
Cyberpunk a teoria (i praktyka) mediów

Mirosław Filiciak

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 16–31

DOI: 10.18318/td.2021.6.2 | ORCID:0000-0003-1791-8881

„Znacie to miasto. Widzieliście je milion razy, odkąd pionierzy cyberpunka stworzyli je po raz pierwszy w latach 80.” – pisał z irytacją w „Guardianie” Paul Walker-Emig, odnosząc się do materiałów zapowiadających grę *Cyberpunk 2077*¹. Stworzona przez studio CD Projekt Red metropolia Night City faktycznie przypomina miasto z klasycznych pozycji cyberpunkowych, czego twórcy wcale nie ukrywali, umieszczając w przestrzeni gry bezpośrednie odniesienia między innymi do takich tytułów, jak *Akira*, *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, *Strange Days* czy *Matrix*. „Przyszłość wygląda tak samo od blisko czterech dekad” – sarknął Walker-Emig, pomstując, że cyberpunk padł ofiarą trafności własnych przewidywań, bo przecież żyjemy w świecie rosnących nierówności społecznych i dominacji firm technologicznych, które w wielu sferach

Mirosław Filiciak

– dr hab., pracuje w Katedrze Kultury i Mediów Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Zajmuje się badaniami praktyk medialnych i teorią kultury.

1 P. Walker-Emig *Neon and Corporate Dystopias: why does cyberpunk refuse to move on?*, „The Guardian” 16 października 2018, <https://www.theguardian.com/games/2018/oct/16/neon-corporate-dystopias-why-does-cyberpunk-refuse-move-on> (dostęp: 15.08.21)

życia kontrolują nas silniej niż rządy. Równocześnie nasze relacje z technologią są niezwykle intymne, nawet jeśli technologiczne rozszerzenia częścię trzymamy w dłoni, niż wszczepiamy pod skórę. W stosunku do cyberpunkowej wizji różnica rozgrywa się więc głównie na poziomie detali, a może wręcz dekoracji – i jest to dość powszechnie przyjmowany sąd na temat tego nurtu. W wydaniu Walkera-Emiga zarzuty wobec cyberpunka zostały jednak zestawione z wiarą w jego krytyczną moc. Wszak bohaterowie powieści z lat 80. czy karmiących się nimi filmów, nawet jeśli później nieco obśmiani przez Neala Stephensona, znajdowali luki w systemie, a ulica wyszukiwała dla technologii własne zastosowania. Jak podsumowuje swój wywód Walker-Emig: „Aby przełamać zastój, cyberpunk musi ponownie połączyć się z tradycją utopijnego science fiction. Ma do tego odpowiednie narzędzia”². To trop, którym tu podążę – nie zapominając o tym, że odcięcie się od tradycji utopijnej fantastyki naukowej było dla cyberpunka jednym z gestów fundacyjnych. Działo się to jednak w innym momencie historycznym, a dziś – tę myśl rozwinę w dalszej części tekstu – znów potrzebujemy impulsu: opartego na krytycznym namyśle, obnażającego ukryte mechanizmy władzy, ale jednak utopijnego. Żyjemy wszak w czasach, gdy wśród licznych kryzysów, z kryzysem klimatycznym na czele, panuje także kryzys wyobraźni. Alternatywne wizje rzeczywistości w znacznej mierze zostały skompromitowane, potrzebujemy więc nowych.

Oczywiście nietrudno się zgodzić, że blask cyberpunka przybladł niemal równie szybko, jak rozbłysła jego gwiazda, a regularne popkulturowe odwołania – jak pisze Walker-Emig – sprawiają, że traktujemy ten gatunek po prostu jak dobrze znane dekoracje. Równocześnie jednak w tym geście odrzucenia „wyczerpanej” konwencji jest coś zbyt łatwego, bo przecież problemy stanowiące oś cyberpunkowych fabuł są we współczesnym świecie obecne co najmniej tak samo jak przed blisko czterema dekadami. Co więcej, pojawiają się – fakt, że pojedyncze i nieśmiałe – głosy wskazujące na odrodzenie tego nurtu w literaturze, ale też w filmach, serialach i grach komputerowych. W ostatnich latach nie brakuje takich dzieł – od wspomnianego *Cyberpunka 2077*, przez serie takie jak *Altered Carbon* czy *Mr. Robot*, po teksty krytycznie przetwarzające cyberpunkowy kanon, jak choćby powieść *Tiger Flu* Larissy Lai. Dlatego dystansują się tu od rynkowej logiki nakazującej nieustannie poszukiwanie nowych etykiet i pokazują, że cyberpunk z czasów, kiedy science fiction bez porównania rzadziej niż dziś było określane mianem „fikcji spekulatywnej”;

2 Tamże.

wciąż może być inspirujący. Jak również, że pomiędzy nowymi propozycjami, w których krytyka często dostrzega nadzieję na odbudowę społecznego wpływu science fiction, a rzekomo „wypalonym” cyberpunkiem istnieje ciągłość przejawiająca się na wiele sposobów.

To ujęcie jest dla mnie impulsem do przyjrzenia się aktualności – czy też możliwości aktualizacji odczytań – „klasycznego” cyberpunka dla współczesnych dyskusji krytycznych toczących się wokół technologii, zwłaszcza w powiązaniu z przemianami internetu, ale też do dostrzeżenia cyberpunka w obszarach, które ze względu na logikę poszukującego nowości rynku (także rynku krytyki literackiej czy filmowej) są traktowane jako byty odrębne, nawet jeśli można w nich dostrzec ślad powrotu do najważniejszych cyberpunkowych motywów. Piszę o tym z perspektywy badacza mediów dostrzegającego, że jednym z kluczowych problemów współczesności są działania korporacji medialnych, które w ciągu ostatnich kilkunastu lat niemal zmonopolizowały globalną komunikację i równocześnie pozostają w dużej mierze poza zasięgiem społecznej krytyki, a w konsekwencji także presji politycznej. To temat znajdujący się dziś w centrum badań nad mediami, ale równocześnie problem, który pomimo głośnych afer (jak choćby ta z Cambridge Analytica) bynajmniej nie rozpala zbiorowej wyobraźni³. Dostrzegając ten problem – napięcie pomiędzy akademicką krytyką mediów a społeczną praktyką – uważam, że studia nad kulturą w poszukiwaniu sprawczości powinny sięgać po różne rozwiązania: od translacji refleksji naukowej na opowieści, które mają szansę przełożyć się na społeczną transformację, po wskazywanie na możliwość interwencji i przeprojektowanie zastanej sytuacji.

Z tej perspektywy cyberpunk jawi się jako sojusznik niezwykle atrakcyjny – nie tylko dlatego, że jego estetyka w znacznym stopniu ukształtowała imaginarium Doliny Krzemowej, ale także ze względu na siłę oddziaływania. Okres szczytowej popularności cyberpunka to czas, gdy zmiana technologiczna była tematem wielu dyskusji, które później, wraz z upowszechnieniem i przemianami internetu zanikły. Dlatego uważam, że cyberpunka po prostu potrzebujemy. W niniejszym artykule traktuję ten gatunek – idąc tropem redaktorów tomu *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* – jako ważną

3 Zob. *Cambridge Analytica Files*, „The Guardian” <https://www.theguardian.com/news/series/cambridge-analytica-files>. Wykryte nadużycia, ale też po prostu wpływ cyberkorporacji na procesy demokratyczne przyciągnęły w roku 2018 uwagę mediów. Temat co pewien czas jednak powraca – tak było np. przy okazji Brexitu – to poza gronami eksperckimi nie dyskutuje się go regularnie i w ograniczonym stopniu porusza opinię publiczną, a diagnozy w bardzo niewielkim stopniu przekładają się na wprowadzane regulacje.

formację kulturową. To, że technologia głęboko przenika wszystkie sfery naszego życia sprawia, że cyberpunkowe wizje zdominowały nasze wyobrażenia na jej temat. Jak piszą autorzy wstępu do wspomnianego tomu, powołując się na stwierdzenie Thomasa Fostera, cyberpunk „stał się «formacją kulturową stanowiącą historyczną artykulację praktyk tekstualnych» i kształtuje dziś sposób, w jaki postrzegamy swoje miejsce w świecie”⁴. Mam świadomość funkcjonowania jego lokalnych wariantów i nurtów, nie będę tu jednak omawiać ewolucji gatunku. Co więcej, z dwóch tropów kluczowych w dyskusji wokół cyberpunka mniej interesuje mnie ten, o którym pisał choćby Fredric Jameson, a więc traktujący literacki cyberpunk jako ekspresję postmodernizmu i późnego kapitalizmu⁵. Ważniejszy będzie dla mnie trop drugi: nasze relacje z technologiami, a dokładniej – tyleż plastyczne, co krytyczne podejście do nich, które w latach 80. i 90. napędzało dyskusje o zagrożeniach związanych z popularyzacją komputerów i internetu. To temat, rzecz jasna, spleciony z kontekstem wytwarzania i funkcjonowania nowych urządzeń i usług, a więc kapitalizmem, lecz równocześnie przynajmniej częściowo od niego niezależny. Zgadzam się bowiem – nawet jeśli jej propozycja ma w dużej mierze posmak intelektualnej prowokacji – z McKenzie Wark, która sugeruje, że ponad kapitałem wytworzyła się nowa klasa wektorystów – cyberkorporacji kontrolujących przepływy informacyjne w mediach⁶.

W czym jednak cyberpunk miałby być tutaj wyjątkowy na tle innych nurtów fantastyki naukowej, w których przecież rola technologii zazwyczaj jest istotna? Odpowiedź opiera się na dwóch kwestiach. Pierwsza to społeczne poczucie (choćby i subiektywne), że w czasie tryumfu klasycznego cyberpunka w latach 80. i 90. dystans pomiędzy fikcją a rzeczywistością uległ bezprecedensowemu skróceniu. Stopniowa popularyzacja opisywanych wcześniej w cyberpunkowych powieściach sieci komputerowych wpływała na wiele sfer życia, a medialne obietnice przekonywały, że to dopiero początek rewolucji. Gibsonowska cyberprzestrzeń płynnie przeniosła się ze stron książek do rzeczywistości i nie była to zmiana, która przyszła niepostrzeżenie, bo nowy świat miał być też podstawą nowej ekonomii i jako taki cieszył się absolutnie

4 A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink *Cyberpunk as Cultural Formation*, w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York and London 2020, s. 2.

5 F. Jameson *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham 1992. Także: F. Jameson *Archeologies of the Future*, Verso, London 2015.

6 M. Wark *Capital Is Dead: Is This Something Worse?*, Verso, London 2021.

powszechnym zainteresowaniem. To zainteresowanie było też na tle wcześniejszych dekad dystrybuowane szerzej, niemal globalnie – za sprawą samego internetu, jak i przemian politycznych w Europie, gdzie zniknięcie żelaznej kurtyny przyspieszyło proces przepływu informacji. Pozostaje jednak jeszcze druga kwestia. Cyberpunk jak żaden inny nurt science fiction łączy w sobie dylematy egzystencjalne dotyczące kwestii zachowania tożsamości wobec technologicznych rozszerzeń z koncentracją na zmianie technologicznej i refleksją nad materialnością głównie poprzez fantazje o odłączeniu świadomości od ciała. Ta fantazja ma status dwoisty – problematyczny z perspektywy potencjału krytycznego, ale ważny dla refleksji nad materialnością sieci informacyjnych. Refleksja ta ma z mojej perspektywy ogromne znaczenie.

Moim celem w niniejszym tekście jest przyjrzenie się możliwości wzmocnienia krytycznych – co nie znaczy pesymistycznych – dyskusji na temat technologii i przeprojektowania społecznego imaginarium, które się z nią wiąże, przez odwołania do tropów cyberpunkowych. Korzystając z koncepcji związanych z fikcją spekulatywną, a dokładniej z *design fiction*, będę się zastanawiać nad możliwością potraktowania cyberpunka – zarówno klasycznego, jak i współczesnego – jako narzędzia w krytycznej dyskusji o technologii i projektowaniu możliwych alternatyw. Wierzę bowiem, że tak jak w dyskusji o tematyce genderowej ważnym dla społecznych dyskursów punktem odniesienia stała się – zapewne w jakiejś części także dzięki serialowej ekranizacji – *Opowieść podręcznej* Margaret Atwood, która zresztą konsekwentnie określa swoją prozę mianem fikcji spekulatywnej, tak też klasyczne i nowe cyberpunkowe narracje mogą wesprzeć krytykę mediów. Mając jednak świadomość, że piszę te słowa w czasach katastrofy ekologicznej, wykonam jeszcze jeden gest. Zainspirowany tekstem Wendy Chun, standardową listę osób tworzących w obrębie formacji cyberpunkowej retroaktywnie poszerzę o jedno, za istotne nazwisko: ojca „ekologii mediów” Marshalla McLuhana.

Nienaturalne ekologie

Formację cyberpunkową warto wpisać w pewne kontinuum, w którym z jednej strony gatunek polemicznie traktował klasyczne tropy literatury SF, z drugiej dał pożywkę dla kolejnych przetworzeń, za jakie można uznać choćby postcyberpunkowe powieści Neala Stephensona. Wybitna teoretyczka mediów Wendy Chun uważa, że w tej sztafecie poprzedników i następców powinniśmy zachować miejsce także dla Marshalla McLuhana, „podsuwającego nam mroczne (w wielu sensach) wizje przyszłości, które zarazem kuszą nas

możliwościami sprawowania kontroli”⁷. Uczynienie z McLuhana „pierwszego autora cyberpunkowego” pozwala spojrzeć na nurt z perspektywy poszukiwań języka problematyzującego współczesne napięcia związane z internetem, ze szczególnym uwzględnieniem kategorii wolności i kontroli. Wszak cyberpunkowa wizja świata, w której kluczowe role odgrywa cyberprzestrzeń i rządzące nią wielkie korporacje, pod wieloma względami nie jest odległa od współczesności, nawet jeśli związane z nimi procesy realizują się w nieco inny sposób niż we wczesnych powieściach Williama Gibsona. Zarazem technologie – w tym zapośredniczające kolejne sfery naszego życia technologie medialne – wciąż przeważnie są postrzegane jako apolityczne, co przekłada się na relatywnie niewielką presję społeczną na ich regulację. Dobrze widać to zresztą w Polsce, gdzie dyskusja o mediach i ich wpływie na demokrację w ogromnej części dotyczy zagadnienia kontroli stacji telewizyjnych, które wprawdzie jest ważne, ale ignoruje wzrost znaczenia platform regulujących przepływ informacji. Wykorzystam więc sugestię Chun, nawet jeśli wymaga to sporej elastyczności w postrzeganiu cyberpunka. Ten preposteryjny eksperyment łatwiej zaakceptować, gdy przypomnimy sobie, że zanim odrębność gatunku uznano za oczywistość, a autorów takich jak William Gibson zaczęto (słusznie) traktować jako klasyków, tego typu zestawienia z McLuhanem były obecne w dyskusjach wokół cyberpunka. Wspomnijmy choćby o tekście Michaela E. Doherty’ego, który w roku 1995 na łamach magazynu „CMC” zestawiał obu autorów, wskazując na ich bardzo zbliżone podejście do technologii, a równocześnie na zdolność do silnego społecznego oddziaływania opartą na łatwości konstruowania nowych pojęć, umożliwiających nawigację w nowym ekosystemie komunikacyjnym⁸.

Dostrzegająca w kanadyjskim medioznawcy prekursora cyberpunka Wendy Chun przedstawia internet jako paradoksalny splot dwóch pozornie wykluczających się narracji, czyli bezprecedensowej w historii kontroli z dyskursem wolnościowym. W swojej książce *Freedom and Control* analizuje literaturę cyberpunkową, traktując ją jako narracyjne zaplecze dla budowania społecznych wyobrażeń na temat internetu. Nie porzuca przy tym poważnych zastrzeżeń wobec tego nurtu – krytykuje obecne w literaturze cyberpunkowej elementy, takie jak orientalizacja czy seksualizacja cyberprzestrzeni.

7 W. Hui Kyong Chun *Marshall McLuhan: The First Cyberpunk Author?*, „Journal of Visual Culture” 2014 no. 13(1), s. 37.

8 M.E. Doherty Jr., *Marshall McLuhan Meets William Gibson in «Cyberspace»*, „CMC” 1 września 1995, <http://ibiblio.org/cmc/mag/1995/sep/doherty.html> (dostęp: 15.08.21).

Z tym drugim argumentem od czasu publikacji *Neuromancera* wielokrotnie polemizowano nie tylko na poziomie krytyki, ale też przetwarzając Gibsonowskie klisze w duchu tyleż postmodernistycznym, co feministycznym, czego najlepszym przykładem jest być może wydana w 1988 roku powieść *Empire of Senseless* Kathy Acker. Przede wszystkim jednak – i zauważa to sama Chun – fantazje o zamianie ludzi w dane są ważne dlatego, że zapewne wbrew intencjom autorek i autorów okazały się najbardziej nośne.

Pomimo głosów, że się skończył, oraz irytacji samego Gibsona, urażonego takim „zaszufladkowaniem”, cyberpunk wciąż się sprzedawał i inspirował Dolinę Krzemową w XXI wieku – Dolinę, która konsekwentnie ignorowała dystopijne napięcia cyberpunka, łącząc narratorów z autorami, a opis z receptą.⁹

Choć od pierwszego wydania książki Chun upłynęło 15 lat, to, jak aktualne są słowa o inspiracjach technobiznesowego imaginarium, pokazuje choćby reportaż Marka O'Connella¹⁰. Jego bohaterowie marzą cyberpunkiem, mimo że równocześnie – co znów potwierdza słowa Chun – z rozmów o technologii udaje im się usunąć w zasadzie wszelkie krytyczne uwagi na jej temat, z kryzysem klimatycznym na czele.

Powróćmy jednak do McLuhana. Trudność z włączeniem go w tę dyskusję polega na tym, że jako teoretyk, który wprowadził do debaty refleksję nad mediami, stał się kliszą trochę podobnie jak autorzy w rodzaju Gibsona. Trzeba zresztą przyznać, że nie zawsze precyzyjne wywody i styl pisania sprzyjały sprowadzeniu jego myśli do kilku oklepanych haseł, takich jak „medium jest przekazem” czy „globalna wioska”. Chun proponuje jednak, by z tekstów McLuhana – a zwłaszcza ze *Zrozumieć media* – wydobyć wzmacniającą krytyczny przekaz głęboką ambiwalencję i mrok. Wszak bez trudu da się tam odnaleźć choćby kwestie związane z datafikacją.

Przez umieszczanie naszych ciał fizycznych wewnątrz naszych przedłużonych układów nerwowych, a to za pośrednictwem elektrycznych środków przekazu, wyzwalamy dynamikę, która sprawia, iż wszystkie wcześniejsze

9 W. Hui Kyong Chun *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, MIT Press, Cambridge, MA 2008, s. 175-176.

10 M. O'Connell *Być maszyną*, przeł. A. Małecka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2020.

osiągnięcia techniczne, będące jedynie przedłużeniem rąk, nóg, zębów oraz systemu kontroli ciepłoty ciała (a zatem wszystkie przedłużenia naszych ciał, włącznie z miastami), zostaną przetransponowane w systemy informacji

– pisał kanadyjski badacz¹¹.

Jeszcze istotniejsze kwestie znajdziemy jednak, przyglądając się kategorii władzy czy też podległości ludzi maszynom – przemilczane często w samych badaniach mediów, gdzie McLuhan bywa przeważnie obsadzany w roli technooptimisty, a krytyczne nuty dostrzegane są raczej u Friedricha Kittlera, „McLuhana à rebours”, który stwierdza, że to nie media są przedłużeniem ludzi, lecz ludzie przedłużeniem mediów. Jednak już u McLuhana możemy znaleźć wątki, które bynajmniej nie wpisują się w tę prostą opozycję.

Człowiek musi służyć tej technice elektrycznej z tą samą wiernością serwomechanizmu, z jaką służył swojej łódce wiklinowej, czółnu, typografii i wszystkim innym przedłużeniom organów fizycznych. Jest jednak pewna różnica. Otóż wcześniejsze odmiany techniki były częściowe i fragmentaryczne, a elektrotechnika jest całkowita i wszechobejmująca.¹²

Konsekwencje są ponure, ale w tym wątku można znaleźć kolejny ważny element: wyjście naprzeciw myśleniu ekologicznemu – dziś to nie dziwi, odnosząc się jednak do tekstu z roku 1964 – w którym przenikają się wymiary natury i kultury.

Z punktu widzenia fizjologii człowiek normalnie korzystający z techniki (lub swojego przedłużonego na różne sposoby ciała) jest przez nią nieustannie modyfikowany, a sam z kolei wynajduje różne sposoby modyfikowania stworzonej przez siebie techniki. Staje się niejako narzędziem płciowym świata maszyn – tak jak pszczoła świata roślin, umożliwiając zapylenie i powstawanie coraz to nowszych form. Świat maszyn odwzajemnia miłość człowieka przez spełnianie jego pragnień i marzeń, a mianowicie zapewniając mu bogactwo.¹³

11 M. McLuhan *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 102.

12 Tamże, s. 102.

13 Tamże, s. 86.

Technologie są więc dla McLuhana nie tylko źródłem nowych możliwości, ale i udręki, a możliwość ulgi opiera się na urefleksyjnieniu tego procesu. *Zrozumieć media* w historii myśli medioznawczej zapisało się jednak także jako jedna z pierwszych pozycji, w których tak mocno obecne jest ekologiczne myślenie o mediach, zatarcie granicy pomiędzy światem ludzi a światem maszyn. Choć brzmi banalnie, to wraz z postępującą dematerializacją mediów – przepływem treści między ekranami różnych urządzeń, przeważnie z wykorzystaniem bezprzewodowych sieci komunikacji – wzmacnianą przez marketingowy przekaz, który odwołuje się do maskujących metafor w rodzaju „chmury”, kwestia ta jest coraz rzadziej omawiana poza obszarem nauki. Odnosi się do niej materialistyczny zwrot w badaniach mediów i wyjście naprzeciw nowomaterialistycznym ontologiom, o których Jussi Parikka pisze, że przypominają nam o trzech aspektach związanych z mediami cyfrowymi. Po pierwsze, to, co wydaje się niematerialne, jest częścią materialnych sieci, a pozorna niematerialność danych nie unieważnia przyglądania się im z materialistycznej perspektywy, uwzględniającej choćby ekonomię polityczną własności, dostępu czy użyć. Po drugie, media techniczne są definiowane przez materialność nieobiektołą – choć pulsacje, przepływy prądu czy działanie oprogramowania nie opierają się na mechanizmach fizycznych, to działając na podstawie zaprogramowanych schematów, wciąż narzucają użytkownikom i użytkownikom rozmaite użycia. Po trzecie wreszcie, technologie wnikają w naszą intymność także dlatego, że praktyki projektowania interfejsów czerpią z wiedzy psychologicznej i manipulują naszymi afektami¹⁴. To wątki, które szerzej dyskutowano paradoksalnie wtedy, gdy były bardziej odległe od naszej codzienności – także dlatego, że w cyberpunkowym imaginariu relacje z naszymi ciałami były bardziej bezpośrednie, często brutalne. Musimy te kwestie poddać jednak refleksji, bo efekty ich oddziaływania, nawet jeśli wnikają pod skórę mniej literalnie niż w literaturze cyberpunkowej, są podobne. Powrót do cyberpunkowych lektur może się więc okazać powrotem do ujawniania tego, co ukryte. Bo przecież tak jak w wypadku „kwojów konsoli”, którzy poruszając się w cyberprzestrzeni, wciąż ryzykują uszkodzenie układu nerwowego, wymiary online i offline są nierozzerwalnie splecione, nawet jeśli rynek przedstawia nam technologie jako *seamless*: bezproblemowe, „bezszwowe”, płynnie wchodzące w inne połączenia, niemal niezauważalne.

14 J. Parikka *What is New Materialism. Opening Words from the Event*, 2010, <https://jussiparikka.net/2010/06/23/what-is-new-materialism-opening-words-from-the-event> (dostęp: 15.08.21).

O materialnym wymiarze funkcjonowania nowych technologii przypomina w swojej najnowszej książce *Atlas of AI* Kate Crawford. To publikacja, w której tytułowa „sztuczna inteligencja” (AI – Artificial Intelligence) została przedstawiona jako symbol logiki współczesnej branży technologicznej, i zarazem książka ostrzeżenie przed upraszczającą logiką dominującą w Dolinie Krzemowej. Według Crawford logika ta opiera się na dwóch mitologiach: zgodnie z pierwszą nieludzie działają jak umysł ludzki i przy odpowiednim wysiłku da się zbudować inteligencję od zera, z pominięciem całego ekosystemu relacji, w którym tkwi człowiek; zgodnie z drugą inteligencja działa niezależnie od „sił społecznych, kulturowych, historycznych i politycznych”¹⁵. Crawford pokazuje też, podobnie jak przywoływany wcześniej Jussi Parikka, że McLuhanowskie hasło o mediach jako przedłużeniu człowieka można modyfikować, dowodząc, że są one przedłużeniem Ziemi¹⁶. W znakomitym rozdziale, w którym opisuje swoją podróż po Nevadzie i jeziora, które z bliska okazują się pokryte instalacjami do wydobycia litu, Crawford demonstruje, jak zasoby naturalne transformuje się w infrastrukturę. Z tej perspektywy „sztuczna inteligencja”, a poniekąd cała branża nowych technologii, to przemysł wydobywczy (*extractive industry*), bo „tworzenie współczesnych systemów AI opiera się na masowym wykorzystaniu energii i zasobów mineralnych planety, taniej pracy i danych”¹⁷. Crawford stawia tezę, że choć o współczesnej Kalifornii myślimy głównie przez pryzmat innowacji, a więc działań, które zawierają w sobie coś nieuchwytnego i trudno je powiązać z konkretnym zapleczem materialnym, to budynki współczesnych cyberkorporacji można postrzegać jako odwrócenie szybów kopalni złota i srebra, dzięki którym powstały. Dziś surowce są inne – obejmują spektrum od „szarego złota”, czyli litu, po dane na nasz temat. Kontinuum wiąź jednak jest to samo i charakteryzuje je jedna cecha: przemysł wydobywczy jest opłacalny, tylko kiedy ukrywa swoją prawdziwą cenę. Kiedyś były to straty dla społeczności żyjącej na danym terenie, śmierć górników, *last but not least* koszty środowiskowe. Dziś możemy dołożyć do tego cały pakiet nowych zarzutów, takich jak naruszenia prywatności,

15 K. Crawford *Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, Yale University Press, New Haven 2021, s. 5.

16 J. Parikka *Geology of Media*, Minnesota University Press, Minneapolis 2015.

17 K. Crawford *Atlas of AI*, dz. cyt., s. 15.

wzmacnianie wykluczeń poprzez automatyzację procesów decyzyjnych czy po prostu wkład w rozchwianie procesów demokratycznych.

W tym miejscu znów przydatny może okazać się powrót do cyberpunka. Ekstraktywistyczna logika, która w podobny sposób traktuje planetę, ludzkie ciała i dane, sprowadzając je do wspólnego mianownika – zasobu do wykorzystania – bez oglądania się na konsekwencje, to przecież element obecny w klasycznych fabułach tego gatunku. A zarazem szansa na wydobywanie i wprowadzenie do szerszej debaty tego, co pozostaje przeważnie poza społecznym polem widzenia: że wielkie korporacje korzystają ze środków i infrastruktury publicznej, że nie są poza polityką. Na wyjście poza „zaczarowany determinizm” (*enchanted determinism*) – jak Crawford z Alexem Campolo określają sytuację, w której nowe technologie, takie jak AI, postrzegamy jako niezrozumiałe i magiczne, jednocześnie zakładając, że rozstrzygnięcia dokonywane przez technologie odkrywają determinizm świata i do niego pasują¹⁸. Musimy odczarować technologię i uzmysłowić sobie jej materialność, a co za tym idzie także to, że nie ma jednej linii jej rozwoju, że możemy ją odzyskać i przeprojektować.

Zmiana narracji

Do literatury cyberpunkowej możemy retroaktywnie odnieść termin *design fiction* – fikcji projektowej. Uważa się, że ukuł go jeden z kluczowych twórców cyberpunka, autor manifestu tego gatunku Bruce Sterling, który wprowadził go w roku 2005 w książce *Shaping Things* adresowanej do „młodych duchem (w dowolnym wieku), którzy chcą konstruktywnie interweniować w proces technospołecznej transformacji”¹⁹. W części poświęconej *design fiction* Sterling pisze, że to po prostu „bardziej praktyczne” science fiction, które rezygnuje z „cudowności”, by znaleźć się bliżej ważnego dla wywodu Sterlinga – i tego tekstu – konfliktu na osi społeczeństwo–technologia.²⁰

Te kwestie rozwinął Julian Bleecker, który w swoim tekście głębiej wchodzi w tematykę science fiction jako literatury nie tylko antycypującej przyszłość, ale także aktywnie ją współkształtującej. Zależności między faktem

¹⁸ Tamże, s. 213.

¹⁹ B. Sterling *Shaping Things*, MIT Press, Cambridge, MA 2005, s. 5.

²⁰ Tamże, s. 30.

a fikcją Bleecker eksplorował m.in. za pomocą pojęcia „diegetycznego prototypu” (*diegetic prototype*) Davida Kirby’ego, a więc możliwości umieszczenia w tekście jakiegoś rozwiązania i przetestowania jego konsekwencji w kompletnym fikcyjnym uniwersum. Zabieg ten ważny jest przede wszystkim jako ćwiczenie wyobraźni:

Chodzi o czytanie P.K. Dicka jak administratora systemów albo Bruce’ę Sterlinga, jakby to była instrukcja obsługi oprogramowania. Ważne, by uruchamiać prawdziwie niezdyscyplinowane podejścia do tworzenia i cyrkulacji kultury, ignorując dyscypliny, które zainwestowały tak wiele we wznoszenie podziałów pomiędzy pragmatyką a wyobraźnią.²¹

I choć w pierwszej chwili może się wydawać, że to podejście trudno przełożyć na konkret, to kariera jaką ta perspektywa zrobiła w kolejnych latach, pokazuje siłę jej oddziaływania.

Joshua Tanenbaum w swoim tekście o design fiction pisze: „Usytuowanie nowej technologii w obrębie narracji zmusza nas do zmierzenia się z kwestiami etycznymi, wartościami, perspektywami społecznymi, związkami przyczynowymi, politykami, psychologią i emocjami”²². To według niego sposób na wyobrażanie sobie nowych przyszłości i technologii, ale też komunikowanie ich szerszej publiczności, wreszcie na inspirowanie i motywowanie do tworzenia faktycznych rozwiązań²³. W poszukiwaniu sprawczości i punktów styku z praktyką podobne koncepcje udaje się zbliżyć nawet do dyskursu zarządzania. Grażyna Gajewska zwraca uwagę, że humanistyka, o której często mówi się, że jest istotna dla definiowania zagrożeń, może w ten sposób wspierać także kreślenie alternatyw, przyczyniając się do powstania nowych wrażliwości i estetyk. Z kolei Anthony Dunne i Fiona Raby – dwoje projektantów promujących koncepcję designu spekulatywnego opartego na ucieczce od gładkości projektowania przemysłowego i nachalnego pytania

21 J. Bleecker *Design Fiction. A short essay on design, science, fact and fiction*, Near Future Laboratory 2009, <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction> (dostęp: 15.08.21).

22 J. Tanenbaum *Design Fictional Interactions: Why HCI Should Care About Stories*, „Interactions” wrzesień–październik 2014, s. 22.

23 G. Gajewska *Ecology and Science Fiction. Managing Imagination in the Age of Anthropocene*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2021 nr 1(47), s. 81.

o to, co by było, gdyby – w książce *Speculative Everything* zachęcają do tworzenia materialnych prototypów, ale nie tylko; materialne prototypy określone zostają mianem „fizycznych fikcji”, przez co autorzy uznają prymat opowieści nad materialnym rozwiązaniem²⁴ (choć trzeba tu podkreślić, że dodatkową wartością jest wizualność cyberpunka i jego wpływ na różne sfery kultury, od ważnego dla zmian technologicznych magazynu „Mondo 2000” poczynając, na teledyskach MTV kończąc). Po język projektowania sięga też badacz mediów Benjamin Bratton:

Interesuje mnie, jak design – desygnowanie czegoś zgodnie z programem – może działać w tych schematach w różnych skalach i w kierunku różnych przyszłości. Jakie nowe formy możemy stworzyć dla tych warunków komputacyjnych i geopolitycznych, najpierw mapując je, później interpretując, wreszcie – przeprojektowując?²⁵

W ponownym odczytaniu cyberpunkowych fabuł, ale i w dostrzeżeniu cyberpunkowych wątków w nowym SF chodziłoby więc nie tylko o krytykę przeszłości i współczesności, lecz również o włączenie się w projektowanie lepszej (i unikanie gorszej) przyszłości. Cyberpunkowy świat, który już się wydarzył, a zarazem wydarzył się „inaczej”, może dostarczyć nam tu istotnych punktów odniesienia. Pokazując możliwe napięcia między społeczeństwem a technologią, może podpowiadać sposoby ingerowania w opresyjną infrastrukturę. Listę przywoływanych autorek i autorów domknąć powinna zapewne ważna postać współczesnej humanistyki, a mianowicie Donna Haraway, która już w słynnym *Manifeście cyborgów* opublikowanym w roku 1985 wspominała, że granica między science fiction a rzeczywistością społeczną to w istocie złudzenie optyczne. Haraway od kilkunastu lat rozwija swój koncept SF, które rozumie m.in. jako *speculative fabulation*, a więc tworzenie opowieści spekulatywnych. SF to dla niej m.in. „*storytelling i fact telling*; to tworzenie wzorów możliwych czasów i światów, światów materialno-semiotycznych, minionych, obecnych i przyszłych”²⁶. To także metoda ponownego wprowadzenia do akademickiej krytyki myślenia utopijnego.

24 A. Dunne, F. Raby *Speculative Everything*, MIT Press, Cambridge, MA 2013.

25 B. Bratton *The Stack: on Software and Sovereignty*, MIT Press, Cambridge, MA 2015, s. xix.

26 D. Haraway *Staying with the Trouble*, Duke University Press, Durham 2016, s. 31.

Równocześnie zrywając z nazbyt łatwym powtarzaniem tez o wyczerpaniu cyberpunka, można zastanowić się nad relacjami nowych dzieł z taką właśnie ramą interpretacyjną. Na pewno dałoby się odnieść ją przynajmniej do części wymienionych we wstępie tytułów, za sprawą których miejsce głosów o wypaleniu cyberpunkowej formuły zaczynają zastępować głosy wskazujące na symptomy renesansu. Ale cyberpunkowe tropy są przecież obecne także w dziełach postrzeganych w ostatnich latach jako sztandarowe wręcz przykłady fikcji spekulatywnej czy projektowej. Tak jest choćby w wypadku gorąco dyskutowanej powieści *Ministry for the Future* Kima Stanleya Robinsona, w której mroczne tony związane z użyciem zaawansowanych technologicznie broni przez grupy terrorystyczne wybrzmiewają obok opisu działań tytułowej instytucji, która ma dokonywać krytycznej i konstruktywnej interwencji w rzeczywistość. Jeszcze lepszy przykład stanowi wydana w 2019 roku powieść *Infinite Detail* Tima Maughana. Głównym jej bohaterem jest w pewnym sensie algorytm, bo technologia, której poziom złożoności przerasta zdolności rozumienia jakichkolwiek jednostek, napędza już samą siebie, kształtując rzeczywistość poniekąd niezależnie od działań chciwych korporacji. To dla mnie modelowy przykład narracji, która uświadamia nam (nowo)materialność działań oprogramowania, a równocześnie ukazuje ich konsekwencje społeczne i próbę przezwyciężenia tych konsekwencji. Za sprawą struktury narracyjnej Maughan w swej powieści łączy dwa światy. Ten bliski cyberpunkowi, w którym technologia przenika wszystkie sfery życia i wymyka się spod kontroli, z bynajmniej nie sielską, ale wyczerpującą znamiona diegetycznego prototypu alternatywą – światem „po wyłączeniu internetu”.

Maughan w jednym z wpisów na swoim blogu stwierdził:

W latach 80., zanim filmy i gry wideo zredukowały ten gatunek do zbitki tropów pozbawionej wyobraźni przemocy oraz modyfikacji ciała, cyberpunk był ruchem literackim pochłoniętym projektowaniem w fikcyjne przyszłości naszych lęków związanych z pozbawionym kontroli kapitalizmem, wszechobecnością mediów i rodzącymi się sieciami komputerowymi.²⁷

W tekście, będącym przeglądem najlepszych pozycji cyberpunkowych, autor dodaje:

27 T. Maughan *How Science Fiction Imagined the 2020s*, 2020, <https://onezero.medium.com/how-science-fiction-imagined-the-2020s-f8e98a5bc729> (dostęp: 15.08.21).

Zapewne najważniejszą sprawą, którą należy uwzględnić, oceniając science fiction poświęcone przyszłości, zarówno stare, jak i nowe, jest unikanie zainteresowania detalami i traktowanie dokładności przewidywań jako podstawowego kryterium tego, czy dana książka się „zestarała”. Dokładne prognozowanie przyszłości to dla science fiction zadanie nie tylko niemożliwe, ale też jedno z najmniej interesujących. Nie bez powodu często powtarza się mantrę, że nigdy tak naprawdę nie chodzi o przyszłość, lecz o terażniejszość.²⁸

Infinite Detail ten program realizuje, nie odcinając się od cyberpunkowych korzeni i pokazując potencjał tej formacji, którą wystarczy potraktować szerzej niż klasyczny zestaw powieści (i ich odczytań) z lat 80. Podobnie jak robi to Robinson w *Ministry for the Future*, Maughan wprowadza do swojej powieści zaniedbywane wątki związane z katastrofą klimatyczną (m.in. poprzez przejmujące opisy miast pozbawionych drzew, bo po technologicznym krachu drewno stało się głównym materiałem opałowym).

Ponowny wzrost zainteresowania cyberpunkiem to bez wątpienia także element rynkowej kalkulacji – czas, który upłynął od publikacji *Neuromancera* sprawił, że fani cyberpunka z lat 80. mają dziś dzieci. Co najmniej od czasów „kina nowej przygody” wiadomo, że model biznesowy, w którym można obsłużyć dwa pokolenia, to coś, co w kapitalizmie, ale i kulturze z tendencją do karmienia się swoją przeszłością, trudno pominąć, nawet jeśli równolegle zmienił się model dystrybucji treści. Odwoływanie się do wspomnień 40- i 50-latków stanowi też źródło zarzutów o wtórność i bazowanie na retro-nostalgi. Argumenty te nie oznaczają jednak, że odrodzenia cyberpunka nie można potraktować inaczej niż tylko jako merkantylnego odgrywania starych klisz. Cyberpunk wciąż może być przydatnym narzędziem, odsłaniającym ukryte mechanizmy funkcjonowania technologii i pozwalającym prowadzić szeroką dyskusję o możliwych modelach ich działania. W wypadku klasycznych pozycji może być czytany – w duchu design fiction – „jako instrukcja obsługi”, nawet jeśli w znacznej mierze jest to instrukcja pokazująca, jak społeczeństwo przy użyciu nowych urządzeń i usług może sobie zrobić krzywdę. W odniesieniu do nowszych pozycji, zadłużonych u cyberpunka, jak choćby powieść Maughana, widać dodatkowo utopijny, konstruktywny rys. W każdej z tych wersji można jednak dostrzec coś, co w tym tekście powiązałem z dziedzictwem McLuhana: silną ekspozycję wpływu technologii

²⁸ Tamże.

na społeczeństwo i nacisk na jej materialne powiązanie z naszym otoczeniem. Mam świadomość, że to odniesienie do refleksji z lat 60. nie musi dziś wydawać się szczególnie odkrywcze. Równocześnie jestem przekonany, że o pewnych ideach trzeba przypominać – a cyberpunk, choć wybrzmiewał mocno w latach 80. i 90., nieco przyblakł w świecie, w którym dostęp do usług wyrastających z fantazji o cyberprzestrzeni jest tak oczywisty jak woda w kranie. Zdaję też sobie sprawę, że w moim wywodzie może kryć się jeszcze jedna, pozorna mam nadzieję naiwność: przekonanie o sprawczej mocy opowiadania historii. Jednak przemiany technologii w zbyt dużym stopniu oddziałują na współczesność, by zostawić je wyłącznie inżynierom. A poza tym, jak pisał Sterling: „Design fiction to celowe użycie diegetycznych prototypów, by zawiesić niewiarę w możliwość zmiany”²⁹.

Abstract

Mirosław Filiciak

UNIVERSITY OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES (WROCLAW)

Cyberpunk and Media Theory (And Practice)

Treating cyberpunk as a cultural formation, Filiciak inscribes it within the frameworks of media criticism and design fiction. This perspective opens up narratives beyond the genre's alleged burnout and shows that cyberpunk continues to be an effective tool for social debate on the relationship between humans and technology.

Keywords

cyberpunk, media criticism, design fiction, design

29 B. Sterling *Patently Untrue*, „Wired” październik 2013, <https://www.wired.co.uk/article/patently-untrue> (dostęp: 15.08.21).