

УДК 316.259/591.491+616.895

К. В. Райхерт

кандидат філософських наук,

доцент кафедри філософії і методології познання

Одеського національного університету імені Й. Й. Мечникова

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО МОЗГА (СОЗНАНИЯ, ЛИЧНОСТИ) В КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ОРГАНИЗМ КАК ПСИХИЧЕСКАЯ ТРАВМА (В КИНОФИЛЬМАХ VINDICATOR, ROBOCOP, 8MAN, GHOST IN THE SHELL)

Современный трансгуманизм (см. 1–5) как радикальная форма гуманизма и разновидность постгуманизма представляет собой многообразие подходов к расширению таких возможностей человеческого тела, как, например, либертарианский трансгуманизм, постгендеризм, техногайанизм, трансгрессивный трансгуманизм, Движение за добровольное исчезновение человечества (*Voluntary Human Extinction Movement*), киборгологию (*Cyborg studies, Cyborg theory, Cyborg Anthropology*) и сценарий бунта искусственного интеллекта (*AI takeover*). В большей мере все эти подходы носят скорее теоретический (философский) и фантастический характер, чем прикладной. Другими словами, трансгуманизм, как правило, воображается и осмысливается посредством философских исследований (обычно в рамках биоэтики, политической философии, социальной философии, технетики, философии искусственного интеллекта, философии сознания, философии тела, философской антропологии – список может быть продолжен) и художественных произведений (обычно в рамках научной фантастики), – последнее, как правило, характеризуется как *Transhumanism in fiction* («Трансгуманизм в вымысле»). *Transhumanism in fiction* имеет большое значение в том плане, если принимается, что научно-фантастические художественные произведения можно рассматривать как мысленные эксперименты, как утверждает, например, С. Шнейдер: «Мысленные эксперименты являются фантазиями воображения; они – окна в фундаментальную природу вещей. Философский мысленный эксперимент является гипотетической ситуацией в «лаборатории мышления», которая описывает нечто, что часто выходит за пределы законов современных технологий или даже является несовместимым с законами природы, но должно дать фундаментальное философское разъяснение относительно темы вопроса. Мысленные эксперименты должны обосновать точку зрения, поддержать, проиллюстрировать головоломку, обнажить противоречие в мысли и продвинуть нас к дальнейшему прояснению (вопроса. – К.Р.)» [6, р. 1]. «Самое интересное, что, если вы читаете писателей-фантастов, таких как С. Лем, А. Азимов, А. Кларк и Р. Сойер, то вы уже осведомлены о том, что некоторые из лучших научно-фантастических историй на самом деле являются продолжениями философских мысленных экспериментов» [6, р. 2]. В самом деле, многие тропы научной фантастики могут совпадать с задачами трансгуманизма. Научно-фантастические произведения содержат как позитивные описания технологически улучшенной человеческой жизни, зачастую в утопических (особенно техно-утопических) обществах, так и предостережения о негативных последствиях технологического улучшения человеческой жизни, пессимистические сценарии, антиутопии, дистопии.

В контексте сказанного выше можно рассмотреть такую проблему: гипотетически можно представить такие ситуации в будущем, когда человеческий мозг, сознание или личность перемещается из человеческого тела в кибернетический организм; само по себе это перемещение может быть расценено как переживание смерти, причём даже не клинической, а биологической; в таком случае само перемещение может сопровождаться психической травмой или же быть её источником.

Ряд научно-фантастических кинофильмов исследует эту проблему, причём, в основном, в контексте биологической смерти, вызванной насильственной смертью: эти фильмы

основываются на предположении о том, что зачастую физические травмы, специально причинённые телу живого человека, становятся основой психической травмы человека; биологическая смерть, вызванная насильственными действиями, – это та же самая физическая травма, которая может стать источником психической травмы человека; вместе с перенесением сознания (психики, личности) из человеческого организма в кибернетический организм может быть перенесена и психическая травма, вызванная переживанием человеческим организмом собственной смерти; в этом плане вполне оправдан вопрос о том, как кибернетический организм, наделённый сознанием (психикой, личностью) умершего человека, будет справляться с переживанием смерти как психической травмы. Примерами такого рода научно-фантастических кинофильмов могут служить *Vindicator, Robocop, 8Man* и *Ghost in the Shell*. Собственно, эти кинофильмы и будут объектами нашего исследования.

Вне поля нашего исследования будут находиться научно-фантастические кинофильмы, в которых сознание (личность) переносится из одного человеческого тела в другое (например, «Корпорация «Бессмертие»» (*Freejack*, 1992) кинорежиссёра Д. Мёрфи, «Погоня за памятью» (*Memory Run*, 1995) кинорежиссёра А. Голдштейна, «Обмен телами» (*Xchange*, 2000) кинорежиссёра А. Мойле или «Вне/себя» (*Self/less*, 2015) кинорежиссёра Т. Сингха) или же из человеческого тела в компьютерную сеть (например, «Джонни-мнемоник» (*Johnny Mnemonic*, 1995) кинорежиссёра Р. Лонго или «Превосходство» (*Transcendence*, 2014) кинорежиссёра У. Пфистера). В этой работе речь пойдёт только о перемещении из человеческого биологического тела в кибернетический организм, то есть о киборгизации.

Цель этого исследования – рассмотреть, как проблема перемещения человеческого мозга (сознания, личности) в кибернетический организм как психической травмы исследуется в кинофильмах *Vindicator, Robocop, 8Man, Ghost in the Shell*.

Vindicator (также известный как *Frankenstein'88* и *Roboman*; среди русскоязычных зрителей – «Робот-мститель») – канадский научно-фантастический боевик, поставленный кинорежиссёром Ж.-К. Лордом по сценарию Э. Рэй и Д. Престона в 1986 г., – повествует о компьютерном инженерере Карле Лемане (его роль исполняет Д. Мак-Илрайт), который работает над созданием специального космического скафандра для проекта NASA, связанного с полётом на Марс. Леман подозревает, что руководитель компании, разрабатывающей этот проект, – Алекс Уайт (в этой роли Р. Кокс) использует программу, разработанную Леманом для каких-то других целей. Уайт действительно пытается использовать программное обеспечение, созданное Карлом, для проекта «программы ярости» (*rage program*). Данная программа встраивается в космический скафандр и посылает в случае опасности электрические сигналы напрямую в мозг того, кто носит скафандр. Опасность распознаётся с помощью сенсоров на поверхности скафандра. В случае опасности источник опасности уничтожается. Собственно, разработка Карла Лемана нужна Алексу Уайту для создания устройства под названием *remote unit* («удалённый модуль»), с помощью которого можно было бы контролировать «программу ярости».

Испугавшись, что Карл Леман узнает правду, Алекс Уайт посылает своего помощника Йена Мэсси (С. Мендел) устроить взрыв в лаборатории Карла Лемана, представив

всё как несчастный случай. Карл Леман погибает во время взрыва. Его беременной жене Лорен (Тэри Остин) сообщает о его гибели Карла. Однако на самом деле обгоревшее тело Карла Лемана держат в специальном резервуаре, в жидкости, которая поддерживает жизнь мозга Карла Лемана. В фильме по этому поводу есть даже шутка о «мозге в банке» (*Brain in a tank*) с явной отсылкой к «мозгу в колбе» (*Brain in a vat*), мысленному эксперименту Х. Патнэма, восходящего к «Злому Демону» Р. Декарта. В рамках «Проекта «Франкенштейн»» Алекс Уайт и его сотрудники помещают изувеченное тело в космический скафандр, оснащённый передовыми технологиями протезирования и «программой ярости». Благодаря электрической стимуляции мозга Карл Леман в специальном скафандре восстаёт из мёртвых. Однако в его скафандре оказывается не установленным удалённый модуль контроля, поэтому Карл Леман не в состоянии контролировать свою «ярость» в случае прикосновения к нему.

Далее происходит то, что представляет интерес в контексте моего исследования, а именно – три момента. Первый момент: Карл Леман страдает от, условно говоря, «посттравматического стрессового синдрома», то есть от психической травмы, источником которой стала насильственная смерть Карла. В шоке от всплывающих в памяти воспоминаний о своей смерти Карл Леман бредёт по городу, пока на него не нападают хулиганы. Неконтролируемая ярость Карла приводит к смерти хулиганов, что, в свою очередь, приводит в себя Лемана. Карл осознаёт, что он на самом деле неконтролируемая машина смерти, которая готова убивать из-за лёгкого прикосновения, поэтому он начинает искать способ удалить «программу ярости». Это второй момент: зрителю авторы фильма демонстрируют, что если человек был высокоморальным при жизни, то и после смерти и киборгизации он таким и останется. Карл Леман понимает, что убивать людей – это плохо, поэтому он даже не ищет мести за свою смерть, хотя воспоминания о его смерти продолжают его мучить. К активным действиям он переходит только тогда, когда он испытывает прямую угрозу себе и жизни его беременной жены: он уничтожает сотрудников Алекса Уайта одного за другим (в качестве самообороны), а потом погибает вместе с Уайтом в схватке с последним. Третий момент: Карл Леман, по сути, став киборгом, больше не воспринимает себя как Карла Лемана; он действительно рассматривает себя как «чудовище Франкенштейна», явно полагая, что со смертью человеческого тела Карл Леман перестал существовать; киборг – это уже не Карл Леман, это какое-то новое существо, причём что-то страшное и уродливое. Таким образом, авторы кинофильма *Vindicator* дают понять, что человеческое восприятие себя, своей личности, индивидуальности и идентичности связано с человеческим восприятием своего тела: человек, прежде всего, воспринимает себя как тело, а не как некий разум, дух или некая душа; человек без естественного (человеческого) тела уже не человек. Утрата своего человеческого биологического тела в результате перемещения мозга (сознания, личности) в кибернетический организм ведёт к возникновению психической травмы, проявляющейся в радикальном отказе от признания себя человеком в кибернетическом теле. Нечто похожее можно наблюдать в другом фильме – *8Man*.

8Man – японский научно-фантастический боевик 1992 г. Полное название фильма: *8マン・すべての願いの夜のために* (яп. Эйтман – Субэтэ но Сабиси Йору но Тамэ ни, «Эйтмэн – Все одинокие ночи»). Среди русскоязычных зрителей лента известна под названием «Полицейский из Восьмёрки». Фильм поставлен кинорежиссёром Я. Хориути по мотивам японского комикса (манга), созданного в 1963 г. К. Хираи и Д. Куватой. Причём авторы манги явно вдохновлялись мангой О. Тэдзуки «Могучий Атом» 1952 г.

По сюжету фильма детектив Ёкода (его роль исполняет Т. Вакамацу) погибает от рук преступников. Его начальник – Танака (Э. Такахаси) отдаёт тело Ёкоды профессору Тани (Д. Сисидо) который делает из Ёкоды киборга Эйтмана. Эйтмэн берёт себе новое имя – Хатино Адзума – и начи-

нает ловить преступников. Однако Эйтмана, так же, как и Карла Лемана, начинают мучить воспоминания о жизни и смерти Ёкоды. Воспоминания Ёкоды вынуждают Эйтмана отомстить за смерть Ёкоды. Однако воспоминания Ёкоды вносят полное смещение в разум Эйтмана: он не понимает, кто он такой, человек или нечеловек; он испытывает сильные чувства к девушке Ёкоды – Сатико (С. Аясэ), однако из-за того, что Эйтмэн склоняется к мысли, что он больше не Ёкода и что не человек, Эйтмэн сомневается в том, способен ли он любить Сатико и – что более важно – способна ли Сатико полюбить Эйтмана даже в образе Адзумы. И здесь всё оказывается замешено на вопросе, является ли человек без естественного (человеческого) тела человеком. Фильм, кстати, не отвечает на этот вопрос, он его только поднимает.

Адаптированный для американских зрителей японский анимационный сериал *8Man* (в США известный как *8th Man*) 1960-х гг. оказал влияние на один из самых популярных кинофильмов о киборгах XX в. – *Robocop* (1987). *Robocop* (буквально, «Робот-полицейский») – американский научно-фантастический боевик с элементами социальной и религиозной сатиры и дистопии, поставленный кинорежиссёром Паулем Верхувеном по сценарию Эдварда Ноймайера и Майкла Майнера. Сюжет фильма таков: мир погибает из-за военных конфликтов и экологического кризиса. В Соединённых Штатах Америки государственные структуры, такие, например, как полиция и здравоохранение, прибираются к рукам крупными мультикорпорациями. В городах США повышенный уровень преступности. Лидером по числу преступлений является город Детройт в штате Мичиган. Протагонист фильма, Алекс Мёрфи (его роль исполняет П. Уэллер), полицейский-идеалист, заступает первый день на службу на самом трудном полицейском участке Детройта и погибает при исполнении обязанностей от рук бандитов, возглавляемых Кларенсом Боддикером (К. Смит). Ещё не остывшее тело Алекса Мёрфи сотрудники проекта «Робот-полицейский», разрабатываемого мультикорпорацией *ОСР* (*Omni Consumer Products*), которой, кстати, принадлежит вся детройтская полиция, используют для создания киборга-полицейского. Так на свет «рождается» робот-полицейский. Сначала робот-полицейский ведёт себя согласно установленной в его мозгу программе по предотвращению преступлений (пресекает попытки изнасилования, ограбления магазина и захват заложников в мэрии). Однако создателям робота-полицейского не удалось полностью стереть все воспоминания Алекса Мёрфи. Ему снятся кошмары, в которых воспроизводятся, по сути, воспоминания о насильственной смерти Алекса Мёрфи. По сути, это психическая травма, вызванная насильственной смертью естественного тела. Робот-полицейский устанавливает свою человеческую личность и отправляется совершать месть за смерть Алекса Мёрфи. В процессе отмщения робот-полицейский восстанавливает свою идентичность как Алекса Мёрфи. В финальной сцене, после расправы с главным антагонистом вице-президентом *ОСР*, который руководил сверху Кларенсом Боддикером и его головорезами, президент *ОСР* спрашивает робота-полицейского: «Ваше имя, офицер?» и получает уверенный ответ: «Мёрфи!»

Авторы фильма *Robocop* демонстрируют точку зрения, противоположную точке зрения, высказанной в фильмах *Vindicator* и *8Man*: если *Vindicator* и *8Man* ведут к тому, что человек без естественного (человеческого) тела – не человек (то есть человек с утратой естественного (человеческого) тела утрачивает и свою идентичность (она присутствует лишь фрагментарно, как воспоминания)), то *Robocop* показывает, что даже в теле киборга сохраняется человеческая идентичность (личность, индивидуальность), то есть человеческая идентичность (личность, индивидуальность) – это больше, чем естественное тело человека. Таким образом, мы подобрались к следующему кинофильму – *Ghost in the Shell*.

Ghost in the Shell, известный среди русскоязычных зрителей как «Призрак в Доспехах», – это американский научно-фантастический (киберпанковский) детективный боевик, поставленный кинорежиссёром Р. Сандерсом по

сценарию Д. Мосса, У. Уилера и Э. Крюгера по мотивам манги М. Сиро и многочисленных анимэ (Мамору Осии, Кэндзи Камиямы и Кадзуки Кисэ) и вышедший на экраны в 2017 г. Кинофильм открывается кадровым воспроизведением сцены из аниме-фильма 1995 г. *Ghost in the Shell*, созданного режиссёром М. Осии по сценарию К. Ито, – сцены, в которой человеческий мозг помещается в кибернетическое тело (в оригинале это символизировало «свадьбу» мозга и тела, о чём свидетельствовала музыка К. Кавайя, стилизованная под японскую традиционную свадебную музыку). После чего зрителю показывают протагониста фильма – Миру Киллиан в исполнении С. Йоханссон. Её вводит в курс дела доктор Уэллет (Ж. Бинош): она рассказывает Мире, что родители Киллиан погибли в результате атаки террористов на корабль беженцев; тело самой Миры было сильно повреждено, поэтому её мозг был помещён в кибернетический организм; теперь Мира Киллиан – первый в мире боевой киборг с полностью синтетическим телом, который был создан корпорацией *Hanka Robotics*. Миру Киллиан назначают работать в оперативную контртеррористическую группу под названием «Девятый отдел», задача которой бороться с опасными преступниками и экстремистами.

В ходе одной из спецопераций Девятый отдел сталкивается с опасным террористом по имени Кудзэ (его роль исполняет М.К. Питт), который способен «взламывать мозг» андроидов и киборгов. Целью Кудзэ является устранение высокопоставленных работников корпорации *Hanka Robotics*. В процессе расследования Мира Киллиан выясняет причину действий Кудзэ: оказывается, что Кудзэ – такой же киборг, как и Мира, только неудачная версия. Кудзэ находился в сознании, когда работники *Hanka Robotics* признали его неудачным экспериментом по пересадке человеческого мозга в кибернетическое тело и попытались его уничтожить. При этом Кудзэ фактически не помнит, кем он был в прошлой жизни, поэтому он пытается компенсировать это при помощи создания своего собственного искусственного разума в форме электронной сети наподобие интернета. Такого рода сеть позволит Кудзэ покинуть его собственное искусственное тело и навсегда поселиться в сети.

Встреча с Кудзэ пробуждает в Мире частичные воспоминания о её прошлом. Она выясняет, что её память ложная, что на самом деле её звали Мотоко Кусанаги и она сбежала из дома и пряталась в так называемом «Святилище» вместе с другими сбежавшими из дома, в том числе и с Кудзэ, которого тогда звали Хидэо, до тех пор, пока за ними не пришли наёмники корпорации *Hanka Robotics*. Мира Киллиан выясняет, что её тело не пострадало в результате террористической атаки и её мозг был насильно извлечён из ещё живого и целого естественного тела.

Восстановившая свою память и тем самым идентичность (личность, индивидуальность) Мира Киллиан / Мотоко Кусанаги рассматривается главой *Hanka Robotics* – Каттером (П. Фердинандо) как угроза и неудачный эксперимент, поэтому Каттер осуществляет попытку уничтожить Миру, а заодно и Кудзэ. В результате финального сражения, в котором Каттер задействует дистанционно управляемого боевого робота (татиному), тело Кудзэ уничтожается, а сам Кудзэ, его так называемый «Призрак» (собирательное название для интуиции, души, сознания и личности; то, что отличает человека в кибернетическом организме от искусственного интеллекта, – по сути, то, что делает человека человеком), успевает перебраться в компьютерную сеть, созданную Кудзэ; Мира Киллиан уничтожает татиному; начальник Миры – Арамаки (Т. Китао) убивает Каттера.

В целом, при просмотре кинофильма *Ghost in the Shell* создаётся такое впечатление, что это путешествие Миры Киллиан в поисках себя, своей идентичности: Мира Киллиан, находясь в кибернетическом теле, почти не испытывает никаких чувств и эмоций и недоумевает по этому поводу. В фильме есть сцена, в которой чтобы что-то почувствовать, Мира Киллиан снимает себе женщину-проститутку. Между тем, как только начинает приоткрываться подлинное прошлое Миры, она начинает что-то испыты-

вать и чем ближе она подходит к тайне своей идентичности – к Мотоко Кусанаги, – тем сильнее её захлёстывают чувства и эмоции. Это то, что отличает *Ghost in the Shell* от *Robocop*: в *Robocop* протагонист просто восстанавливает в памяти, что когда-то он был человеком по имени Алексом Мёрфи, а потом пытается снять последствия психической травмы, вызванные насильственной смертью, с помощью компенсации в форме мести – этакая психотерапия для киборга; в *Ghost in the Shell* более-менее полное восстановление памяти происходит в конце фильма, восстановление памяти приводит к восстановлению подлинной идентичности героини фильма, частью её памяти и идентичности (и в какой-то мере её кибернетического организма и «Призрака») становится психическая травма, нанесённая смертью и стиранием подлинной памяти, – именно травма не позволяет Мире Киллиан отправиться вслед за Кудзэ в сеть, а остаётся в объективной реальности, чтобы бороться с преступниками вроде Каттера.

Такие кинофильмы, как *Vindicator*, *Robocop*, *8Man* и *Ghost in the Shell*, позволяют узнать тем, кто занимается вопросами киборгологии следующее: указанные фильмы предлагают различные варианты рассмотрения проблемы перемещения человеческого мозга (сознания, личности) в кибернетический организм как психической травмы. Так, например, фильмы *Vindicator* и *8Man* полагают, что человек без своего естественного тела – уже не человек, то есть именно человеческое тело делает человека тем, кем он является, и даже никакого сознания (души, духа) недостаточно для конституирования подлинности человека; здесь киборг просто не принимает идентичность, которая была у человека до киборгизации. Такой вариант предполагает, что если в действительности будут перемещать человеческий мозг (или сознание или личность) в кибернетическое тело, само перемещение уже будет равнозначно смерти, а сама смерть (особенно насильственная) может стать источником сильнейшей психической травмы, от которой киборг может либо не оправиться, либо стать очень опасным (все рассмотренные выше фильмы так или иначе рассказывают о мести киборгов за утрату собственного человеческого тела, а значит, в данном контексте, своей человечности или подлинной человеческой идентичности). Кинофильмы *Robocop* и *Ghost in the Shell* допускают возможность принятия киборгом идентичности человека до киборгизации, причём это может произойти благодаря восстановлению памяти о прошлой человеческой жизни и снятию или принятию психической травмы, вызванной смертью человеческого тела и переносом человеческого мозга в кибернетическое тело. В общем и целом, если судить по сюжетам рассмотренных выше кинофильмов, киборгология должна озаботиться вопросами психологии и, возможно, психиатрии киборгов, в тела которых помещается человеческое сознание (личность).

Литература

1. Хейлз К. Як ми стали постлюдством. Віртуальні тіла в кібернетичі, літературі та інформатичі / К. Хейлз; пер. з англ. Є. Марічева. – К.: Ніка-Центр, 2013. – 426 с.
2. Beyond Human: From Animality to Transhumanism / ed. Ch. Blake, C. Molloy, S. Shakespeare. – London; New York: Bloomsbury, 2012. – 312 p.
3. Haraway D. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature / D. Haraway. – Abingdon: Routledge, 1990. – 312 p.
4. Hauskeller M. Mythologies of Transhumanism / M. Hauskeller. – London: Palgrave Macmillan, 2016. – 225 p.
5. Jousset-Couturier B. Le transhumanisme: faut-il avoir peur de l'avenir? / B. Jousset-Couturier. – Paris: Eyrolles, 2016. – 188 p.
6. Schneider S. Introduction: Thought Experiments: Science Fiction as a Window into Philosophical Puzzles / S. Schneider // Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence / ed. S. Schneider. – Hoboken: Wiley-Blackwell, 2009. – P. 1–14.

Аннотация

Райхерт К. В. Перемещение человеческого мозга (сознания, личности) в кибернетический организм как психическая травма (в кинофильмах Vindicator, RoboCop, 8Man, Ghost in the Shell). – Статья.

Научно-фантастические кинофильмы Vindicator, RoboCop, 8Man и Ghost in the Shell предлагают различные варианты рассмотрения проблемы перемещения человеческого мозга (сознания, личности) в кибернетический организм как психической травмы. Так, например, кинофильмы Vindicator и 8Man показывают, что утрата своего человеческого биологического тела в результате перемещения мозга (сознания, личности) в кибернетическом организме ведёт к возникновению психической травмы, проявляющейся в радикальном отказе от признания себя человеком в кибернетическом теле. А, например, кинофильмы RoboCop и Ghost in the Shell допускают возможность принятия киборгом идентичности человека до киборгизации, причём это может произойти благодаря восстановлению памяти о прошлой человеческой жизни и снятию или принятию психической травмы, вызванной смертью человеческого тела и переносом человеческого мозга в кибернетическое тело. Если судить по сюжетам рассмотренных выше кинофильмов, киборгология должна озаботиться вопросами психологии и, возможно, психиатрии киборгов, в тела которых помещается человеческое сознание (личность).

Ключевые слова: киборг, научная фантастика, психическая травма, сознание, тело, человек.

Анотація

Райхерт К. В. Переміщення людського мозку (свідомості, особистості) в кібернетичний організм як психічна травма (в кінофільмах Vindicator, RoboCop, 8Man, Ghost in the Shell). – Стаття.

Науково-фантастичні кінофільми Vindicator, RoboCop, 8Man та Ghost in the Shell передбачають різноманітні варіанти розгляду проблеми переміщення людського мозку (свідомості, особистості) в кібернетичний організм як психічної травми. Так, наприклад, кінофільми Vindicator і 8Man показують, що втрата свого біологічного тіла внаслідок переміщення мозку (свідомості, особистості) в кібернетичний організм призводить до психічної травми, яка виявляється в радикальній відмові визнавати себе людиною в кібернетич-

ному тілі. А ось, наприклад, кінофільми RoboCop і Ghost in the Shell припускають можливість прийняття киборгом ідентичності людини до киборгізації, до того ж це може відбутися завдяки відновленню пам'яті про минуле людське життя та зняттю чи прийняттю психічної травми, викликані смертю людського тіла та перенесенням людського мозку в кібернетичне тіло. Якщо відштовхуватись від сюжетів відзначених кінофільмів, киборгологія має звернути увагу на питання психології та, можливо, психіатрії киборгів, в тіла яких уміщується людська свідомість (особистість).

Ключові слова: киборг, людина, наукова фантастика, психічна травма, свідомість, тіло.

Summary

Rayhert K. W. The transplantation of human brain (mind, personality) into cybernetic organism as a psychic trauma (in Vindicator, RoboCop, 8Man, Ghost in the Shell). – Article.

Science fiction films Vindicator, RoboCop, 8Man, Ghost in the Shell suggest the variants of examination of the problem of the transplantation of human brain (mind, personality) into cybernetic organism as a psychic trauma. For instance, Vindicator and 8Man believe that a human being is no longer a human being without its natural body, i.e., that it is human body that makes a human being that what it is and that even no consciousness (no soul or spirit) is sufficient for a human being's authenticity; this way cyborg just does not accept identity that a human being had before cyborgization. This option assumes that if in reality human brain is transferred into cybernetic body the transferring would be equipollent to death and the death (especially if it is violent death) could be the source for intense psychic trauma that either kills cyborg or makes him dangerous (Vindicator, RoboCop, 8Man, and Ghost in the Shell, all those films tell about vengeance for loss of human body). RoboCop and Ghost in the Shell suppose the possibility to accept identity of a human being before cyborgization by cyborg, and it can happen due to the total recall and taking down or up the psychic trauma induced by death of human body and transfer of human brain into cybernetic body. On the whole, judging by the theme of Vindicator, RoboCop, 8Man, and Ghost in the Shell, Cyborg studies should concern with the issues of psychology and, probably, psychiatry of cyborgs that contain human consciousness (mind, personality).

Key words: body, cyborg, human being, mind, psychic trauma, science fiction.