на цілу соціальну групу. Потім в ній з'являється свій геній. «Батьком» кіберпанку прийнято вважати Вільяма Гібсона з його першим романом «Нейромантік».

### **Основний текст**

На початку 20-го століття, весь світ спостерігає за молодим Радянським Союзом, намагається осмислити Першу Світову війну і впоратися з потоком технологічних новинок, які входять в життя. Електрифікація зі змінним успіхом проходить по всьому світу. Кінні екіпажі поступово поступаються місцем трамваям і автомобілям. Багатий цей час і на трагедії: вибух трансатлантичного дирижабля, крах «Титаніка». Фріц Ланг випускає фільм, який нібито вбирає насторожене ставлення до технічного прогресу і неясне відчуття великих соціальних потрясінь. Ім'я йому - «Метрополіс» [1].

Картина оповідає про світ майбутнього, де велика монополія, що належить Йогану Фендерсону, фактично керує Метрополісом. Місто майбутнього розділений на три частини: верхню, машинну і нижню. Громадяни першої живуть немов в раю, а на двох, що залишилися ледь животіють робочі, охоронювані машинами та їх бездушними додатками - наглядачами. Тоді фільм справив незабутнє враження як на глядачів, так і на критиків.

«Метрополіс» 1929 рік - це перша кінематографічна антиутопія на планеті Земля. Втім, вектор розвитку людства, змальований німецьким режисером у своїй роботі, здавався в ті часи дурною фантастикою [2]. Примітивні машини початку двадцятого століття були занадто прості, щоб бачити в них загрозу. Як правило, вони виконували нескладну функцію. Ці культурні та технологічні реалії часу робили «Метрополіс» всього лише роздумами на тему. У 1948 році виходить трактат «Кібернетика» американського вченого Норберта Вінера. Робота породжує запеклі суперечки в науковому співтоваристві, що ніяк не заважає новій галузі науки розвиватися в прискореному темпі. До слова, в

Радянському Союзі аж до 1958 року вважали західні ідеї лженаукою, хоча вчені і вели власні розробки обчислювальної техніки з того ж 1948 року [3].

Кібернетикою Вінер назвав науку про загальні закони одержання, зберігання, передачі та обробки інформації. Один з головних аспектів - це постулат про те, що процеси взаємодії з інформацією у живих організмів і машин однакові [4]. Тобто, можна побудувати машину, яка буде не тільки виконувати поставлене завдання, а й управляти цілими групами більш примітивних систем або навіть людьми. Вже через десять років кібернетика знаходить своє законне місце в системі наук, що провокує сплеск в області протезування і конструювання штучних органів. До кінця двадцятого століття будуть земітовані майже всі органи в тілі людини, за винятком мозку.

Внаслідок «кібернетичного» буму в 60-і роки зростає інтерес до біоніки і біомеханіки, а в фантастиці з'являються два нових види істот - кіборги і андроїди. Вони немов відображають один одного в дзеркалі: кіборги - це люди, що імітують машини шляхом імплантації собі специфічних імплантатів; андроїди - машини, сконструйовані за образом людей і намагаються повністю їх імітувати.

Вперше слово «кіборг» було використано Манфредом Клайнсом в повісті «Кіборги і космос» в 1960 році. Найбільш яскраве перша поява «андроїдів» прийнято пов'язувати з романом Філіпа К. Діка «Чи мріють андроїди про електроовець?» 1968 року. Обидва види істот ілюструють собою два шляхи розвитку високих технологій, видимі людству можливими і ймовірними на той момент. Один спрямований на модифікацію людини, інший - на створення його мислячої копії [5].

Головною ідеєю кіберпанку є вислів «High tech, low life», що описує життя рядової людини у суспільстві з розвиненими технологіями, але низьким рівнем життя. Погляди, що склалися у період 80-х років ХХ ст. були відображенням епохи, але нині дуже вдало асимілювалися з сучасним культурним кодом, тож можна говорити про повернення кіберпанку в музиці, кіно, комп'ютерних іграх. Разом з тим приходить переосмислення ідей кіберпанку, і вони не видаються

вже такими жахаючими та нереальними. Але вже зараз транснаціональні корпорації за обсягами співробітників та оборотом коштів нагадують держави. Так, корпорація «Кока-Кола» має штат співробітників близько 700 тис. осіб, що більше ніж населення Чорногорії. На думку Болгарової Н.К. та Паневник Т.М. всю світову економічну могутність сконцентровано в «руках» 100 найбільших транснаціональних корпорацій. Їх ринкова капіталізація перевищує 500 млрд. дол [6,7]. Тож, у сучасному світі нереальність майбутнього кіберпанку можна поставити під сумнів.

Без сумнівів, що у світі кіберпанку є місце анархії через дві основні причини: панк рух, що характерний для кіберпанку та виявляється у протесті населення проти влади корпорацій та ідеологічно близький до анархізму; відсутність будь-яких держав або ж їх фактичний відхід від влади, всі державні послуги надають корпорації. Люди в такому світі не є громадянами держави - вони мешканці міст.

Прихильники апологетичного глобалізму (К. Омае, Т. Фрідман, М. Хорсман, А. Маршалл) стверджують, що глобалізація це невідворотній процес, сутність якого є невідворотній примат світового порядку над національними державами і суспільством. Дані погляди є близькими до ідей кіберпанку, адже зникнення держав та встановлення контролю з боку транснаціональних корпорацій, мають під собою єдину ідейну основу [8, с. 396-405].

### **Висновки**

У сучасному світі, ідеї анархії дещо трансформуються та видозмінюються. У той час, як більшість науковців досліджує праці ХХ ст., ідеї анархізму трансформуються в культурному коді суспільства та знаходять свій вияв у різних формах, але головним постулатом для цих ідей завжди залишається три головних принципи: братерство, рівність, свобода.

### **Література:**

1. Погружаемся в матрицу. История жанра киберпанк [Електронний ресурс] // Concepture. – 2017. – Режим доступу до ресурсу:

<http://concepture.club/post/kiberpank-istorija-proizvedenija-predstaviteli/statja-2-pogruzhaemsja-v-matricu-istorija-zhanra-kiberpank>.

2. История жанра Киберпанк. Ах, мы, несчастные людишки [Электронный ресурс] // StopGame. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://stopgame.ru/blogs/topic/76660>.

3. История мира Cyberpunk [Электронный ресурс] // Shazoo. – 2019. – Режим доступа до ресурсу: <https://shazoo.ru/2019/08/04/82752/istoriya-mira-cyberpunk>.

4. Норберт Винер. Кибернетика. [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://7promeniv.com.ua/naukovi-doslidzhennia/metodolohichni-pidkhody/71-systemnyi-pidkhid/15-norbert-viner-kibernetyka.html>.

5. Історія виникнення інтернету – [Електронний ресурс] - 2016 – Режим доступу: <http://mojaosvita.com.ua/informatuka/istoriya-viniknennya-internetu/>

6. Болгарова Н. К. ТРАНСНАЦІОНАЛЬНІ КОРПОРАЦІЇ В АСПЕКТІ РОЗВИТКУ ГЛОБАЛІЗАЦІЙНИХ ПРОЦЕСІВ [Електронний ресурс] / Н. К. Болгарова, Т. М. Паневник // Ефективна економіка. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.economy.nauka.com.ua/?op=1&z=445>.

7. The Coca-Cola Company [Електронний ресурс] // Coca-Cola. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.coca-colacompany.com/company>.

8. Чубко Т.П. Глобалізаційні: поняття, вплив на сучасні державу і право / Т.П. Чубко // Форум права. – 2010. - №1. – С. 396-405 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/FP/2010-1/10htpdip.pdf>

Науковий керівник: д.ю.н., проф. Сухонос В.В.

Тези надіслано: 13.05.2020 г.

© Бондаренко М.О.