

Jedním ze stěžejních témat novel Anthonyho Burgesse *Mechanický pomeranč*, *M/F* a *Doktor je nemocný* je konflikt jedince a jeho osobních záměrů a projevů svobody se společností a její snahou tyto výrazy osobní svobody omezit. Burgess v uvedených knihách rozvádí dialektiku mezi subjektem, jeho vnímáním reality a právem na svobodnou volbu a ostatními objekty, jejich objektivní realitou, právem a etikou ustanovenou kvůli zajištění koexistence lidí ve společnosti. I přes urputné vzdorování Burgessových jedinců tlakům společnosti a jejím snahám je konformizovat, jsou nakonec donuceni se většinou podvolit a musí přehodnotit své postoje ke světu a k ostatním.

Jelikož hlavní postavy Burgessových románů svádí bitvy jak s kulturními vzorci, které definují chování člověka ve společnosti, tak se samotnou biologickou podstatou člověka, jsou nakonec donuceni uznat oba vlivy, přirozených i vštípených dispozicí jejich jednání.

Radikální individualismus, který hlavní postavy Burgessových děl obhajují, se stává jejich zhoubou. Obzvláště v novelách *Mechanický pomeranč* a *Doktor je nemocný* jsou hrdinové redukováni na pouhou věc určenou k manipulaci ostatními.

V podmanění Burgessových hrdinů hraje zásadní roli technologie a technologické myšlení. Zvážením antropologických a filosofických pojednání Arthura Bradleyho a Louise Armanda o technologii vychází najevo pojetí technologického jako ztělesnění lidských vlastností v nelidském mechanismu. K tomuto pojetí přispívá také Marxovo přehodnocení člověka ve vztahu k výrobním silám a pracovním podmínkám v industriální společnosti a určení esence techniky Martinem Heideggerem jako vymáhajícího zjednávání, které klade na člověka nárok, aby odkrýval skutečné jako použitelný stav. V soužití s technologií a v konfrontaci se stroji, které napodobují fungování lidských bytostí, se posléze fundamentálně mění lidská identita a myšlení vůbec. V rozebíraných Burgessových prózách se stává technologie prostředkem pro adaptaci jedinců a zároveň nástrojem rozmělnění jejich subjektivity.