

## „Styl ponad istotą”: Technologie tożsamości, sprawczości i zysku w *Cyberpunku 2020*

Agata Zarzycka

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 142–160

DOI: 10.18318/td.2021.6.9 | ORCID: 0000-0003-4463-266X

Jak pokazują przekrojowe opracowania krytyczne poświęcone cyberpunkowi – np. wydany w 2020 roku *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*<sup>1</sup> – konwencja ta wywiera wpływ na różne media, od literatury przez film po muzykę. Cyberpunkowe inspiracje, zarówno w warstwie estetycznej, jak i fabularnej, zaznaczają się również w wielu grach. Wśród nich szczególnie rozpoznawalny stał się w ostatnim czasie *Cyberpunk 2077*, gra wideo wydana w 2020 roku przez polskie studio CD Projekt Red, chociaż dość istotnym aspektem jej krytyki jest problematyzacja reprezentatywności gry dla deklarowanego w tytule gatunku<sup>2</sup>. Niniejszy artykuł dotyczy jednak nie *Cyberpunka 2077*, ale jego niecyfrowego prekursora:

**Agata Zarzycka** – dr, adiunkt w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Autorka publikacji na temat fantastyki, narracyjnych gier fabularnych i gier wideo, gotyku w popkulturze oraz kultury uczestnictwa. Oprócz literaturoznawstwa, jej zainteresowania badawcze obejmują kulturoznawstwo, groźnawstwo, studia gotyckie, badanie fanów i subkultur oraz transmedialność.

1 *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York–London 2020.

2 Np. recenzja Larsa Schmeinka *Haunted by the Past: The Nostalgic Future of „Cyberpunk 2077”*, „Los Angeles Review of Books” 31.12.2020, <https://www.lareviewofbooks.org/article/haunted-by-the-past-the-nostalgic-future-of-cyberpunk-2077/> (dostęp: 8.09.2021).

narracyjnej gry fabularnej (RPG) *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*<sup>3</sup>, opublikowanej we wczesnych latach 90. przez amerykańskie wydawnictwo R. Talsorian Games Inc. Szczególnie istotną dla przedstawionego poniżej rozumowania cechą zarówno medium narracyjnej gry fabularnej w ogólności, jak i analizowanej gry jest zindywidualizowany i złożony proces tworzenia postaci – wraz z późniejszym rozwojem bohatera lub bohaterki pozostaje on często ważnym elementem doświadczenia gry także kiedy wyjdzie ona poza etap przygotowawczy.

Hasło „Styl ponad istotą”<sup>4</sup> (*style over substance*<sup>5</sup>), oddające podejście do kreowania postaci i jej sposobów działania postulowane w *Cyberpunku 2020*, można odbierać jako charakterystyczną dla ostatniej dekady XX wieku popkulturę inspirację postmodernizmem. Również nacisk na rolę technologii w tworzeniu tożsamości, działań i dążeń postaci zachęca do rozpatrywania gry w kategoriach artefaktu określonego przez konkretny moment historyczny w kulturze zachodniej, zwłaszcza że kolejne wydania *Cyberpunka*, łącznie z komputerową adaptacją, przesuwają wizualizowaną „niedaleką przyszłość” w czasie w zależności od daty publikacji, nie próbują jej jednak radykalnie aktualizować. Zamierzeniem tego artykułu jest więc nie tyle postulowanie aktualności paradygmatów *Cyberpunka 2020* poprzez podważenie wagi jego historycznych uwarunkowań, ile raczej wydobycie z ich analizy narzędzi służących wzbogaceniu refleksji nad problematyką związków między jednostkową tożsamością, politycznością i technologią w XXI wieku, a szczególnie w środowisku mediów społecznościowych.

Prezentowany wywód ma zatem na celu wskazanie obszarów, w których specyficzne imaginarium *Cyberpunka 2020*, oscylujące wokół roli wspomnianych trzech czynników w kształtowaniu koncepcji postaci, okazuje się przydatne w stymulowaniu samoświadomości użytkownika platform

- 
- 3 *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*, R. Talsorian Games Inc., Berkeley 1993. Główny materiał źródłowy analizowany w artykule stanowi poprawiona wersja drugiej edycji podręcznika do gry. Pierwotna wersja gry, zatytułowana *Cyberpunk 2013: The Roleplaying Game of the Dark Future*, ukazała się w roku 1988. Pomysłodawcą wszystkich edycji, a także konsultantem adaptacji *Cyberpunka 2020* na potrzeby gry wideo *Cyberpunk 2077* i autorem aktualizowanego z tej okazji podręcznika, wydanego w 2019 roku pod tytułem *Cyberpunk RED*, jest Mike Pondsmith.
  - 4 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, przeł. J. Brzeziński, T. Jasinkiewicz, Copernicus Corporation, Warszawa 1995, s. 4. Cytaty z podręcznika pochodzą z oficjalnego polskiego przekładu.
  - 5 *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*, s. 4.

społecznościowych. Gra obrazuje oboczną specyfikę technologii jako narzędzia, które z jednej strony wzmacnia sprawczość podmiotu, a z drugiej wciąga go w paradygmat ekonomiczny, co może wprowadzać napięcie między działaniem ideowym a osobistym zyskiem. Podczas gdy *Cyberpunk* podkreśla wagę specjalistycznego sprzętu dla wzmacniania sprawczości postaci i skuteczności jej działań, co uwzględnia kreowanie wizerunku, ale też daleko wykracza poza tę praktykę, platformy społecznościowe są oparte przede wszystkim na logice autoprezentacji. W obliczu tej rozbieżności hasło „styl ponad istotą” nabiera w obu przypadkach odmiennego znaczenia, zachęcając do namysłu nad związkiem technologii uczestnictwa z projektami tożsamościowymi.

Aby pokazać złożoność tak rozumianej funkcji technologii oraz jej powiązania z logiką tożsamościową, występującą zarówno w grze, jak i w doświadczeniu mediów społecznościowych, artykuł przybliży najpierw pojęcie aktywizmu performatywnego jako zjawiska wyraźnie zarysowującego problematyczne konsekwencje dynamiki między korzyścią i sprawczością, a następnie odnosi dominujące w *Cyberpunku 2020* koncepcje „stylu ponad istotą” i cyberpunka jako typu bohatera do refleksji nad politycznym potencjałem projektu tożsamościowego w dobie kapitalizmu uprawianej przez studia subkulturowe. Część analityczna artykułu skupia się na trzech czynnikach godzących w projekcie tożsamościowym buntownicze działanie bohatera lub bohaterki z osobistym zyskiem – są to: wpisane w kreację postaci poczucie misji, technologia jako spoiwo między indywidualizmem a konsumpcją oraz rozrywkowa funkcja medium gry, w które są wpisane polityczne treści. Końcowa część wywodu powraca do wątku mediów społecznościowych, aby umieścić w tej perspektywie wyłonioną z kontekstu gry konceptualizację technologii w projekcie tożsamościowym.

Charakterystycznym, a jednocześnie skłaniającym do szerszej refleksji nad zmedializowaną rzeczywistością społeczną przykładem zjawiska ufundowanego na dynamice relacji między tożsamością, politycznością i technologią jest problem aktywizmu performatywnego (*performative activism*). Określenie to można odnosić do inicjatyw politycznych bądź społecznych realizowanych z wykorzystaniem działań artystycznych, jak robi to chociażby Rogelio Miñana w książce *Living Quixote: Performative Activism in Contemporary Brazil and the Americas*<sup>6</sup>. Dla prezentowanej analizy istotne jest jednak przede wszystkim negatywnie nacechowane znaczenie aktywizmu performatywnego, definicja

6 R. Miñana *Living Quixote: Performative Activism in Contemporary Brazil and the Americas*, Vanderbilt University Press, Nashville 2021.

stworzona głównie na potrzeby krytyki mediów społecznościowych, która opisuje w ten sposób powierzchowne i często przelotne deklaracje bądź niezobowiązujące wyrazy poparcia dla danej sprawy, przedkładające wizerunek ich autora nad istotę kampanii. Również w tym zawężonym kontekście można wyodrębnić różne zastosowania omawianego pojęcia.

Przykładowo Neil Alperstein opisuje za jego pomocą medialne praktyki osób publicznych, dla których działalność wizerunkowa stanowi element działalności zawodowej i może mieć na nią wymierny wpływ. Jak zauważa Alperstein, odwołując się do koncepcji społecznej i komunikacyjnej performatywności Ervina Goffmana

idea, że media społecznościowe są sceną, na której ludzie odgrywają (*perform*) aktywizm, [...] może być szczególnie istotna dla influencerów społecznych, jako że oczekuje się od nich utożsamienia (*alignment*) z ruchem, z którym wiążą swoje stanowisko polityczne lub społeczne, wartości i przekonania – wszystkie implikowane przez personę, jaką na ów ruch projektują.<sup>7</sup>

Jednocześnie jednak badacz podkreśla, że „aktywizm performatywny [...] nabiera dość pejoratywnego wydźwięku, gdyż pojęcie to wiąże się raczej z pomnażaniem kapitału społecznego danej osoby niż z aktywizmem altruistycznym”<sup>8</sup>. Z kolei Shola Mos-Shogbamimu krytykuje aktywizm performatywny w odniesieniu do konkretnej sprawy, której może dotyczyć. W omawianym przez autorkę przypadku jest to walka z dyskryminacją rasową, która przed białymi aktywistami powinna stawiać inne wymagania niż przed przedstawicielami mniejszości:

Biały aktywizm performatywny to kolejna forma wykorzystywania cierpienia i zmagają czarnych. To pozbawione następstw przechwytywanie ważnego dla sprawy lub ruchu momentu z myślą o własnym zysku [...] Odgrywanie aktywizmu celem zgromadzenia kapitału społecznego poprzez zwiążanie się z wartościową sprawą istotną dla czarnych jest z definicji złe.<sup>9</sup>

7 N. Alperstein *Performing Media Activism in the Digital Age*, Palgrave Macmillan, Camden 2021, s. 85. Wszystkie przekłady cytatów ze źródeł anglojęzycznych pochodzą od autorki (A.Z.).

8 Tamże.

9 S. Mos-Shogbamimu *This Is Why I Resist: Don't Define My Black Identity*, Headline Publishing, London 2021.

Oboje autorzy sięgają po przykłady problematycznych zachowań dostarczane przez media społecznościowe, takie jak Facebook, Instagram czy Twitter, które pojawiają się też w wielu innych dostępnych w internecie wyjaśnieniach zjawiska aktywizmu performatywnego. Najpowszechniejsze rozumienie tego pojęcia obejmuje więc zachwianie proporcji między sprawczością polityczną a autokreacją lub autoprezentacją w przestrzeni mediów społecznościowych. Relacja łącząca polityczność i jednostkową tożsamość stanowi bez wątpienia znacznie szersze zagadnienie, ale jak sugerują powyższe przykłady, jego wariant związany z platformami cyfrowymi zwraca szczególną uwagę jako kulturowe doświadczenie XXI wieku. Z tego względu analiza powstałego niemal trzy dekady temu i skupionego na wizualizacji niedalekiej przyszłości tekstu kultury, ufundowanego na dyskursywnym konglomeracie tożsamości, polityki i technologii, może być pomocna w refleksji nad tym doświadczeniem.

Gra kreująca zdominowany przez korporacyjną bezwzględność, przemoc, rozwarstwienie społeczne i brak perspektyw świat niedalekiej przyszłości, a zorientowana przede wszystkim na sensacyjną fabułę z wartką akcją, oferuje graczom zróżnicowany zestaw ról, które ich postacie mogą odgrywać w brutalnej rzeczywistości. Są to między innymi: artysta – rockman, zawodowy zabójca – *solo*, ekspert od rzeczywistości wirtualnej – netrunner, technik, dziennikarz, policjant, pracownik korporacji, uliczny pośrednik – fikser oraz przemierzający pozamiejskie pustkowia nomada. Wszystkie te opcje łączy kilka wspólnych założeń narzuconych przez całościową koncepcję *Cyberpunka 2020*, z czego dwa szczególnie istotne to wspomniane już hasło „styl ponad istotą” oraz domyślna tożsamość cyberpunka.

„Nieważne, jak coś robisz, dopóki sprawiasz wrażenie, że robisz to dobrze [...] Zazwyczaj ubranie i wygląd nie mają znaczenia w przygodzie, ale w tym świecie pancerna kurtka i lustrzanki to poważny wybór (*serious consideration*)”<sup>10</sup>, wyjaśnia podręcznik, informując dodatkowo gracza, że „poza jest wszystkim”<sup>11</sup>. Odzwierciedla to wagę performatywnych aspektów działań i tożsamości postaci, zacierając granice między tym, co udawane, a tym, co autentyczne. Ze względu na performatywność wpisaną w samo medium narracyjnej gry fabularnej, wymagające od uczestników odgrywania fikcyjnych ról, to rozmycie może przełożyć się także na doświadczenie rozgrywki<sup>12</sup>.

10 *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*, s. 4.

11 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 4.

12 Ponieważ jednak praktyka narracyjnych gier fabularnych, stopień ich teatralności, a także relacje łączące gracza i jego postać są ogromnie zróżnicowane i zależne od wielu czynników, takich

Natomiast koncepcja cyberpunka jako wyjściowego typu bohatera łączy ów wyeksponowany czynnik autoekspresji z elementami zaangażowania politycznego i, co najbardziej charakterystyczne dla estetyki uniwersum, inkorporowania technologii jako istotnego aspektu tożsamości. Jedną z uzupełniających publikacji w linii wydawniczej *Cyberpunk 2020*, poradnik *Listen Up, You Primitive Screwheads!!!! The Unexpurgated Cyberpunk Referee's Guide*<sup>13</sup>, wpisuje generyczną postać w dyskurs subkulturowy i polityczny, uwzględniając przy tym również rolę sprzętu technicznego, a także nadając grze formułę ideowej misji, niezależnej od jednostkowych interesów graczy i ich bohaterów:

Bitników nic nie ruszało. Hipisi odpadli. Japiszony się sprzedały. Pokolenie X się poddało. Ale cyberpunku? Idą naprzód. Serfują na fali danych, wyprzedzając innych, testują nowy sprzęt i wynajdują dla niego nowe zastosowania, żeby rzucić wyzwanie Władzy i pokonać ją jej własną bronią. Cyberpunku wiedzą, że nadciąga technofeudalizm: jak nie opanujesz przyszłości, zostaniesz technowasalem harującym dla technomagnata bez twarzy lub, jeszcze gorzej, technochłopem uwięzionym w cyfrowym krajobrazie [...] Nie będzie lepiej, jeśli sam się o to nie postarasz.<sup>14</sup>

---

jak charakter konkretnej rozgrywki lub grupowe bądź indywidualne preferencje jej uczestników, prezentowana w tym artykule analiza skupia się na założeniach koncepcyjnych dotyczących kreowania postaci sformułowanych w podręcznikach i nie dąży do wnioskania na ich podstawie o bezpośrednich doświadczeniach graczy.

13 *Listen Up, You Primitive Screwheads!!!! The Unexpurgated Cyberpunk Referee's Guide*, R. Talsorian Games Inc., Berkeley 1994. Publikacja ta doczekała się polskiego wydania, jednak ze względu na szczegółowe, lecz ważne dla prezentowanej analizy rozbieżności wersji polsko- i anglojęzycznej wszystkie odniesienia do poradnika *Listen Up...* są oparte na tekście oryginalnym, a jego cytowane fragmenty to nieoficjalne przekłady wykonane przez autorkę artykułu. Polskie tłumaczenie ukazało się pod tytułem *Słuchajcie głębie!!! Nieokrojony podręcznik mistrza gry do Cyberpunka 2020* w 1995 roku nakładem warszawskiego wydawnictwa Copernicus Corporation. Poradnik wzbudza obecnie kontrowersje w społeczności graczy, ponieważ część zawartych tam wskazówek dotyczących rozgrywki i relacji między osobą, która ją prowadzi, czyli mistrzem gry, a pozostałymi uczestnikami może, według współczesnych kryteriów, być uznana za nieadekwatną i promującą nadużywanie władzy. Niniejszy artykuł wykorzystuje jednak niemal wyłącznie zawarte w tym źródle informacje i opisy dotyczące warstwy fabularnej uniwersum *Cyberpunka 2020*.

14 *Listen Up...*, s. 39. Warto zwrócić uwagę na koncepcyjne paralele pomiędzy powyższym cytatem a wydziwkiem przedmowy do „Lustrzanek”, w której Bruce Sterling również podkreśla rozpoznanie potencjału technologii jako różnicę między kontrkulturą lat 60. a cyberpunkową wizją z lat 80. Zob. B. Sterling *Preface*, w: *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, ed. B. Sterling, Ace Books, New York 1988, s. ix-xvi.

Powyższy fragment jest ciekawy ze względu na zabiegi dyskursywne, dzięki którym określa relacje postaci gracza ze światem. Wpisanie figury cyberpunka w historyczny ciąg amerykańskich subkultur<sup>15</sup> aktywuje pojęciowe spektra mainstream – alternatywa, komercja – autentyczność czy konformizm – antysystemowość. Umieszcza też tę postać w konkretnym porządku chronologicznym, kontrastując wyimaginowane pokolenie początku XXI wieku z kontrkulturą lat 60. XX wieku, co ma znaczenie dla konceptualizacji polityczności jednostki. Technologia zostaje ukazana jako zarówno składnik cyberpunkowej tożsamości, jak i obusieczna broń, która w rękach buntowników przeciwdziała masowemu zniewoleniu, natomiast w pozostałych wypadkach staje się jego nośnikiem. Tym samym personalno-subkulturowy bunt trafia w kontekst przerysowanego imaginarium klasowego, a gra zyskuje dwuznaczną sugestię misji z jednej strony dotyczącą fikcyjnej postaci i jej roli w fabularnym świecie, a z drugiej – wykorzystującą odniesienia do pozatekstowych zjawisk społecznych. Istotne dla obu tych wymiarów okazuje się zagadnienie konstytutywnej dla tożsamości bohaterki lub bohatera relacji między osobistą korzyścią a działaniem w imię wyznawanej wartości, odzwierciedlające skomplikowaną sytuację projektu tożsamościowego w kapitalistycznym paradygmacie.

Namysł nad kreowaniem tożsamości w spektrum rozciągającym się pomiędzy osobistą korzyścią – przybierającą formę kapitału ekonomicznego, społecznego czy kulturowego bądź przyjemności – a sprzeciwem wobec dominującego systemu norm, władzy, wartości itp. dotyczy różnych praktyk kulturowych i wykorzystuje różne perspektywy teoretyczne. Kwestia skuteczności, wiarygodności czy zgoła możliwości buntu bądź podkopywania status quo poprzez kształtowanie indywidualnego stylu życia i wizerunku nabiera szczególnego znaczenia w dyskursach i studiach subkulturowych. Jak wskazuje J. Patrick Williams, we wczesnych socjologicznych ujęciach subkultur, pochodzących np. ze szkoły chicagowskiej, często interpretowano je jako metody kompensacji niepowodzeń grup marginalizowanych lub

15 Samej konwencji cyberpunkowej przypisuje się czasem, oprócz wymiaru estetycznego, wymiar społeczny, jest to jednak zjawisko zbyt płynne i zależne od konkretnych kontekstów, żeby można je było ująć w kategoriach subkultury. Przykładowo Michael Levy mówi o „cyberpunkach” jako grupie pisarzy reprezentujących gatunek (por. M. Levy *Fiction, 1980-1992*, w: *The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint, Routledge, New York–London, s. 153–162), a Stina Attebery wiąże cyberpunk ze stylizacją odzieży i dopiero za jej pośrednictwem z bywalcami klubów muzycznych (por. S. Attebery *Fashion*, w: *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture*, s. 232).

jednostek niedostosowanych społecznie i wytwarzania zastępczych systemów wartości<sup>16</sup>. Dowartościowujący i budujący sprawczość wymiar subkulturowych praktyk analizuje wnikliwie Sarah Thornton w kanonicznej książce *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, wprowadzając inspirowane „kapitałem kulturowym” Pierre’a Bourdieuu pojęcie „kapitału subkulturowego” jako miary indywidualnego zysku z przynależności do subkultury, a zarazem zaangażowania w nią<sup>17</sup>. Brytyjska tradycja kulturoznawcza lat 70. ugruntowała natomiast w badaniach nad subkulturami postmarksistowski paradygmat walki klas i „zbiorowego oporu wobec hegemonii kulturalnej”<sup>18</sup>. Widać więc, że ruchy subkulturowe są przez naukę wykorzystywane między innymi w refleksji nad kapitalizmem, a zwłaszcza jego powiązaniem z obszarem jednostkowej tożsamości.

Przykładowo brazylijska badaczka Suely Rolnik wskazuje, że kontrkultura lat 60. i 70. stanowiła przełomowy odwrót od konserwatywnej polityki ustalonych tożsamości i porządku społecznego na rzecz „podmiotowości elastycznej” (*flexible subjectivity*), której „towarzyszyły radykalne eksperymenty ze stylami życia”. Polityczną wagę nadało temu procesowi otwarcie podmiotowości na zmienność i dynamiczne interakcje z innością oraz umocnienie roli indywidualnej kreatywności w konstruowaniu siebie. Ten pierwotnie kontrkulturowy typ podmiotowości został z biegiem czasu zawłaszczony przez „kulturowy” bądź „kognitywny kapitalizm”<sup>19</sup>. Przez to pojęcie autorka rozumie systemowe i komercyjne zagospodarowanie twórczych impulsów, zastępujące „wynajdowanie form wyrazu skupionych na odczuciach, które sygnalizują obecność innego, [...] niemalże hipnotyczną identyfikacją z obrazami świata propagowanymi przez reklamy i kulturę masową”<sup>20</sup>.

16 J.P. Williams *Subcultural Theory: Traditions and Concepts*, Polity, Cambridge 2011, s. 21-25.

17 S. Thornton *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Polity, Cambridge 2001, s. 11-14.

18 J.P. Williams *Subcultural Theory*, s. 28.

19 W kolejnych latach pojęcie to było szeroko implementowane przez badaczy reprezentujących perspektywy ekonomiczne bądź medioznawcze, takich jak Yann Moulier Boutang (*Le capitalisme cognitif*, Éditions Amsterdam-Paris 2007) lub Nick Dyer-Witheford i Greig de Peuter (*Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2013). W cytowanym tekście natomiast Rolnik przyjmuje przede wszystkim deleuzjańską perspektywę przenikania się podmiotowości, a kapitalizację percepcji i tożsamości postrzega jako zakłócenie tego procesu.

20 S. Rolnik *The Geopolitics of Pimping*, trans. B. Holmes, „Machines and subjectivation” 2006, Transversal texts, <https://transversal.at/transversal/1106/rolnik/en> (dostęp: 8.09.2021).

Przyjmując nieco mniej krytyczną, a bardziej opisową perspektywę socjologiczną, J. Patrick Williams i Erik Hannerz zaobserwowali w badaniach nad subkulturami rosnącą akceptację ich wymiaru konsumpcyjnego bądź hedonistycznego i zmianę w sposobach definiowania ich politycznego potencjału. Taką zmianą jest rozpoznanie – za teoriami nowych ruchów społecznych – sprawczej roli „ludzi cieszących się jako członkowie społeczeństwa pełnią praw, ale odrzucających procesy polityczne i ekonomiczne, które krzywdzą ich samych lub innych, np. grupy marginalizowane, zwierzęta lub środowisko”. Postawa ta może być deklaratywna lub wynikać z konkretnych wyborów w ramach „stylu życia”<sup>21</sup>. Poszukiwanie możliwości budowania różnie rozumianych alternatyw w ramach paradygmatu kapitalistycznego przypisuje się też niekiedy praktykom konsumenckim, a skuteczność takich poszukiwań pozostaje kwestią otwartą, dyskutowaną zarówno przez krytyków, jak i uczestników kultury<sup>22</sup>.

W kontekście tak intensywnego zainteresowania – zarówno w wymiarze teoretycznego namysłu nad kulturą, jak i kulturowych praktyk – politycznością indywidualnego podmiotu i logiką negocjowania jej postulatów z nieuniknionym paradygmatem kapitalizmu eksploracja tego tematu w *Cyberpunku 2020* wydaje się szczególnie ciekawa. Wynika to z kumulacji trzech czynników: po pierwsze, znaczenia projektu tożsamościowego i związanej z nim „misji” w kreacji postaci; po drugie, technologii jako elementu wpisującego ten projekt w ramy konsumpcjonizmu przy jednoczesnym romantyzowaniu go; po trzecie, logiki samego medium gry, oscylującej między przyjemnością a przekazem zaangażowanym.

Jak wspomniano wyżej, podręcznik lokuje projekty tożsamościowe postaci pomiędzy autoprezentacją a działaniem, sugerując wpływ indywidualnego stylu na skuteczność podejmowanych działań, a także, na odwrót, zachęcając postać do zachowań i czynów umacniających jej unikalny sposób bycia. „Moda jest działaniem, a styl jest wszystkim”<sup>23</sup>, przekonuje instrukcja

21 J.P. Williams i E. Hannerz *Articulating the „Counter” in Subculture Studies*, „M/C Journal” 2014 no. 17(6), <https://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/912> (dostęp: 8.09.2021)

22 Paul Hodkinson na przykład analizuje złożone praktyki ekonomiczne subkultury gotyckiej, wskazując zarówno jej komercyjny wymiar, jak i tendencję do wytwarzania własnego obiegu ekonomicznego. Zob. tegoż *Goth: Identity, Style and Subculture*, Berg, Oxford–Providence 2002, s. 115–122.

23 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 34. Oryginalny cytat: „Fashion is action, what you look like is what you are” (*Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*,

tworzenia postaci. Dostarczając bardziej rozbudowanych wskazówek na temat projektowania scenariuszy rozgrywek, poradnik *Listen Up...* dokłada do tej kombinacji fizyczności, tożsamości i działania element „absorbujących osobistych misji”<sup>24</sup> motywujących mieszkańców cyberpunkowego uniwersum. Choć sprecyzowanie takich celów pozostaje w gestii uczestników, gra sugeruje, aby łączyły one indywidualne korzyści z działaniem dla idei:

Zmobilizowany do działania przeciw systemowi cyberpunk potrafi go znacząco zakłócić. Najczęściej dzieje się tak, gdy uświadomi sobie, że świat nie działa tak, jak powinien [...] To jest chwila, w której postać uświadamia sobie, że przyszłość jest warta więcej niż pieniądze, niż sława. Właśnie wtedy staje się rewolucjonistą.<sup>25</sup>

Chociaż odwołania do „rewolucji” jako potencjalnego czynnika napędzającego akcję i działania poszczególnych postaci są w *Cyberpunku 2020* dość częste, jej charakter pozostaje niesprecyzowany. Gra konkretyzuje jednak kilka sposobów rozumienia rewolucyjności, w tym wymiar ściśle technologiczny, performatywny, związany raczej z tym, jak postać działa, niż w jakim celu, oraz najbardziej spodziewany – wymiar polityczno-społeczny. Podręcznik wskazuje domyślne powiązanie różnych typów postaci i społeczności z określonymi ideałami – nomadzi cenią sobie rodzinną lojalność<sup>26</sup>, członkowie ulicznych grup przestępczych i fikserzy mogą wspierać słabszych i przeciwdziałać zorganizowanemu wyzyskowi<sup>27</sup>, dziennikarze – ujawniać prawdę<sup>28</sup>, a biznesmeni – zwalczać niesprawiedliwości systemu od środka<sup>29</sup>, przy czym możliwość wykonywania zleceń dla korporacji przedstawia się graczowi jako sprzedaż duszy<sup>30</sup>. Działalność muzyków jest niemal domyślnie

---

s. 34), lepiej odzwierciedla wzajemne przenikanie się w tym stwierdzeniu aspektów interakcji, wyglądu i tożsamości.

24 *Listen Up...*, s. 23.

25 Tamże, s. 42.

26 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 23.

27 Tamże, s. 20, 198.

28 Tamże, s. 14.

29 Tamże, s. 18; *Listen Up...*, s. 71, 74.

30 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 100.

zaangażowana politycznie, narażona na prześladowanie, cenzurę i próby komercjalizacji<sup>31</sup>.

*Cyberpunk 2020* nie oczekuje więc od postaci wsparcia jasno określonej ideologii, natomiast otacza jej osobiste dążenia szerszymi kontekstami i zachęca do ich wykorzystania. Poradnik *Listen Up...* ukazuje wręcz oddanie wyższej sprawie jako ramę koncepcyjną gry: „*Cyberpunk 2020* opiera się na idei rewolucji. W innych grach chodzi o przetrwanie, w *Cyberpunku* jest ono drugorzędne. Liczy się to, żeby czegoś dokonać”<sup>32</sup>. Tak rozumiana „rewolucja” podlega dalszej, nieoczywistej interpretacji politycznej. Z jednej strony wydaje się opierać na romantyczno-demokratycznym ideale sprawczości jednostki: „Nie stać się kolejnym punktem statystycznym. O to chodzi w dążeniu do zdobycia sprawczej siły. O to, co jeden człowiek może zrobić, żeby odmienić swój świat [...] Mowa o twoim świecie, i to w nim musisz zaprowadzić zmianę”<sup>33</sup>. Z drugiej strony narracja umacnia wrażenie politycznego napięcia i konfliktu, wskazując generycznego wroga większości społeczeństwa, w tym także stworzonej przez gracza postaci. Są nim „ci na górze”<sup>34</sup> – niedookreślone uosobienie kontroli, które przedstawia się częściowo jako przeszkodę dla osób stojących niżej w hierarchii, a częściowo jako aktywne źródło zła: „ci, którzy zabrali ci prywatne życie, żonę, dzieci albo może twoje własne myśli i zrobili z nimi, co chcieli [...] Tego wroga nie da się wskazać palcem, on po prostu istnieje”<sup>35</sup>.

Całościowe podejście *Cyberpunka 2020* do projektów tożsamościowych bohaterów lawiruje zatem między podkreślaniem ich indywidualizmu a nadawaniem im wywrotowego impetu właściwego walce o wspólną sprawę. Niedopowiedzenia, których to wymaga, można interpretować jako instrumentalizację dyskursu zaangażowania przy jednoczesnym unikaniu politycznych deklaracji i powiązania narracji gry z konkretnymi poglądami bądź wartościami. Wybór ten wydaje się jednak przynajmniej częściowo wyrastać ze wspomnianych wyżej kulturowych prób zagnieżdżenia idei jednostkowego buntu w ramie konsumpcjonizmu czy wręcz kapitałocenu. Nawet jeśli zastosowane w grze strategie światotworzenia i projektowania postaci nie

31 Tamże, s. 239-241.

32 *Listen Up...*, s. 40-41.

33 Tamże, s. 41.

34 Tamże, s. 41. W oryginale „The Man” lub też „The Powers That Be”.

35 Tamże.

przynoszą satysfakcjonujących odpowiedzi na pytanie, jak być buntownikami w kapitałocenie, imaginarium, które generują, znacząco ułatwia śledzenie – a co za tym idzie, potencjalną krytykę – logiki kulturowej sugerującej taką możliwość. W przypadku *Cyberpunka 2020* rozwiązanie takie umożliwia zabieg, który można by opisać jako radykalną romantyzację zarówno samej konsumpcji, w czym pomaga rola nadana narzędziom technologicznym, jak i konwencjonalnie definiowanej przez konsumpcję warstwy społecznej, czyli klasy średniej.

„Twój świat powinien być zbudowany z oszałamiających kontrastów [...] Nie ma nic pośrodku, pomiędzy tymi, co mają [sic], i tymi, co nie mają. To wszystko albo nic”<sup>36</sup> – zaleca podręcznik, udzielając wskazówek przyszłym mistrzom gry. Natomiast rys historyczny wyjaśnia, że amerykańskie społeczeństwo podzieliło się na „dwie radykalnie odmienne klasy: bogatą, ukierunkowaną technicznie, materialnie zachłanną grupę pracowników korporacji i dołującą klasę bezdomnych, niewykwalifikowanych pracowników fizycznych. Klasa średnia prawie całkowicie przestała istnieć”<sup>37</sup>. Tym sposobem „rewolucja Cyberpunku”, w której centrum znajdują się postacie, zostaje powiązana nie tyle z poszukiwaniem nowego ładu społecznego, ile raczej z przywracaniem starego<sup>38</sup>. Proces ten pozostaje niesprecyzowany, dzięki czemu można go różnie interpretować, jednak nacisk na indywidualną sprawczość bohaterów, którą zapewniają im w dużej mierze kwalifikacje i posiadane dobra materialne w postaci specjalistycznego sprzętu, sugeruje rekonstrukcję ogólnie rozumianej liberalnej demokracji – wartości raczej tradycyjnej niż wywrotowej w amerykańskiej kulturze<sup>39</sup>.

Nacisk, jaki gra kładzie zarówno na indywidualny styl, jak i na zaawansowanie technologiczne i specjalizacje bohaterów, ułatwia utrwalenie ich funkcjonalnych powiązań z klasą średnią i uznanie uczestnictwa

36 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 196.

37 Tamże, s. 186.

38 Podczas gdy zdanie to gubi się w polskim przekładzie, oryginalny podręcznik stwierdza otwarcie: „Far from being finished, the United States seems to be, against all odds, coming back” [Stany Zjednoczone nie tylko nie upadły, lecz, na przekór wszystkiemu, wydają się powracać] (*Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*, s. 177).

39 Konserwatywny potencjał „rewolucji” antycypowanej przez świat gry podkreśla ze współczesnej, posttrumpowskiej perspektywy recenzja zaangażowanej politycznie piosenki rockowej, która „przypomina nam czasy, gdy Ameryka była wciąż wielką”, *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 240.

w kapitalistycznym obiegu gospodarczym, wręcz uczynienie z niego zasadniczego źródła sprawczości. Pożądanie „ekscytujących i kosztownych technologii”<sup>40</sup> zostaje ukazane jako jedna z podstawowych cech cyberpunkowej postaci. „Dzisiaj cyborg jest modny”<sup>41</sup>, tłumaczy podręcznik, zachęcając do zwracania uwagi nie tylko na funkcjonalność technologicznych dodatków do ciała, lecz także na ich zgranie i wpływ na wygląd postaci. Zakres dostępnych modyfikacji obejmuje te, które służą przede wszystkim zmianie wizerunku<sup>42</sup>, rozwiązania wspomagające zmysły i naturalną wydajność ciała, dodające nowe możliwości i specjalistyczny sprzęt, w tym broń<sup>43</sup>. Technologia zaangażowana w kształtowanie postaci nie tylko tworzy płynne kontinuum pomiędzy „istotą”, czyli użytkowością, a „stylem”, lecz także splata projekt tożsamościowy z prawidłami rynkowymi. Zachęcając graczy do rozbudzenia wyobraźni technologicznej czerpiącej z szerszej konwencji gatunku i wykraczającej poza podręcznikowe instrukcje, poradnik mistrza gry charakteryzuje cyberpunkową technologię jako zabiegającą o uwagę użytkowników w duchu późnego kapitalizmu: „Jeden przedmiot istnieje w dziesiątkach wersji i wszystko jest wyrazem stylu [...] Konkurencja jest tak duża, że wszystko musi starać się o wyjątkowość”<sup>44</sup>. Podkreśla też prędkość nieustannego postępu i błyskawiczne starzenie się technologii, narzucające bohaterom ciągłą pogoń za nowościami<sup>45</sup>, antycypując tym samym ekonomiczną strategię planowanego postarzenia produktu.

Podręcznik sugeruje co prawda finansowanie wyposażenia inaczej niż z oficjalnych zarobków<sup>46</sup>, co mogłoby stanowić punkt wyjścia antysystemowego obiegu gospodarczego, jednak większe znaczenie wydaje się mieć wypłacalność bohatera. Poradnik *Listen Up...* przekłada ją na rozwiązanie mechaniczne, wiążąc wiarygodność finansową postaci z ich reputacją<sup>47</sup>, czyli współczynnikiem liczbowym wpływającym na powodzenie niektórych

40 Tamże, s. 77.

41 Tamże, s. 76. W oryginale: *stylish*, zob. *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*, s. 72.

42 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 83, 130-131.

43 Tamże, s. 84-99.

44 *Listen Up...*, s. 22.

45 Tamże.

46 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 77.

47 *Listen Up...*, s. 25-26.

działań<sup>48</sup>. Oprócz samego wyposażenia technicznego, które w dużej mierze odpowiada za wyjątkowość postaci, a przy tym najbardziej spektakularnie podkreśla rolę konsumpcji w kształtowaniu tożsamości, istotne dla bohaterów są też dobra materialne bardziej bezpośrednio nastawione na stylizację, począwszy od odzieży<sup>49</sup>, a skończywszy na wspomnianych już modyfikacjach wyglądu. Awangardowy styl życia odróżnia postacie od większości obywateli, a zarazem przekłada się na rozpoznawalność rynkową: „Nie możesz nazwać się cyberpunkiem, dopóki go [pojazdu] nie kupisz”, krzyczy przytoczona w podręczniku reklama<sup>50</sup>.

Pozorny paradoks powiązania indywidualnego stylu z konsumpcjonizmem i wywrotowością przypisany cyberpunkowej postaci rozwiązuje rekonfiguracja świata nadająca unikalną wartość stereotypowym atrybutom klasy średniej, takim jak przedsiębiorczość, napędzanie obiegu gospodarczego i wysokie kwalifikacje zawodowe. Dzięki tym cechom bohaterowie „są pożądanym i potrzebnym zasobem [...] W stojącej na progu bankructwa przyszłości zapewniają cenny przepływ gotówki. W dużym stopniu [...] są ostatnimi członkami klasy średniej”<sup>51</sup>. Za redukcją obecności tej ostatniej w społecznym krajobrazie idzie jej egzotyzacja, przybierająca typową dla amerykańskiego imaginariu cyberpunkowego lat 80. formę orientalizmu<sup>52</sup>. Postacie „dostarczają ważne towary i świadczą niedostępne nigdzie indziej usługi. Tak jak roninowie i ninja stanowili realny i istotny czynnik w japońskiej erze siogunatu, tak ich ideał pozostaje niezbędny w Ameryce 2020 roku”<sup>53</sup>. Jeśli chodzi o pogodzenie jednostkowej sprawczości z paradygmatem kapitalistycznie rozumianej korzyści, propozycja *Cyberpunka 2020* wydaje się zatem w dużym stopniu oparta na perspektywie, w której konsumpcja staje się budulcem niezależności, a skuteczność ekonomiczna klasy średniej – źródłem zmiany.

Przeanalizowanej wyżej kwestii pogodzenia indywidualnej sprawczości w projekcie tożsamościowym z kapitalistycznym obiegiem towarzyszy nieco

---

48 *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 56-57.

49 Tamże, s. 71.

50 Tamże, s. 73.

51 *Listen Up...*, s. 42.

52 Problem orientalizmu w konwencji cyberpunkowej omawiają dokładniej inne artykuły w niniejszym numerze.

53 Tamże.

podobny dylemat na poziomie działania gry jako medium. Jeden z autorów poradnika pisze: „Nie chodzi o to, «jakie jest polityczne przesłanie *Cyberpunka*». Pytanie brzmi, po co starać się o polityczne przesłanie w grze RPG”<sup>54</sup>. Z jednej strony relacje tekstów kultury z polityką stanowią jeden z zasadniczych przedmiotów badań literaturo- i kulturoznawczych, przez co próba rozstrzygnięcia powyższej kwestii w odniesieniu do konkretnego przypadku wydaje się mało produktywna, z drugiej – specyfika medium gry fabularnej sprawia, że taka refleksja może być przydatna w rozważaniach nad dynamiką między osobistą korzyścią a działaniem ideowym.

Jak zdecydowana większość gier RPG *Cyberpunk 2020* opiera się na mechanice zakładającej rozwój postaci. Działania gracza są prędzej czy później nagradzane punktowo, co umożliwia ulepszanie współczynników bohatera, rozszerzanie jego umiejętności i wpływu na świat. Z tego względu, niezależnie od warstwy fabularnej, gra niejako narzuca uczestnikom logikę ekonomicznego postępu i osobistej korzyści<sup>55</sup>. Co więcej, również niezależnie od tematów, które porusza – czy to za sprawą autorów systemu, czy też poszczególnych uczestników – wciąż definiuje się ją jako formę rozrywki, której celem jest, jak ujmuje to poradnik *Listen Up...*, zapewnianie „dobrej zabawy”<sup>56</sup>. Oba te czynniki – ekonomia korzyści i paradygmat przyjemności – tworzą dość skomplikowane warunki zgłębiania wątków politycznych czy społecznych.

Jednocześnie gra nie stroni od zagłębiania wątków politycznych czy społecznych, wręcz przeciwnie, jest przedstawiana jako zachęcająca do budowania bezpośrednich analogii ze współczesną rzeczywistością<sup>57</sup>, a element „buntu” wymieniony jako jeden z tematów *Cyberpunka* ma obejmować „odrzucanie odpowiedzi dawanych przez ekspertów”, „podważanie wyobrażeń o tym, co wolno, a czego nie wolno”, stawianie „trudnych pytań” o bezkarność i bezymyślność możliwych tego świata oraz o bezrefleksyjne przestrzeganie zasad<sup>58</sup>. Problematyczne być może rozwiązanie ewentualnego konfliktu między

54 Tamże, s. 40.

55 Praktyki grania są tak zróżnicowane, że stwarzają możliwość podważenia tej „kapitalistycznej” architektury, zdarza się to jednak na tyle rzadko, że można uznać ją za dominującą w funkcjonowaniu gier typu RPG.

56 Tamże, s. 12.

57 Tamże, s. 80.

58 Tamże, s. 39.

rozrywkową formułą a poważną tematyką, charakterystyczne dla nieco ogólniejszych tendencji w popkulturze amerykańskiej lat 90., pojawia się w poczynionym przez autorów gry jej porównaniu z treningiem symulacyjnym przygotowującym do rzeczywistej konfrontacji: „Myślcie o tej grze jak o *kata* mrocznej przyszłości, której może nawet nie chcecie zaznać. Jeśli chcecie ją zmienić, oto szansa, by przeciwzyć, jak to zrobicie”<sup>59</sup>.

Budowanie tak bezpośrednich analogii między fikcją gier fabularnych a rzeczywistością pozatekstową – czy to w zakresie tematyki, prowadzonych interakcji, czy bardziej uwewnętrznionego utożsamienia gracza z postacią – jest problematyzowane i analizowane w licznych i reprezentujących różne dziedziny badaniach. Niemniej przyjęte przez twórców gry rozwiązania przywodzą na myśl szerszą perspektywę krytyczną, rozwijaną od początku lat 90. przez Henry’ego Jenkinsa. Jego książka *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*<sup>60</sup> zakłada istnienie wywrotowego potencjału w praktykach konsumenckich charakterystycznych dla fanów popkultury, natomiast późniejsze projekty, modyfikujące to przekonanie pod wpływem rozwoju kultury internetowej i nowych kierunków krytycznych, prowadzą do sformułowania pojęcia „wyobraźni obywatelskiej” (*civic imagination*). We wstępie do wydanej w 2020 roku książki *Popular Culture and Civic Imagination*, Jenkins, Gabriel Peters-Lazaro i Sanghita Shrestova definiują ją jako „zdolność do wyobrażania sobie alternatyw wobec bieżących warunków kulturowych, społecznych, politycznych lub ekonomicznych”, wspomaganą przez „umiejętność wyobrażenia sobie procesu zmiany, ujrzenia siebie samych jako agentów obywatelskich zdolnych do jej wprowadzania”<sup>61</sup>. Tematyka i zakres niniejszego artykułu znacząco ograniczają możliwość krytycznego namysłu nad tymi stwierdzeniami w wymiarze teoretycznym, natomiast istotne jest, że potwierdzają one istnienie – i oddziaływanie – dążeń do koncepcyjnego pogodzenia kultury konsumpcji z kulturą demokracji obywatelskiej, niejako antycypowanych przez światotworzenie *Cyberpunka 2020*.

Konkretyzacja zagadnień, do których rozważania zachęca gra, w dużej mierze poddaje się natomiast szerszej krytyce kierowanej w stronę klasyki

59 Tamże, s. 40.

60 H. Jenkins Routledge, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York–London 1992.

61 H. Jenkins, G. Peters-Lazaro, S. Shrestova *Popular Culture and the Civic Imagination: Foundations*, w: *Popular Culture and the Civic Imagination: Case Studies of Creative Social Change*, ed. H. Jenkins, G. Peters-Lazaro i S. Shrestova, New York University Press, New York 2020, s. 5.

amerykańskiego cyberpunka w XXI wieku<sup>62</sup>. „Cyberpunk jest metaforą teraźniejszości, a idee cybernetyki i sztucznej inteligencji symbolizują poczucie alienacji i dehumanizacji występujące w ponowoczesnym społeczeństwie [...] Wiktoriański ideał zbawienia poprzez naukę został zastąpiony technocynizmem”, deklaruje poradnik<sup>63</sup>. Gra poświęca więc dużo uwagi wpływowi uzależnienia od technologii na człowieczeństwo na poziomie społecznego funkcjonowania jednostki<sup>64</sup>, lecz pyta także o rolę postępu technicznego w tworzeniu struktur władzy:

Chodzi o to, jak ludzie odnoszą się do tych nowych technologii, co z nimi robią. Wszystko sprowadza się do tego, czy przyjmą nowe umiejętności i przejmą nad nimi kontrolę, czy też zostaną przytłoczeni przez potężniejsze, zorganizowane grupy, które jako pierwsze położą rękę na tych technologiach.<sup>65</sup>

Jednocześnie w duchu idealizmu wczesnej kultury internetowej gra postrzega komputerowy przełom technologiczny jako „rewolucję ludową”, źródło „niesamowitej mocy, którą może okiełznać każdy, kogo stać na osobisty komputer [...] Ta moc niewiarygodnie wyrównuje szanse, bo sprawia, że po raz pierwszy zwykły gość z ulicy i megakorporacja rywalizują na tym samym poziomie”<sup>66</sup>. Twórcy zarysowują perspektywę konfliktu między jednostkami, obdarzonymi nagle mocą „zapjektowania samochodu”, „wyprodukowania płyty”, „wydania książki” czy „nakręcenia filmu”, a wielkim biznesem broniącym swoich wpływów<sup>67</sup>. Zwracają też uwagę na kluczowe znaczenie „kontroli przepływu danych”, przywołując przykład roli faksów w obchodzeniu cenzury podczas rozruchów na placu Tienanmen<sup>68</sup>. W dyskursie tym wybrzmiewa romantyzacja technologii cyfrowych jako nośnika demokracji i sprawczości obywatelskiej, stosunkowo bliska wczesnym stanowiskom takich badaczy, jak Jenkins czy Lawrence Lessig.

62 Prezentują ją, również w rysie historycznym, inne artykuły w niniejszym numerze.

63 *Listen Up...*, s. 28.

64 Tamże, s. 22; *Cyberpunk 2020: Gra fabularna mrocznej przyszłości*, s. 77-79.

65 *Listen Up...*, s. 37.

66 Tamże.

67 Tamże, s. 38.

68 Tamże.

Oczywiście z perspektywy początku drugiej dekady XXI wieku sposób identyfikowania przez grę zarówno zagrożeń, jak i możliwości charakterystycznych dla stechnologizowanej przyszłości wyraźnie traci aktualność. Potwierdza to nie tylko zaawansowanie interdyscyplinarnych dyskursów krytycznych dotyczących coraz bardziej złożonych zjawisk kultury cyfrowej, lecz również rozwój perspektyw trans- bądź posthumanistycznych w zbiorowej wyobraźni i popkulturze oraz – obrazowane również w niniejszym zestawie tekstów – zmiany oczekiwań wobec cyberpunka jako konwencji estetycznej czy narracyjnej. Istotne natomiast wydają się konsekwencje analizowanych w przedstawionym rozumowaniu powiązań, jakie logika tożsamościowa postulowana przez grę tworzy między indywidualną autoprezentacją, sprawczością, korzyścią i technologią. „Podstawy cyberpunkowego stylu to młodość i ambicja. Bohaterowie są ambitni, więc czymkolwiek się zajmują, chcą narobić szumu. A że są też młodzi, pragną przy tym dobrze wyglądać”, stwierdza poradnik mistrza gry, radząc przy tym, żeby „zwracać uwagę, jak postacie są postrzegane przez innych”<sup>69</sup>. *Cyberpunk 2020* wiąże więc indywidualną sprawczość z kreowaniem wizerunku, wykorzystując technologię jako spoiwo. Patronujący grze slogan „styl ponad istotą” pomaga w przyjęciu perspektywy całościowej, nadającej koncepcyjną spójność czynnikom, których wzajemne zależności mogą, jak pokazuje problem aktywizmu performatywnego, okazać się problematyczne w kulturze mediów społecznościowych XXI wieku.

W projektach tożsamościowych proponowanych przez grę proporcje między relacjami użytkownika z technologią jako narzędziem działania i jako narzędziem autoprezentacji są elastyczne, a często rozmyte. Dominujące jak na razie w pozatekstowym doświadczeniu lat 20. XXI wieku platformy społecznościowe, takie jak Facebook, Instagram czy Twitter, wydają się z racji samej swojej architektury przyznawać pierwszeństwo technologicznemu wspomaganiu autoprezentacji i wizerunku. Niemal zawsze korzysta się z nich za pośrednictwem spersonalizowanego profilu, co znacząco ogranicza możliwość eliminacji logiki tożsamościowej bądź wizerunkowej z działania w dowolnej sprawie. Przedstawiona analiza *Cyberpunka 2020* nie daje odpowiedzi na pytanie, jak ustalać właściwe proporcje w ustanowionych niejako przez samo technologiczne narzędzie związkach między dawaniem i braniem, tudzież ukierunkowanym działaniem i autoprezentacją. Pozwala natomiast spojrzeć na te potencjalnie problematyczne dualizmy jako na nieodłączne elementy technologicznego kontinuum, ujawniające się, gdy dana

---

69 Tamże, s. 23.

technologia wchodzi w relację z użytkownikiem. Perspektywa taka może uświadomić wymogi narzucane przez wejście w rolę użytkownika, a co za tym idzie, pozwolić skutecznie nawigować między ograniczeniami i możliwościami stwarzanymi przez platformy technologiczne oraz zapewnić pogłębiony wgląd w konsekwencje realizowanych za ich pośrednictwem działań.

## Abstract

---

**Agata Zarzycka**

UNIVERSITY OF WROCLAW

*'Style Over Substance': Technologies of Identity, Agency and Profit in Cyberpunk 2020*

Zarzycka examines the narrative role-playing game *Cyberpunk 2020* and the network of connections it creates within the identity projects of the characters – between self-representation, action opposing the system and capital accumulation. Since all these factors rely on technology, the conceptualisation created by the game can provide a useful framework for reflecting on problematic aspects of social media culture such as performative activism.

## Keywords

---

technology, self-presentation, cyberpunk, agency, capital, identity