
Wstęp

Zaplątani w bunt

Przemysław Czaplński

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 7–15

DOI: 10.18318/td.2021.6.1 | ORCID: 0000-0002-4805-6471

N*euromancera* Williama Gibsona, książkę powszechnie uważaną za dzieło założycielskie dla cyberpunku, przywitano w roku 1984 tak, jakby powieść przywracała dawno zapomnianą nadzieję. Rozbudzona nadzieja mówiła, że literatura to nie tylko atrakcja, łamigłówka i piękno. To także siła gniewu i utopii zdolnych podważyć kompromisy, rozpętać marzenia, rozpoznać niesprawiedliwość i opowiedzieć możliwy lepszy świat. Amerykańscy, a potem europejscy czytelnicy – regularni i dorywczy, kompulsywni i wybredni – całkiem zgodnie potraktowali książkę jako dzieło, które nakręciło na nowo zegar buntu.

Gibson przedstawił dystopijną przyszłość, w której świat wirtualny jest podstawowym układem odniesienia dla ludzkiego myślenia o rzeczywistości. W przyszłości tej dostęp do technologii i sieci informatycznej decyduje o władzy, jednostkowej integracji tożsamościowej i pozycji zajmowanej w społeczeństwie; dostęp ów kontrolują wielkie koncerny stopniowo wypierające państwa narodowe. Władza i przemoc mają nowe wcielenia, ale zatwierdzają stare podziały społeczne: klasa najniższa wytwarza, średnia konsumuje, wyższa zarządza dostępem. Pomiedzy nimi niczym wolne elektrony krążą hakerzy – specjaliści do wynajęcia, żyjący częściowo w świecie wirtualnym, neuronalnie i cieleśnie niesamodzielni. Jeden z nich, Case, główny bohater

Przemysław Czaplński – historyk literatury XX i XXI wieku, eseista, tłumacz; współtwórca Zakładu Antropologii Literatury (UAM Poznań). Ostatnie publikacje: *Polska do wymiany* (2009), *Resztki nowoczesności* (2011), *Poruszona mapa* (2016), *Literatura i jej natury* (współautorzy: Joanna B. Bednarek, Dawid Gostyński, 2017), *O jeden las za daleko. Demokracja, kapitalizm i nieposłuszeństwo ekologiczne w Polsce* (współredaktorzy: J.B. Bednarek, D. Gostyński; 2019), *Tożsamość po pogromie. Świadectwa i interpretacje Marca 68* (współred. Alina Molisak, Warszawa 2019).

powieści, jest hakerem niepełnosprawnym: okradł poprzedniego pracodawcę, za co ten uszkodził mu system nerwowy, uniemożliwiając wchodzenie do sieci. Następny zleceniodawca oferuje „kowbojowi konsoli” wyleczenie uszkodzeń mózgu w zamian za wpuszczenie niszczącego wirusa do rosyjskiego centrum programowego...

Gibson, jak przyznaje dziś wielu krytyków, nie stracił nic na stylu, wiele – na diagnozie. Jego powieść czytana już w następnej dekadzie – na przykład w wywrotowej interpretacji Nicole Nixon z 1991 roku¹ – okazała się starą odpowiedzią na nowe problemy. Przeciw korporacjom autor wystawiał mit jednostkowej inicjatywy, przeciw zepsutej Europie i złodziejskiej Azji odświeżał mit Stanów Zjednoczonych jako ojczyzny innowacyjnych i oryginalnych wynalazków, przeciw technologii coraz głębiej ingerującej w życie społeczne – fabułę o możliwej użyteczności, przeciw niedoskonałej materii (również materii ciała ludzkiego) – mit neuropodmiotowości, czyli sprzężenia zmysłów, rozumu i wirtualnych wzmocnień oferowanych człowiekowi przez sieć.

Być może jednak dzisiejszy krytycyzm jest głosem zawiedzionych buntowników. Gdyby powieść Gibsona nie rozbudziła tak ogromnych nadziei, cyberpunk nie rozprzestrzeniłby się na cały świat i nie byłoby sporu o jego rewolucyjność. Spór ten – niecodzienny, trwający od trzydziestu lat – określa zawartość aktualnego zeszytu „Tekstów Drugich”. Uczestnicy debaty mogą lokować się po stronie sceptyków (Paweł Frelík, *NeoLiberalCyberPunkism*), krytyków konkretnych rozwiązań podsuwanych przez cyberpunk (Marta Błaszowska-Nawrocka, Tomasz Z. Majkowski, *Cybermesjasze. Polski cyberpunk i romantyczne fantazmaty*), rewizjonistów kwestionujących istnienie polskiego cyberpunku (Piotr Gorliński-Kucik, *Literatura szoku przyszłości, futuryzm i prześniony cyberpunk*) bądź rewindykatorów przeoczonego w cyberpunku potencjału buntu, ale nikt – nawet badacz szukający nowego języka krytyki mediów (Miroslaw Filiciak, *Cyberpunk a teoria (i praktyka) mediów*) – nie kwestionuje wartości źródłowego gniewu tkwiącego w tej estetyce. Spór o rewolucję trwa.

W przypadku polskiej kultury – o czym pisze Piotr Gorliński-Kucik – cyberpunk nie mógł wyłonić się bez domieszki resentymentu. Kiedy na początku lat 90. zaczęły pojawiać się pierwsze teksty cyberpunkowe, byliśmy zbiorowością spragnioną uzależnień, o których pisał Gibson. Włączenie polskiej gospodarki w obieg kontynentalny, wejście do ponadpaństwowych struktur Unii Europejskiej, nowoczesnie zarządzane korporacje w lokalnej przedsiębiorczości, technologia pozwalająca przenosić materię do wirtualności, powszechna dostępność komputerów i internetu, nowe formy i narzędzia komunikacji – wszystko to wyznaczało raczej horyzont pożądań niż obaw.

1 N. Nixon *Cyberpunk: przygotowanie gruntu pod rewolucję czy spełnienie chłopięcych marzeń*, zob. w niniejszym numerze „Tekstów Drugich”.

Z pewnym ryzykiem można powiedzieć, że polską formację cyberpunkową od początku określała asynchronia: proza przedstawiała zaawansowane zagrożenia płynące z niedorozwiniętej lokalnej infrastruktury. Wydaje się, że po fantastyce socjologicznej lat 80. polski cyberpunk odziedziczył i ciekawie wykorzystał umiejętność przedstawiania niedorobionego świata techniki jako siły wystarczającej do powiększenia władzy nad społeczeństwem. W rezultacie, kiedy cyberpunk amerykański, a później także europejski rozwijały obawy przed nadmiernie sprawną technologią i mnogością korporacji pokrywających mapę globu, polska odmiana łączyła fabuły zagrożeń z wąskim usieciowieniem, punktowo implementowaną technologią i pojedynczymi korporacjami, które kolonizują strategiczną część przestrzeni wspólnej.

Lata 90. to jednak również czas nieustannego napływu nowych inspiracji, które modyfikowały poetykę. Oprócz filmów (*Łowca androidów* Ridleya Scotta, 1982; *Tron* Stevena Lisbergera, 1982; *RoboCop* Paula Verhoevena, 1987; *Sędzia Dredd*, Danny'ego Cannona, 1995 znaczącą rolę odegrały komiksy, zwłaszcza japońskie mangi z hakerami neuronowo podpiętymi do sieci i wędrującymi po cyberprzestrzeni (*Akira* Katsuhira Otomo, 1988; *Blame!* Tsutomu Nihei, 1996-2003; *Ghost in the Shell* Masamune Shirowa)².

W polskiej kulturze jako pierwsze pojawiły się opowiadania: *Dzień na wyścigach oraz Nawróćić Avalon* Macieja Żerdzińskiego („Nowa Fantastyka” 1991 nr 11), *Manipulatrice* Grzegorza Wiśniewskiego („Nowa Fantastyka” 1994 nr 11), *Irrehaare* Jacka Dukaja („Nowa Fantastyka” 1995 nr 6), *Cyberjoly Drim* Antoniny Liedtke („Fenix” 1999 nr 1). Pierwsze powieści – *Pieprzony los kataryniarza* (1995) oraz *Walc stulecia* (1998) Rafała A. Ziemkiewicza, *Korporacja Warsz'nGuns* (1996) Macieja Żerdzińskiego, *Wysłannik szatana* (1999) Marka Bukowskiego, *Czarne oceany* (2001) Jacka Dukaja, *Gamedec* (2004) Marcina Przybyłka – znaczyły, że polską wersję spotkania z korporacyjną wirtualnością można rozwinąć do pełnowymiarowych fabu³.

Poszerzmy teraz charakterystykę poetyki „Cyberpunk” oznacza przynajmniej dwie rzeczy: „odpady epoki cybernetycznej” oraz „cybernetycznego chuligana”. Nie tworzą one definicji, sygnalizują natomiast socjologiczne wyczulenie poetyki na „odpady”, czyli grupy ludzi wykluczonych bądź zdegradowanych. Zapowiadają też kluczowego bohatera – buszującego w sieci, wykradającego hasła i informacje, zakłócającego systemy, podejmującego tożsamościowe ryzyko eksperymentowania z własnym mózgiem. Ta dwustronna obserwacja, skierowana ku zbiorowości i jednostkowemu bohaterowi,

2 Na osobne omówienie zasługują kolejne generacje gier komputerowych – z właściwą im immersją, zmienioną afektywnością i kolektywnością.

3 Istotne dla każdej lokalnej kultury cyberpunkowej są także komiksy – spośród polskich wczesnych dzieł wart odnotowania jest dwuczęściowy *Status 7* Tobiasza Piątkowskiego i Roberta Adlera (*Breakoff*, 2002; *Overload*, 2003).

pozwałała odkrywać poszerzające się obszary wykluczeń i szalerńcze kompetencje jednostkowe konieczne w walce z systemem. Dzięki temu rozpoznaniu cyberpunk stał się artykulacją lęków i gniewu wobec rozpędzającego się globalnego kapitalizmu zarządzanego sieciowo. Krytyka stąd zrodzona nieoczekiwanie ułożyła się w szydercze podsumowanie nowoczesnych nadziei z pierwszych dekad XX wieku. Czytelnik *Neuromancera* lub widz *Łowcy androidów* mógł odnieść wrażenie, że został wciągnięty w złośliwą, ponurą, koszmarną, przenicowaną wersję awangardowego hasła „Miasto – masa – maszyna”⁴.

W Europie międzywojennej hasło to było zarówno określeniem powinności tematycznych awangardowego artysty, jak i światopoglądowym wskazaniem na znaczeniowe i rozwojowe centra nowoczesności. Miasto stanowiło idealną przestrzeń dla awangardy: pozbawione przeszłości, istniejące w kolejnych aktach burzenia i budowania, stwarzane wyłącznie myślą i ręką człowieka było jak cywilizacyjna biała karta. Na tej karcie literatura miała rozpisać projekt sprawiedliwszego świata, architektura i urbanistyka zaś – przenieść go do rzeczywistości. Planowanie miasta oznaczało w tamtym myśleniu planowanie społeczeństwa, ład ulic stawał się ładem myśli i relacji społecznych, funkcjonalność rozwiązań miała stworzyć funkcjonalnego człowieka. Miasto bez centrum i bez gorszych dzielnic, żywotne jak organizm, sprawne jak maszyna, trwałe jak beton... W cyberpunku miasto wygląda, jakby awangardowa ręka wykonała połowę zadania: to, co powszechnie dostępne, jest w tamtejszym mieście nieważne, to zaś, co ważne, pozostaje dla ogółu niedostępne; nie ma centrum jako ośrodka wyznaczającego cel społecznych dążeń, jest za to ośrodek dowodzenia, ruchoma kwatery główna kapitału sprzymierzonego z technologią; stratyografię społeczną wyznacza pionowa oś architektury – majątynych stać na wynajęcie mieszkań wysoko ponad motłochem, który gnieździ się albo w niszczejących modernistycznych blokach, albo w slumsach. Miasto przedstawiane przez cyberpunk jest schorowanym organizmem, niespójną maszyną, plątaniną niebezpiecznych zaułków; to twór bez planu i ładu, labirynt bez Ariadny. W takim mieście trudno przeżyć, jeszcze trudniej zachować uczciwość.

Również konsystencja cyberpunkowego społeczeństwa jest odwrótnością nadziei awangardowych: awangarda wierzyła w masę jako siłę twórczą *per se*, zbiorowo odmieniająca postać świata i wymuszająca zmiany na rzecz większej sprawiedliwości. W koncepcjach awangardystów masa miała samodzielnie przemienić się w społeczeństwo wytwórców. Według cyberpunka proces uległ odwróceniu: społeczeństwo na powrót zamienia się w bezkształtną masę, ulega dekompozycji i fragmentacji, znika jako podmiot polityczny. Nie ma zatem społeczeństwa, jest słabo powiązana wielość ludzi.

4 Zob. T. Kreczmar *Cyberpunk po polsku: czym różnimy się od reszty świata?*, <https://kreczmar.gadzetomania.pl/58327,cyberpunk-po-polsku> (dostęp: 25.07.2021).

ma sojuszy, są kliki, neoplemiona, etniczne i socjalne getta. Dominuje samotność. Stan rozbicia pogłębiają skokowe zmiany technologii napędzanej przez kapitał; pieniądź spuszczonej z łańcucha utrwała rozwarstwienia, powodując, że high tech spycha część społeczeństwa do poziomu low life – życia niskiego, upodłonego, niemal robaczego.

Jest też nowa quasi-maszyna – sieć. Patronuje ona narodzinom nowej hybrydy antropologicznej – człowieka usieciowionego, istoty cyborgicznej, która dzięki sieci udoskonala swój mózg lub układ nerwowy. Użytkownicy sieci dzielą się na konsumentów, zarządców i specjalistów. Ci ostatni, spędzający całe dni przy klawiaturze, potrafią wyszukać wszystko, co kiedykolwiek znalazło się w sieci, złamać hasło, ułożyć bądź zawirusować program. Są specjalistami wynajmowanymi przez korporacje i rządy. A jednocześnie są hakerami, którzy mogą oddać się na usługi mafii lub wybrać „sieciowe nieposłuszeństwo”.

Krytycyzm skierowany ku niespełnionym obietnicom modernizmu, a także rys społecznego zaangażowania przejawiający się w sieciowym nieposłuszeństwie tworzą podstawowe wyznaczniki buntowniczości cyberpunka. Dodać do tego należy zmianę zasięgu intertekstualnego. Miejsce arcydzieł jako źródła rozmaitych aluzji czy cytatów zajęły w powieściach nawiązania do sztuki noir – dzieł Chandlera, klasyki science fiction, mrocznych komiksów, melancholijnego malarstwa – a także do kulturowych form ekstazy, punk rocka i półtajnych socjolektów (zwłaszcza do języka „sieciowców”). W ten sposób cyberpunk szukał nowej publiczności, podsuwając jej język niezależny, nie wpięty w kody rynkowe i niedający się połączyć z władzą polityczną i ekonomiczną. Inicjował komunikację alternatywną, która mogła rozrosnąć się do rozmiarów kontrkultury lub zamknąć we wściekłości.

Skrajności te określały rozpiętość polskiej prozy cyberpunkowej⁵. Sięgała ona od nadziei na alternatywne społeczeństwo (Dukaj), poprzez wizje cyberprzestrzeni jako formy ucieczki z realu (Liedtke), ostrzeżenia przed autonomizowaniem się sfery wirtualnej (Wiśniewski, Przybyłek), aż po frustrację wywołane przez globalne firmy kolonizujące postkomunistyczną Europę (Ziemkiewicz). Wspólna wszystkim tym wariantom

5 Podstawowe opracowania nt. polskiego cyberpunku: A. Święch *Cyberpunk – kroniki w chromie*, „Ha!Art” 2002 nr 2-3, <http://www.cybertech.net.pl/online/system/ZINek3/rozważania/plik/cyberpunk-kroniki.htm> (dostęp 12.10.2021); A. Pomieciński *Cyberpunk: pomiędzy technologią a kontrkulturą*, „Świat Tekstów” 2011 nr 9, s. 205-213; A. Mazurkiewicz *Literatura cyberpunkowa – materiały do słownika*, „Literatura i Kultura Popularna” 2008 nr 14, s. 93-115; K. Księżski *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska*, „Kultura i Historia” 2012 nr 21; T. Kreczmar, *Cyberpunk po polsku*; A. Mazurkiewicz *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014; M. Cetnarowski *Unitry, golem i karbonada, czyli cyberpunk znad Wisły*, Culture.pl, <https://culture.pl/pl/artykul/unitry-golem-i-karbonada-czyli-cyberpunk-znad-wisly> (dostęp: 12.10.2021); M. Wojtas *Cyberpunk 1982-2020*, Znak Horyzont, Kraków 2020.

była poetyka nieukierunkowanego (lub wielokierunkowego) buntu. W buncie łączyły się dwa niespełnialne zadania polskiego cyberpunka lat 90.: wskazanie całościowych zagrożeń płynących z raczkującej sieci i wymyślenie antykorporacyjnych sojuszy w warunkach powszechnej pochwały kapitalizmu. Bez względu na asynchroniczność zadań polski cyberpunk podejmował ryzyko właściwe literaturze, przedstawiając fabuły z nowym bohaterem – hegemonicznym, kolonizującym życie bez pomocy broni, spychającym społeczeństwo do poziomu przedmiotowego, odbierającym autonomię jednostce i desolidaryzującym zbiorowość.

Fabuły były asynchroniczne. Niepokoje pozostały dotkliwie aktualne. Dzięki nim cyberpunk do dziś jest żywo odmianną prozą fantastycznej. Niektóre jego motywy szybko się skonwencjonalizowały (dziwak spędzający całe życie przy klawiaturze), inne nie straciły na znaczeniu: postawa krytyczna wobec połączonych sił kapitalizmu i sieci⁶, intuicje związane z postludzka tożsamością i nowymi sojuszami ludzko-cyborgicznymi, a także szukanie sprawiedliwości poza prawem⁷. Cyberpunk otworzył także nowy rozdział w poznawaniu miasta, zwracając uwagę na trywialność i ultranowoczesność istniejących w nim zagrożeń, a także na wielość i nierównomierność światów w nim skrytych.

Nierównomierność i jej rozpoznawanie stanowi o dzisiejszej dynamice cyberpunku. Na pierwszy plan wybija się kwestia genderowa. We wspomnianym wcześniej opowiadaniu *Cyberjoly Drim* Antoniny Liedtke bohaterka porzucała swoje ciało, wybierając egzystowanie w sieci, co stanowiło formę buntu przeciw patriarchalnemu zawłaszczaniu ciała, jakie dominuje w realu. Był to skromny początek rewizji, która dziś – w kulturze polskiej i światowej – stanowi najważniejsze wyzwanie podejmowane przez twórców i badaczy. Ciekawym tego symptomem i dowodem jest chronologiczna zbieżność dwóch bardzo różnych zbiorów: *Antologii polskiego cyberpunka* (Empik, Warszawa 2020) oraz antologii *Cyberpunk girls. Opowiadania* (Uroboros, Warszawa 2020). Antologia pierwsza, zapowiadana jako „superprodukcja Empiku”, składa się z tekstów znanych i uznanych twórców fantastyki – Roberta M. Wegnera (*Serce Strzygi*), Łukasza Orbitowskiego (1990), Pawła Majki (*Pastuch*), Tobiasza Piątkowskiego (*Śmierć Łucznika*) i Roberta J. Szmida (*Śmierć to nie wszystko*) – którzy rozpisali tradycyjne lęki męskie związane z poczuciem słabnącego wpływu na dostęp do dóbr podstawowych, kobiet czy informacji. Zbiór drugi, opublikowany przez wydawnictwo Uroboros, zawiera teksty pisarek – Martyny Raduchowskiej, Magdaleny Kucenty, Jagny Rolskiej, Krystyny Chodorowskiej, Gabrieli Paniki, Agaty Suchockiej – rozpoznawanych raczej w środowisku

6 Zob. np. powieść Andrzeja Ziemiańskiego *Cyberpunk. Odrodzenie* (2020).

7 Wątek ten wykorzystuje Martyna Raduchowska w dwuczęściowym cyklu *Czarne światła* (*Łzy Mai*, 2015; *Spektrum*, 2018).

niż w mainstreamie⁸. W ich opowiadaniach dominuje przeświadczenie, że władza typu cyber czyni postępy w podporządkowywaniu kobiet. Obie antologie dowodzą, że bez rewizji genderowej cyberpunk zamienia się w chłopięcą zabawę. W tym kontekście wspomniany wcześniej artykuł Nicole Nixon *Cyberpunk: przygotowanie gruntu pod rewolucję czy spełnienie chłopięcych marzeń?* czy tekst Anny Kurowickiej *Cyberpunk ucieleśniony: feministyczne reinterpretacje gatunku* stanowią konieczne nadrobienie zaległości, ale też nowe otwarcie.

Rewizja sięga do pierwotnych rozpoznań cyberpunkowych. Wczesne dzieła krążyły obsesyjnie wokół pytań o możliwość zachowania autonomii podmiotowej. Cyberpunkowy bohater w punkcie wyjścia stawał przed dramatycznym wyborem: albo zdecyduje się na ryzyko „wejścia w sieć”, albo pozostanie na pozycji podrzędnej; jeśli nie unowocześni swojego neurooprządowania, utraci zdolność stawiania oporu zarządcom świata; jeśli podłączy swój mózg do sieci, utraci (przynajmniej czasowo) zdolność kontroli nad tożsamością. Uruchamiało to opowieści o poszerzaniu świadomości i wyprawach poza jej granice, o szukaniu idealnej sieci łączącej ludzkie neurony z technologią, o wynajdywaniu sposobów odróżniania wirtualności od realu. Większość fabuł kończyła się połowicznym sukcesem: korporacja przegrywała w wyniku hakerskiego ataku, a bohater odzyskiwał zdolność samokontroli. Połowiczne zwycięstwo zakrywało całą sferę społecznych zobowiązań. We wczesnych narracjach cyberpunkowych można było pokonać konkretną firmę, ukraść konkretnego chipa, przetestować jedno rozwiązanie neuronowe – poza zasięgiem kowbojskiego rajdu pozostawały reguły głębokiego świata: związki kapitału z informatycznymi nośnikami władzy, rosnące uzależnienie społeczeństwa od technologii, zanikanie dóbr wspólnych.

Trudno oprzeć się wrażeniu, że w dzisiejszym polskim cyberpunku bohater walczący z korporacjami o odzyskanie jednostkowej autonomii jest częścią „męskiej” tradycji fantastycznej. Krytyczna wobec własnej tradycji proza cyberpunkowa, a także refleksja nad tą poetyką przeszukują poziomy znajdujące się poniżej i powyżej podmiotowej autonomii. Poniżej znajduje się ciało, powyżej – społeczność. Pisarze i badacze pytają, jak współczesna neurotechnologia różnicuje ciała ze względu na ich kolor skóry, klasę i płeć, a także jak wpływa na formowanie tożsamości zbiorowych. Na tej właśnie płaszczyźnie – podtrzymywania i wytwarzania społecznych różnic przez sieć – rozgrywa się podstawowa różnica między *Antologią polskiego cyberpunka* a zbiorem *Cyberpunk girls*: sieć i jej technologie inaczej uzależniają ciało męskie, inaczej zaś kobiece, inaczej wykorzystują etniczność, inaczej – klasowość. Najnowocześniejsze technologie potrzebują

8 Rozróżnienie „środowiska”, „branży” i „mainstreamu” jako kręgów rozpoznawalności proponuje Maria Głowacka; zob. także *Wstęp do teorii trzech kręgów kobiecej prozy science fiction w Polsce. Na przykładzie twórczości Antoniny Liedtke i Anny Karłtoch*, „Wielogłos” 2013 nr 4.

różnic po to, by je wzmacniać i przekształcać w zależności. Dlatego przyszłość nadal układa się w zgodzie z projekcjami władzy męskiej. Zarówno kataklizmy, jak i epoki postępu niczego w tym względzie nie zmieniają.

To zaś prowadzi fabuły cyberpunkowe na poziom ponadjednostkowy. Wczesny cyberpunk uznawał, że największym zagrożeniem związanym z technologią jest znikanie podmiotowości rozumianej jako wolna wola, świadomość polityczna czy adekwatne rozpoznanie sił kształtujących rzeczywistość. Dzisiejsza proza cyberpunkowa kwestionuje możliwość odzyskiwania podmiotowości bez odbudowy więzi społecznych. W tym sensie cyberpunk przestaje być odpowiedzią, staje się zaś ciągiem pytań. Dotyczą one wpływu technologii sieciowych (neuronowych i społecznych) na całą rzeczywistość: na wybory konsumenckie, a więc gospodarkę; na zbiorowe wybory polityczne, a więc każdy ustrój polityczny (w tym również demokrację); na podziały klasowe, ekosferę, indywidualną świadomość. Dziś sieć pośredniczy w dostępie nie tylko do niezależnych źródeł informacji, lecz także do publicznych usług medycznych i edukacyjnych, do płacy i emerytury. Bez sieci nie istnieją dziś ani władza, ani opór przeciw władzy. Życie jednostkowe i zbiorowe zostało wplątane w sieć, która wyzwala i uzależnia, przyspiesza przepływ (informacji, pieniędzy, dóbr), a zarazem zostawia coraz więcej ludzi z tyłu, łączy na moment i trwale separuje. Zarazem w tej dystopijnej rozpaczy pojawia się jakiś okruczeństwo nadziei, ponieważ rozpad dotychczasowego społeczeństwa popycha do szukania nowych powiązań. Skoro jesteśmy sieciowi, skoro żyjemy w sieci, skoro zaplątaliśmy się w sieć, wobec tego, mówią powieści, spróbujmy z tej sieci upleść jakieś więzy – wiedzy, współpracy, solidarności.

Wynika stąd, że żaden ruch na rzecz zmiany nie obejdzie się dziś bez cyberpunka. Do zmiany konieczne jest bowiem ustawiczne odnawianie opowieści o teleinformatycznych sieciach władzy i solidarności. O sprawczej sile mediów i technologii. O sieciowym różnicowaniu płci i klas społecznych. Nadzieje związane z cyberpunkiem wiążą się już nie z jednostką, lecz ze zrekonfigurowaną społecznością.

Abstract

Przemysław Czapliński

ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY (POZNAŃ)

Entangled in Rebellion

Czapliński outlines the history of cyberpunk with a focus on its rebellious potential. Initially (beginning with W. Gibson's novel *Neuromancer*, 1984, until the end of the twentieth century), cyberpunk's rebelliousness was identified with the ability to put up a masculine struggle against the information network and those who are in charge of it; in the 2010s, cyberpunk recognises the ubiquity of information networks in collective life and the differentiation of the net's power in terms of gender, class and race. Individual masculine rebellion against such a multifarious and differentiated network proves insufficient – it is necessary to use the network to create social bonds.

Keywords

cyberpunk, network, rebellion, subject, autonomy, power, gender, class, race