

## **Антиутопии в социальном прогнозировании**

*Москаленко З. М., Струтинская Н. В.*

В XXI веке общество развивается в условиях ускоренного научно-технического прогресса, глобализации и цифровизации всех сфер жизни. Эти процессы радикально меняют социальные отношения, формы власти и способы коммуникации между людьми. В таких условиях возрастает потребность в социальном прогнозировании – осмыслении возможных сценариев будущего развития общества. Одним из инструментов такого прогнозирования является антиутопия – особый жанр художественной литературы и философской мысли, позволяющий моделировать варианты будущего.

Антиутопия не просто описывает вымышленный мир, а предупреждает человечество о возможных последствиях неконтролируемого прогресса, тоталитарных идеологий и утраты гуманистических ценностей. Она демонстрирует, к каким последствиям может привести абсолютизация рационального мышления, коллективных идеалов или государственной власти. Авторы антиутопий используют преувеличение и символизм для выявления скрытых тенденций современности и демонстрации их возможного развития.

Антиутопические идеи получили широкое распространение в массовой культуре, прежде всего в литературе и кино. Классические произведения Замятина Е. И. «Мы» (1921 г.) [1], Дж. Оруэлла «1984» (1948 г.) [2] и О. Хаксли «О дивный новый мир» (1932 г.) [3] стали символами предупреждения о тоталитаризме, манипуляции сознанием и дегуманизации общества. Эти произведения во многом предвосхитили реальные социальные процессы второй половины XX века.

Особое место в современной культуре занимает игровая индустрия, где антиутопия становится интерактивной формой социального прогнозирования. Видеоигры позволяют не только наблюдать антиутопический мир, но и действовать в его рамках, подчиняясь установленным правилам и сталкиваясь с

их последствиями. В игре Cyberpunk 2077 изображено общество будущего, основанное на культе технологий и власти корпораций [4]. Социальное развитие в игре приводит к крайнему неравенству, утрате государством регулирующей роли и превращению человека в объект контроля и эксплуатации.

Технологический прогресс не улучшает качество жизни, а, напротив, усиливает отчуждение и разрушает личную идентичность. Антиутопическое положение социальной системы также раскрывается в игре Papers, Please [5]. В ней показано тоталитарное государство, где человек вынужден подчиняться бездушным бюрократическим механизмам. Игра демонстрирует, как слепое следование системе уничтожает моральную ответственность личности и превращает общество в совокупность управляемых элементов.

Антиутопия в наглядной форме выявляет угрозы общественного развития и осмысливать возможные последствия социального и технологического прогресса. Произведения данного жанра показывают опасности тотального контроля, манипуляции сознанием, подмены ценностей и утраты индивидуальности. В видеоиграх-антиутопиях отражены такие проблемы как усиление контроля, цифровизация власти, дегуманизация и кризис личной свободы.

Антиутопия выступает своеобразным «сигналом тревоги», обращённым к обществу. Несмотря на ориентацию на будущее, она всегда отражает проблемы настоящего, заставляя читателя или пользователя осмысливать текущие изменения и их возможные последствия.

### ***Список использованных источников***

1. Замятин Е. И. Мы. – М.: АСТ, 2020.
2. Оруэлл Дж. 1984. – М.: Эксмо, 2021.
3. Хаксли О. О дивный новый мир. – М.: Азбука, 2019.
4. Cyberpunk 2077: official game lore and materials. – CD Projekt RED, 2020.
5. Pope L. Papers, Please. – Independent Games Festival, 2013.