

# Bartosz Wójcik

---

## Žižek w cyberprzestrzeni

---

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 1-2 (139-140),  
345-360

---

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

## Bartosz WÓJCIK

### Žižek w cyberprzestrzeni

Slavoj Žižek w swojej brawurowej, miejscami nieco kontrowersyjnej krytyce kultury i społeczeństwa wiele miejsca poświęca drobiazgowej analizie cyberprzestrzeni, a ogólniej, technologicznym przemianom późnej nowoczesności oraz ich daleko idącym społeczno-symbolicznym konsekwencjom. Dlatego w niniejszym esejku podejmę się próby nakreślenia Žižkowskiej wizji wirtualnego wszechświata<sup>1</sup>, w nadziei, że pozwoli mi ona nałożyć na tę hybrydyczną i niezmiernie gęstą przestrzeń pewną siatkę pojęciową, umożliwiającą interpretacyjne ujęcie cyberświata, a co za tym idzie, refleksyjnie działanie w jego ramach. W tym celu zajmę się trzema obszarami środowiska elektronicznego: po pierwsze, samą jego strukturą, po drugie, umiejscowieniem ciała i tożsamości (oraz sieci ich wzajemnych relacji) w cyberprzestrzeni, wreszcie po trzecie – co jest *de facto* stawką tej pracy – ewentualnym emancypacyjnym potencjałem wirtualnej rzeczywistości. W tej podróży po cybernetycznym wymiarze rzeczywistości towarzyszył nam

---

<sup>1</sup> Posługuję się tutaj pojęciami cyberprzestrzeni, Wirtualnej Rzeczywistości, środowiska elektronicznego, digitalnej rzeczywistości niejako synonimicznie, idąc w tych wyborach terminologicznych za Žižkiem. Niemniej, nie należy oczywiście utożsamiać tych pojęć; szczególne wątpliwości może budzić „wirtualna rzeczywistość”, która ewokuje nie-realny status świata po drugiej stronie ekranu, co, jak wiemy, jest wysoce redukcjonistyczną tezą (sama opozycja wirtualny – realny w świetle współczesnej filozofii wydaje się nieco zdezaktualizowana). W dalszej części niniejszego esejku właśnie te, a nie inne propozycje terminologiczne uzyskają – jak wierzę – mocniejsze uzasadnienie. Pojęcia wirtualności i cyberprzestrzeni w kontekście filozofii analizuje Michał Ostrowicki, zob. tegoż *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Universitas, Kraków 2006.

będzie słoweński filozof, a przede wszystkim wypracowana przez niego skrzynka z narzędziami<sup>2</sup>.

Zrozumienie fenomenu Wirtualnej Rzeczywistości należy rozpocząć od zarysowania kluczowej opozycji pomiędzy imitacją a symulacją. W cyberprzestrzeni nie mamy do czynienia z imitacją świata rzeczywistego, z jego prostym odbiciem, przekładem, lecz z symulacją, która wytwarza pozór rzeczywistości samej rzeczywistości. „Innymi słowy – jak powiada Žižek – imitacja naśladuje uprzednio istniejący model wzięty z realnego życia, natomiast symulacja generuje pozór rzeczywistości nieistniejącej – symuluje coś, co nie istnieje” (PF, s. 190). Najlepszą egemplifikacją logiki symulacji jest „czysta spekulacja” na rynku giełdowym: spekulant zachowuje się tak, jak gdyby wartość akcji danej spółki była wyższa, niż faktycznie jest – wytwarzana zostaje pewna wartość wirtualna, która posiada realne konsekwencje (ceny akcji idą w górę zupełnie niezależnie od aktualnej sytuacji rynkowej spółki, w którą się inwestuje). W takiej konfiguracji różnica, jaka zachodziłaby między symulacją a rzeczywistością, rozmywa się i przestaje mieć znaczenie (w przeciwieństwie do imitacji, zachowującej wyraźne odniesienie do oryginału). Podobnie w przykładzie giełdowym: kursy akcji mogą się zmieniać z powodu nowo uchwalonej ustawy czy poważnej awarii w fabryce, tak samo jak z powodu arbitralnej decyzji kilku spekulantów. Wobec tego termin wirtualna rzeczywistość odnosi się zarówno do środowiska elektronicznego, jak i do fantazmatycznego statusu samej rzeczywistości. Czy to oznacza, że znana nam rzeczywistość została pochłonięta przez procesy symulacji, a my żyjemy w świecie migotliwych i symulowanych obrazów<sup>3</sup>?

Žižek, będąc wytrawnym dialektykiem, proponuje nam zajęcie miejsca terminu średniego<sup>4</sup>. Jego zdaniem jesteśmy „znikającym pośrednikiem”, tkwiącym w strefie przejścia między „modernistyczną kulturą kalkulacji” (podmiot kartezjański, rozum, porządek, etyka deontyczna) a „postmodernistyczną kulturą sy-

<sup>2</sup> W niniejszej pracy będę się powoływał głównie na dwie książki Žižka, w których sproblematyzowana zostaje cyberprzestrzeń: *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001 (kolejne cytaty z tego wydania lokalizuję w tekście po skrócie PF); *O wierze*, przeł. B. Baran, Aletheia, Warszawa 2008 (kolejne cytaty z tego wydania lokalizuję w tekście po skrócie W).

<sup>3</sup> Zob. J. Baudrillard *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005.

<sup>4</sup> Skądinąd znakomitym przykładem owego terminu średniego jest Žižkowska interpretacja filmu *Matrix*. W kluczowej scenie, w której główny bohater stoi przed wyborem niebieskiej tabletki (gwarantującej spokojny powrót do świata iluzji) i czerwonej (pociągającej bohatera do samego jądra rzeczywistości), Žižek wybiera trzecią – tabletkę, która umożliwiła postrzeganie nie tyle rzeczywistości kryjącej się za iluzją, ile rzeczywistości w samej iluzji. W ten sposób należy rozumieć termin średni na dialektycznej osi napięcia między iluzją a rzeczywistością (terminami skrajnymi). Zob. *Z-boczona historia kina* [film], reż. S. Fiennes, Austria, Holandia, Wielka Brytania 2006.

mulacji” (podmiot rozszczepiony, *vertigo*, *flux*, etyka hedoniczna). W cyberprzestrzeni jak w soczewce można zaobserwować dokonujące się transformacje. Kluczowe dla ekspozycji różnicy pomiędzy tymi dwoma etapami kultury jest – zdaniem Žižka – pojęcie „przejrzystości”. Modernistyczna technologia była „przejrzysta”, ponieważ zapewniała iluzję tego, „jak działa maszyna”, można było zobaczyć, co znajduje się po drugiej stronie interfejsu, a nawet próbować to racjonalnym wysiłkiem zrekonstruować. Zaś w postmodernizmie „przejrzystość” zostaje zatracona: ekran skrzętnie maskuje ukrywającą się za nim maszynię, symulując tym samym – przed nieświadomym użytkownikiem – ciągłość codziennego doświadczenia z wirtualnym.

Innymi słowy – zauważa Žižek – użytkownik rezygnuje z wysiłku zrozumienia funkcjonowania komputera, godząc się z tym, że w swej interakcji z cyberprzestrzenią jest wrzucony w nieprzejrzystą sytuację, homologiczną do sytuacji codziennego *Lebenswelt*, tj. do sytuacji, w której musi „określić swoje położenie”, musi działać na chybił trafił za pomocą prób i błędów, nie zaś po prostu przestrzegając pewnych z góry ustalonych zasad ogólnych lub – by powtórzyć żart Sherry’ego Turkle’a – w postawie postmodernistycznej „bierzemy rzeczy tak, jak nam się przedstawiają na ekranie”. (PF, s. 198)

Diagnoza ta zdaje się trafiać w nasze intuicyjne, a przez to czasami stereotypowe wyobrażenia o hybrydycznej i zapętlonej (na wzór – a raczej antywzór – deleuzjańskiego kłęczą) sieci, której uczestnicy nikną w otchłani nieskończonych przepływów i kanałów informacyjnych, niemożliwych do oswojenia czy kategoryzacji. Nie zmienia to faktu, że pragmatyczne konsekwencje tak demonicznej ontologii sieci są znikome, ponieważ większość użytkowników Internetu, czy ogólniej, cyberprzestrzeni, bardzo dobrze radzi sobie z codzienną obsługą sieci. Fakt, że nie znamy kodowania strony, nie przeszkadza nam wcale w jej używaniu. Możemy swobodnie korzystać z dobrodziejstw sieci, nie wiedząc nic na temat jej technologicznego zaplecza – całkowicie akceptując jej nieprzejrzystość. Tak właśnie rysował się obraz postmodernistycznego internauty.

Zastanówmy się teraz, jakie stanowiska można zająć wobec cyberprzestrzeni, znajdując się we wspomnianej strefie przejścia. Žižek przedstawia katalog czterech, dla niego najistotniejszych, teorii świata elektronicznego: 1) technoentuzjazm Raya Kurzweila<sup>5</sup>; 2) *quasi*-gnostycki New Age Erica Davisa<sup>6</sup>; 3) dekonstrukcjonistyczne rekonfiguracje ucieleśnień „po-ludzi” Katherine Hayles<sup>7</sup>; 4) Heideggerowskie bycie-w-świecie digitalnym, przedstawione przez Huberta Dreyfusa<sup>8</sup>. Istot-

---

<sup>5</sup> Zob. R. Kurzweil *The Age of Spiritual Machines*, Penguin Books, London 1999.

<sup>6</sup> Zob. E. Davis *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, przeł. J. Kierul, Rebis, Poznań 2002.

<sup>7</sup> Zob. K. Hayles *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999.

<sup>8</sup> Zob. H. Dreyfus *What Computer Can't Do. The Limits of Artificial Intelligence*, Harpercollins, New York 1979.

na jest swoista różnica antropologiczna dzieląca ów katalog na dwie części. W dwóch pierwszych wariantach następuje całkowite odcięcie aktora sieciowego, który zredukowany do *software* poszukuje rozmaitych i przygodnych ucieleśnień. Natomiast w dwóch kolejnych ujęciach skończonego człowieka uznaje się za nieusuwalny horyzont naszej (także cybernetycznej) egzystencji.

Zanim bliżej przyjrzymy się tym szczególnym relacjom zachodzącym pomiędzy ciałem, jaźnią i cyberprzestrzenią, można zwrócić uwagę na ciekawą Žiżkowską analizę „rewolucji cyfrowej” (którą filozof rozumie jako zniesienie Kantowskiego podziału na naoczność bierną – skończoną, ludzką – i naoczność twórczą – nieskończoną, boską; w utopii cyfrowej naoczność bezpośrednio generuje przedstawiany obiekt, *ergo* człowiek staje się Bogiem<sup>9</sup>). Autor *Wzniesłego obiektu ideologii* odwołuje się do dwóch koncepcji cyberprzestrzeni zaprezentowanych przez Kurzweila: subiektywnej i obiektywnej. Pierwsza polegałaby na wszczepianiu neurologicznych implantów, wysyłających sygnały Wirtualnej Rzeczywistości bezpośrednio do naszego mózgu – cały proces obchodziłby się bez pośrednictwa zewnętrznosci (bez *hardware* i zmysłów). Druga zaś byłaby czymś na kształt „rzeczywistej” Wirtualnej Rzeczywistości: nanoboty odtwarzałyby trójwymiarowy obraz w świecie zewnętrznym (mgła użytkowa)<sup>10</sup>. Žižek pisze: „w wypadku «mgły» nadal odnosimy się do rzeczywistości na zewnątrz nas za pomocą doświadczenia zmysłowego, gdy tymczasem implanty *de facto* sprowadzają nas do «mózgów w słojach» odcinając od wszelkiej bezpośredniej percepcji rzeczywistości” (W, s. 130). Obie koncepcje na różne sposoby gwarantowałyby praktycznie nieograniczone spektrum możliwości redefiniowania swoich podmiotowych autokreacji, a także nieskończone poszerzenie sfery doświadczeń. Co więcej, jeśli ludzki mózg zostałby w całości załadowany do elektronicznej maszyny, to istota ludzka ostatecznie pozbyłaby się biologicznych ograniczeń i „zmieniła swój status ontologiczny z «hardware» na «software»” (W, s. 131). Oczywiście, jest to najbardziej naiwna i futurystyczna (choć spektakularna) perspektywa myślenia o przyszłości cyfrowej, zapoznająca – fundamentalnie – społeczne umocowanie środowiska elektronicznego.

Sposoby wpisywania w tkankę społeczną technologii cyberprzestrzeni warunkują jej ambiwalentny charakter, jako figury zapośredniczającej ciało i komputer („połączony przewodami wszechświat”). Z jednej strony wirtualizacja umożliwia intensyfikację doświadczeń (przyjmowanie nowych identyfikacji, rozwój sensualności, cyberseks), z drugiej zaś wywłaszcza nasze ciało, podporządkowując je elektronicznej maszynierii, nad którą nie sprawujemy żadnej kontroli. Žižek wielokrotnie podkreśla tę dialektyczną strukturę cyberprzestrzeni, która przywołuje na myśl derridiańską logikę podwójnego wiązania (*double bind*): „warunek możliwości” implementacji świadomości do komputera (uwalnianie umysłu od ciała) jest jednocześnie jego „warunkiem niemożliwości” (bowiem w tym samym ruchu,

<sup>9</sup> Zob. I. Kant *Krytyka władzy sądzienia*, przeł. J. Gałęcki, PWN, Warszawa 2004, s. 124 i 261-263.

<sup>10</sup> Zob. R. Kurzweil *The Age of Spiritual Machines*, s. 182-183.

maszyny uwalniają się od umysłów). Wkraczanie w Wirtualną Rzeczywistość, w której odnajdujemy cybernetyczny zastępnik naszego ciała materialnego, redukuje i zniekształca materialność do poziomu obscenicznej, „niepodzielnej resztki”, jaka zawsze pozostanie po każdej próbie powiązania nas z wirtualnym wszechświatem. Ta niepokojąca, bezkształtna resztką może być wyrazem oporu materii przed totalną dematerializacją dokonującą się na płaszczyźnie interfejsu. Słowem, jest oporem samej zasady rzeczywistości, która prześladowuje skończone istoty i hamuje zapędy technologicznej *hybris* w dążeniu do nieskończonej rozkoszy (której obietnicą miałyby być cyberprzestrzeń). Przyjrzyjmy się teraz nieco bliżej tej niebezpiecznej resztki – ciału.

Žižek obserwuje dość interesującą zależność pomiędzy cybernetyzacją ciała a gnostyckim wyzwalaniem jaźni od jarzma materialności:

pojęcie jaźni uwalniającej się od przywiązania do swojego naturalnego ciała, tzn. przeobrażającej się w byt wirtualny, który przepływa od jednego przygodnego i tymczasowego ucieleśnienia do innego, może się prezentować jako ostateczne naukowo-techniczne urzeczywistnienie gnostycznego marzenia o jaźni uwalniającej się od upadku i bezwładu rzeczywistości materialnej. (W, s. 107)

To eteryczne ciało astralne, umożliwiające swobodny przepływ pomiędzy różnymi lokalnymi ucieleśnieniami, oznaczałoby narodziny nowego, doskonałego człowieka – obywatela królestwa umysłu. Žižek po raz kolejny umieszcza nas w strefie przejścia pomiędzy królestwem zwierząt (światem naturalnym) a królestwem umysłu (światem wirtualnym), powołując się przy tym na znaną frazę Nietzschego z *Tako rzecze Zaratustra* o człowieku jako „linie rozpiętej pomiędzy zwierzęciem a nadczłowiekiem”. Zresztą analogie nadczłowieka i aktora w cyberprzestrzeni można pociągnąć nieco dalej: przeciw nietzscheański *Übermensch* stwarzający samego siebie na wzór dzieła sztuki i kierujący się wolą przewyciężenia (przekuwanie przygodności w konieczność) do złudzenia przypomina sieciowego awatara kreującego dowolny obraz samego siebie, nie zważając na żadne zewnętrzne ograniczenia. Obaj przekształcają swoje uwarunkowania – pierwszy własną przeszłość, a drugi życie poza siecią – w prywatną narrację przyswajającą wszelkie determinanty.

Podobny mechanizm można zaobserwować w odniesieniu do ciała w cyberprzestrzeni. Do tej pory w tradycyjnym, przednowoczesnym uniwersum ciało postrzegano jak coś zewnętrznego, nie dającego się w pełni oswoić, a przez to odrażającego i marginalizowanego w przestrzeni symbolicznej. Przechodzenie do środowiska elektronicznego paradoksalnie umożliwiło powrót ciała, które – jak już zauważyliśmy – jest nieusuwalnym horyzontem ludzkiej egzystencji, bowiem każda próba całkowitego rozpuszczenia go w mnogości wirtualnych światów skazana jest na niepowodzenie. Jednak cyberprzestrzeni nie zamieszkuje znane nam materialnie i biologicznie uwarunkowane ciało, tylko nowe ciało wirtualne, całkowicie podporządkowane dowolnie nim manipulującą jaźnią – w konsekwencji, gładko wpisuje się ono w nasze wirtualne opowieści i zatracą swój obsceniczny wymiar. Ideologiczną matrycą tak zdefiniowanej Wirtualnej Rzeczywistości – zauważa Žižek –

byłby gnostycki materializm spirytualny: uniwersum nie tyle czystych duchów-pojęć, ile „wyższej” protorealności cielesnej (w pełni uduchowionych ciał). Słoweński filozof wyciąga jednak znacznie dalej idące wnioski z cybernetycznej konstytucji ciała, stawia tezę podobną do tej, od której rozpoczęliśmy nasze rozważania – czyli o wirtualnej symulacji, generującej pozór rzeczywistości. W cyberprzestrzeni: „Nie tylko tracimy nasze bezpośrednie materialne ciało, lecz także uczymy się tego, że takiego ciała nigdy nie było – nasze cielesne doświadczenie siebie zawsze dotyczyło bytu konstytuowanego w wyobraźni” (W, s. 135). Jeśli iluzja naturalnego ciała została zniesiona w digitalnym stawa n i u się ciałem, to co dzieje się z jaźnią/świadomością, nieodłączną towarzyszką ciała?

Žižek chroni nas przed dwiema pułapkami, które zastawia cyberprzestrzeń. Chodzi o pokusę utożsamienia świadomości z interfejsem – pojęcia świadomości jako ramy interfesju, przez którą postrzegamy wszechświat. Pierwsza pułapka sprowadza się do wiary w to, że nie ma żadnej rzeczywistości poza ekranem komputera – to co nazywamy *realem*, byłoby jedynie kolejnym kanałem czy okienkiem w interfejsie. Ta fantazja jest możliwa tylko i wyłącznie z powodu jej negacji, która jest drugą zastawioną na nas pułapką. Negację tę ilustrują zdroworoządkowe konstatacje w stylu: „to tylko komputery, przewody elektroniczne i jakieś obrazkowe fikcje, ale przecież jest normalny świat, w którym pracujemy, uprawiamy seks i zaspokajamy potrzeby fizjologiczne”<sup>11</sup>. Obie alternatywy są fałszywe, ponieważ opierają się na tym samym ideologicznym opowiedzeniu się po jednej ze stron, które zatrzymuje dialektyczny ruch pojęcia. Prawdziwą alternatywą jest zajęcie stanowiska<sup>12</sup> ewokowanego przez samo pojęcie interfejsu – jako figury pośrednika (*inter-*

<sup>11</sup> Na marginesie, warto się zastanowić nad problemem fizjologii w cyberprzestrzeni. Pojawia się pytanie, czy to nowe wirtualne ciało jest ciałem, w którym głównie zostało zanegowane, a przez to sama seksualność (jeśli zgodzić się z Kunderą) stała się niemożliwa? Jeśli tak, to Wirtualna Rzeczywistość jest przestrzenią kiczowatą *par excellence*, gładką, niespękaną i naiwnie afirmującą byt (Zob. M. Kundera *Nieznosna lekkość bytu*, przeł. A. Holland, Aneks, Londyn 1984, s. 165). Nawet pozornie perwersyjny rewers cyberprzestrzeni reprezentowany przez hardkorową pornografię skatologiczną oswaja transgresyjny w swojej obscenicznosci wymiar główna, mediatyzując go w całej maszynierii produkującej obrazy. Innymi słowy, w cyberświecie nawet głównie – kluczowy, acz wypierany składnik kultury Zachodu (zob. D. Laporte *Histoire de la merde*, C. Bourgois, Paris 1978) – zostaje za sprawą wirtualizacji wyniesione na wyższy, uduchowiony poziom. Co więcej, w Wirtualnej Rzeczywistości rozumianej jako inna scena tak zwanej Prawdziwej Rzeczywistości nie ma miejsca na elementy obsceniczne (z definicji znajdujące się poza sceną). W tym sensie przypomina ona przestrzeń tradycyjnej metafizyki, przestrzeń przejrzystej eskpozycji wykluczającej bądź anektującej to, co inne i marginalne.

<sup>12</sup> Odwołuję się tutaj do dystynkcji Bertolda Brechta analizowanej przez Georges’a Didi-Hubermana pomiędzy dialektycznym, wewnętrznym sprzecznym i agonicznym zajęciem stanowiska, a ideologicznym, doktrynerskim opowiedzeniem się. Zob. G. Didi-Huberman *Strategie obrazów. Oko historii I*, przeł. J. Margański, ha!art, Kraków 2011, s. 126-135.

-face: między twarzami<sup>13</sup>) – czyli nieustanna oscylacja pomiędzy wirtualnością a rzeczywistością. Innymi słowy, dialektyczne stanowisko jaźni-interfejsu wobec cyberprzestrzeni polegałoby nie na lokowaniu się na jednym z opozycyjnych biegunów: iluzja albo rzeczywistość, lecz na rozpoznawaniu iluzji w samej rzeczywistości i rzeczywistości w samej iluzji (wtedy mielibyśmy do czynienia z wzajemnym sprzężeniem się terminów sprzecznych, które tworzą relacje wzajemnego warunkowania). To abstrakcyjne umiejscowienie jaźni w wirtualnym uniwersum przekłada się na konkretne strategie identyfikacyjne aktorów sieciowych.

Możemy wyróżnić – za Žižkiem – dwa modele odnoszenia się do osobowości wirtualnej. Pierwszy zakłada zdystansowaną postawę wobec swojego awatara, który jest efektem chwilowego, ludycznego w swej strukturze, wyzwolenia się od obciążeń „realnej jaźni” – coś na kształt narkotykowego *flow*. Zaś drugi ujmuje wirtualną osobowość, jako prawdę podmiotu, której z powodu społeczno-symbolicznych ograniczeń nie może realizować poza ekranem interfejsu. Obie strategie pozwalają na swobodną ekspresję „prawdziwej osobowości”, mrocznych i tłumionych popędów: *Es* zostaje ostatecznie wyzwolone z okowów *Über-Ich* – niezależnie od tego, czy nasze perwersje sieciowe będą neutralizowane przez fakt, że są jedynie niewinną grą czy zabawą (taka ideologiczna interpretacja gry ma na celu maskowanie jej realnych i często traumatycznych reperkusji). Choć także, co wydaje się znacznie ciekawsze, przyjęcie przez podmiot wirtualnej tożsamości jest strategią na wskroś kompensacyjną: skoro w Prawdziwej Rzeczywistości jesteśmy nieśmiali, tchórzliwi i nieatrakcyjni, to w Wirtualnej Rzeczywistości najczęściej będziemy występować jako uwodziciele, heroiczni i zabójczo piękni. Ten *casus* jest szczególnie widoczny w cyberseksie i pornografii, które gwarantują najszerszy wachlarz możliwości erotycznych – obejmujący wszelkie warianty sadomasochistycznych perwersji oraz najrozmaitsze rodzaje przemocy. Użytkownicy korzystający z takich aktywności (na przykład wirtualne orgie na *SecondLife*), w Prawdziwej Rzeczywistości zazwyczaj są seksualnie sfrustrowanymi i niezadowolonymi mieszkańcami. Rozczarowanie i niepowodzenia w rzeczywistości nie-cybernetycznej przywodzą do bram świata elektronicznego, który jest ponowoczesną *terra incognita*, pozwalającą realizować nasze najskrytsze fantazje i pragnienie eksploracji wszechświata. Dlatego trudno nie zgodzić się ze spostrzeżeniem Žižka, że w cyberprzestrzeni jak nigdzie indziej działa „stwierdzenie Lacana «Prawda ma strukturę fikcji»: mogę wyrażać ukrytą prawdę o moich pożądaniach o tyle, o ile jestem świadom, że jedynie rozgrywam grę na ekranie” (PF, s. 207). W tej sytuacji ekran interfejsu może pełnić funkcję podobną do psychoanalitka: w Wirtualnej Rzeczywistości mogę diagnozować czy analizować luki i pęknięcia mojej subiektywności, by móc następnie podjąć dialektyczny wysiłek przepracowywania owych luk i pęknięć. Tylko takie użytkowanie bądź partycypowanie w cyberprzestrzeni umożliwia uniknięcie dwóch pierwszych eskapistyczno-kompensacyjnych modeli tożsamości sieciowej. Odsłonił się przed

<sup>13</sup> Zob. PF, s. 244.



nami emancypacyjny horyzont Wirtualnej Rzeczywistości, któremu poświęcimy teraz nieco więcej uwagi.

Uchwycenie emancypacyjnego potencjału cyberprzestrzeni wymaga prześledzenia czterech – zarysowanych przez Žižka – wersji libidalno-symbolicznej ekonomii realizowanej w jej ramach. Pierwsza z nich, nazwana przez autora „psychotycznym zawieszeniem Edypa”, polegałaby na wyzwoleniu od opresyjnej władzy kartezjańskiego *cogito* – cyberprzestrzeń byłaby końcem alienacji przez „wielkiego Innego” (edypalnej struktury symbolicznej), a tym samym początkiem egzystencji jako estetycznej autokreacji (swobodny *bricolage* zmiennych, wirtualnych tożsamości)<sup>14</sup>. Druga z nich to „kontynuacja Edypa innymi środkami”: interfejs spełniałby funkcję „wielkiego Innego”, nieusuwalnego pośrednika wyobcowującego nas od bezpośredniej i prawdziwej jaźni, jak pisze Žižek, „w cyberprzestrzeni «wszystko jest możliwe», lecz za cenę zgody na pewną zasadniczą niemożliwość: nie możesz obejść pośrednictwa interfejsu, faktu, że jego «obejście» oddziela cię na zawsze (jako podmiot wypowiedzi) od twojego symbolicznego zastępnika” (PF, s. 245). Trzecia to ekonomia „perwersyjnie odgrywanego Prawa”: wszechświat digitalny jest z jednej strony nieograniczony żadnymi zewnętrznymi regułami (rządzi się własnymi niepoznawalnymi prawami), zapewniając zboczeńcowi<sup>15</sup> poczucie omnipotencji, lecz z drugiej strony „dla zboczeńca przedmiotem jego pożądania jest samo Prawo – Prawo jest Ideałem, do którego on tęskni, pragnie być w pełni uznany przez Prawo, chce być włączony w jego funkcjonowanie...” (PF, s. 253). Wreszcie, czwarty model to „przekraczanie fantazji” (*la traversée du fantasme*): cyberprzestrzeń zachęca nas do podjęcia najbardziej ryzykownego z możliwych zadań, do spotkania się twarzą w twarz z najintymniejszą, „fundamentalną sadomasochistyczną fantazją”<sup>16</sup> – „noumenalną Jaźnią”, która jest jądrem Bycia podmiotu<sup>17</sup>. Tyle, że to spotkanie nie skutkuje utratą rdzenia

14 Zagrożeniem dla podmiotu w tym wariantcie ekonomii libidalnej przestrzeni digitalnej – o którym akurat Žižek nie wspomina – jest „represywna desublimacja” Marcuse’go: pozorne wyzwolenie, które faktycznie jest jedynie nową, zamaskowaną formą zniewolenia, perwersyjny pakt, jaki zawiera *id* i *superego*, niejako za plecami *ego* (które ponosi tylko konsekwencje wybuchowej mieszanki Prawa i popędów). Zob. H. Marcuse *Człowiek jednowymiarowy: badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, przeł. S. Konopacki, wstęp i oprac. W. Gromczyński, PWN, Warszawa 1991, s. 82-114.

15 Zboczeniec – w psychoanalitycznej siatce pojęciowej – jest „terminem średnim” pomiędzy psychotykiem wykluczającym Prawo (pierwszy opisywany wariant ekonomii) a neurotykiem identyfikującym się z Prawem (drugi opisywany wariant).

16 Žižek tym mianem określa, jego zdaniem kluczową dla Kanta, fantazję o interpasywnej Innej scenie wolności, na której podmiot przeobraża się w bierną marionetkę w rękach perwersyjnego Boga (zob. PF, s. 257). Autor *Rewolucji u bram* właśnie tak interpretuje enigmatyczny fragment z *Krytyki praktycznego rozumu* poświęcony hipotetycznemu dostępowi człowieka do sfery noumenalnej. Zob. I. Kant *Krytyka praktycznego rozumu*, przeł. J. Gałęcki, PWN, Warszawa 1984, s. 235.

17 Zob. PF, s. 261.

subiektywności i całkowitym rozbiciem spójnych tożsamości, ponieważ mediacja interfejsu uruchamia osobliwą dialektykę bliskości i dali – podmiot może na tyle zbliżyć się do swojego fantazmatycznego jądra (samej Realności), aby móc utrzymać odpowiedni, refleksyjny dystans względem niej i dzięki temu eksternalizować/odgrywać ją (na tym polega przekraczanie fantazji). Dialektykę tę najlepiej obrazuje doświadczenie gry na komputerze: gdy chcemy zobaczyć jakiś obiekt na ekranie, nie możemy podejść do niego zbyt blisko (ponieważ wtedy rozpadnie się on na mozaikę pikseli) ani zbyt daleko (bowiem wtedy nie załadują się przedstawiające go tekstury).

W tej czwartej perspektywie najwyraźniej wyeksponowana jest emancypacyjna struktura cyberprzestrzeni. Internet przestaje być prostą maszyną albo ekranem, na który możemy rzutować nasze najskrytsze pragnienia i najbardziej perwersyjne fantazje, gdyż staje się czymś znacznie ważniejszym: pozwala na skonfrontowanie się z fundamentalną fantazją drażącą lukę w rdzeniu podmiotowości. Innymi słowy, przyswojenie owej fantazji w digitalnej rzeczywistości daje nadzieję na ocalenie pojęcia „silnej podmiotowości”. W tym paradoksalnym ujęciu cyberprzestrzeń, jako scena postmodernistycznych przygód różnorodnych, momentalnych i lokalnie zawiązywanych podmiotowości, zawierałaby w sobie swoje dialektyczne przeciwieństwo – mocarny podmiot „silnego poety”<sup>18</sup>, heroicznie walczący o własną odrębność i autonomię. Žižek jednak wcale nie uprzywilejowuje strategii „przekraczania fantazji”, unikając zarzutu o absolutyzujące opowiedzenie się za jedną z postaw, zajmuje stanowisko historyczne i dialektyczne:

Co się stanie, jeżeli te cztery wersje okażą się czterema możliwościami otwartymi dzięki technologii cyberprzestrzennej, wskutek czego wybór ostatecznie należy do nas? Wpływ cyberprzestrzeni na nas nie jest bezpośrednio wpisany we własności technologiczne; zależy on raczej od sieci stosunków społeczno-symbolicznych (władzy i dominacji itd., które zawsze już z góry naddeterminują sposób, w jaki wpływa na nas cyberprzestrzeń. (PF, s. 263)

Na koniec tej części, zwróćmy uwagę na możliwe polityczne implikacje cyberprzestrzeni. Žižek nie poświęca im zbyt wiele miejsca (co może dziwić, zważywszy na szczególne zainteresowanie słoweńskiego filozofa politycznym wymiarem zjawisk społeczno-kulturowych). W *Rewolucji u bram* znajduje się krótki fragment zestawiający teorię sieci WWW z leninowską wizją banku centralnego: zarówno jedno, jak i drugie organizuje homologiczny obraz „ogólnego intelektu” i zastąpienia „zarządzania ludźmi” „zarządzaniem rzeczami”. Konkluzja, jaka miałyby płynąć z tego zestawienia, sprowadzałyby się do zredefiniowania relacji pomiędzy siłami wytwórczymi a stosunkami produkcji w cyfrowej rzeczywistości. Zdaniem

<sup>18</sup> Odwołuję się w tym miejscu do agonicznej koncepcji podmiotowości rozwiniętej przez Harolda Blooma, która sytuuje się na antypodach ponowoczesnych stałych i schorowanych podmiotów, lecz daleko jej także do naiwnej, kartezyjskiej „substancji myślącej”. Zob. H. Bloom *Lęk przed wpływem. Teoria poezji*, przeł. A. Bielik-Robson, M. Szuster, Universitas, Kraków 2002.

Žižka, kapitalizm, wbrew potocznemu mniemaniu, nie stanowi naturalnej ramy dla cyberprzestrzeni<sup>19</sup>, bowiem ta posiada potencjał zagrażający samemu kapitalizmowi. Wobec tego środowisko elektroniczne może się w pełni realizować jedynie w socjalizmie.

A zatem dziś – sugeruje Žižek – sparafrazowałbym znane hasło Lenina: „Socjalizm = elektryfikacja wsi + władza sowietów” następująco: „Socjalizm = wolny dostęp do Internetu + władza sowietów”. (Drugi element jest kluczowy, ponieważ określa jedyną organizację społeczną, w ramach której Internet może zrealizować swój wyzwalający potencjał. Bez tego otrzymamy nową wersję brutalnego technologicznego determinizmu.<sup>20</sup>

Žižek wpada tutaj w pułapkę, którą – co ciekawe – sam zastawił na Negriego i Hardta<sup>21</sup>. Dynamika samorewolucjonizującego się kapitalizmu otwierającego wirtualne obszary świata digitalnego, miałyby być swoim własnym ograniczeniem. To znaczy, że kapitalizm, który umożliwił powstanie Internetu, jest wewnętrzną przeszkodą w jego nieskończonym rozwoju i permanentnej technologicznej rewolucjonizacji rzeczywistości. Fundamentalny błąd – który jest powtórzeniem błędu samego Marksa – tkwi w założeniu, że gdyby uwolnić niespożytkowaną energię cyberprzestrzeni od kapitalistycznego ucisku, to w nowej formacji społecznej (to jest w socjalizmie) zostałyby przezwyciężone sprzeczności ograniczające wewnętrzne siły digitalnej rzeczywistości. Problem polega na tym (jak, o ironio w przywołanym powyżej kontekście zauważa sam Žižek), co za Derridą można nazwać wewnętrznym antagonizmem/przeszkodą: kapitalizm jest „warunkiem niemożliwości” rozwinięcia się emancypacyjnego potencjału Internetu, a zarazem jego „warunkiem możliwości” – usunięcie przeszkody pociąga za sobą usunięcie samego potencjału. Žižek przystępując do politycznej analizy cyberprzestrzeni, zatrzymuje ruch spekulacji i osuwa się w mętne rejony ideologii. Innymi słowy, skoro zajęcie socjalistycznego stanowiska jest niemożliwe (bo jak wiemy, socjalizm zakłada ostatecznie zniesienie różnic i sprzeczności nieuchronnie wpisanych w dialektyczną strukturę stanowiska), to pozostaje opowiedzenie się za socjalizmem.

Lekcja Žižka dotycząca cyberprzestrzeni odwraca się niejako od jego intencji. Obietnica wyzwolenia zawarta w projekcie Wirtualnej Rzeczywistości redukuje się do poziomu subiektywnego, nie dając nadziei na obiektywną emancypację – na społeczną utopię cyberprzestrzeni. Podmiot może ocaleć, a nawet wzmocnić się

<sup>19</sup> Co sam Žižek niejako sugerował w *Przekleństwie fantazji*, gdy za materialną bazę cyberprzestrzeni uznawał późny „kapitalizm pozbawiony tarć” – cyberświatem miałyby rządzić podobna fantazja o wymianie pozbawionej tarć, pozwalającej na swobodny przepływ tożsamości i informacji, wykluczając zupełnie ich społeczne pochodzenie. Zob. PF, s. 234.

<sup>20</sup> S. Žižek *Rewolucja u bram. Pisma Lenina z roku 1917*, przeł. J. Kutyla, ha!art, Kraków 2006, s. 589.

<sup>21</sup> Zob. S. Žižek *Objekt a jako wewnętrzna granica kapitalizmu. O książkach Negriego i Hardta*, przeł. J. Kutyla, „Krytyka Polityczna” 11/12 (2007).

w świecie elektronicznym, lecz ogólnoludzkie wykształcenie się nowej sprawdliwej organizacji społecznej pod egidą Internetu, należy odesłać do lamusa historii. Cyberprzestrzeń żyje w pełnej symbiozie z „nowym duchem kapitalizmu”<sup>22</sup> i tylko w tak wyznaczonej przestrzeni można poszukiwać jednostkowych prób wypracowania nowej formuły podmiotowości, podmiotowości „silnego poety”.

Ciekawą propozycję owej pracy upodmiotowienia w cyberprzestrzeni przedstawia Christopher Nolan w *Incepcji*<sup>23</sup>. Film ten jedynie pozornie obraca się w onirycznej przestrzeni nieświadomego, jednak to nie sen, lecz wirtualnie wykreowana rzeczywistość jest areną fabularnych wydarzeń. Podobną obserwację poczynił Jakub Majmurek:

W snach śnionych w *Incepcji* w ogóle nie ma opisanych przez Freuda mechanizmów zagęszczenia, przemieszczenia, związków rzeczowych przybierających charakter związków językowych, a nawet specjalnie pracy cenzury – film jest zupełnie nieoniryczny, przypomina raczej demo gry komputerowej.<sup>24</sup>

W *Incepcji* nie ma opisanej pracy marzenia sennego, gdyż zjawia się ono już przetłumaczone i zinterpretowane w medium wirtualnym. Sen, w którym partycypują bohaterowie, nie jest idiomatycznym, mrocznym „królestwem nieświadomości” śniącego, tylko zapośredniczoną przez Innego i cyberprzestrzeń sceną terapii. Jak to rozumieć?

W *Incepcji* oś fabularna ogniskuje się wokół tytułowego procesu<sup>25</sup>. Dom Cobb (grany przez Leonardo DiCaprio) wraz ze swoim zespołem ma na zlecenie japońskiego biznesmena – Saito (Ken Watanabe) zaszczerpić „ideę” w podświadomości młodego dziedzica imperium energetycznego – Roberta Fischera (Cillian Murphy). Generalnie, rzecz ma się następująco: Saito chce pozbyć się największego konkurenta na rynku energetycznym, który zagraża jego interesom, dlatego wynajmuje specjalną ekipę, mającą na celu dostanie się do umysłu Roberta Fischera. Ekipa ta ma również sprawić, aby ten rozłożył na części korporację ojca. Wydaje się, że zadanie to, pomimo licznych perturbacji i pomniejszych niuansów, ostatecznie kończy się sukcesem. Jednak w tej banalnej historii kryminalnej o kapita-

<sup>22</sup> Zob. L. Boltanski, E. Chiapello *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999.

<sup>23</sup> Zob. *Incepcja* [film], reż. C. Nolan, USA, Wielka Brytania 2010.

<sup>24</sup> J. Majmurek *Kino 2010. Podsumowanie (2)*, „Krytyka Polityczna” 29 Grudnia 2010 [dostęp: 17 marca 2012], <<http://www.krytykapolityczna.pl/Serwiskulturalny/MajmurekKino2010Podsumowanie2/menuid-305.html>>.

<sup>25</sup> Dla którego to terminu nie ma polskiego odpowiednika. *Inception* w języku angielskim oznacza, najogólniej rzecz ujmując, początek instytucji, organizacji czy działania. W filmie Nolana „incepcja” odnosi się do wprowadzenia, a raczej zasadzenia, idei w podświadomości podmiotu, który następnie – w świadomym życiu – będzie realizował/rozwił zaszczepioną ideę, jakby była jego własną. Słowem to, co zewnętrzne i obce, zostanie nieświadomie zinternalizowane i zaktualizowane.

## Dociekania

listycznej chciwości kryje się znacznie istotniejszy wymiar – wymiar prawdy podmiotu. Słowem, w *Incepcji* działa coś na kształt chytrkości kapitalistycznego rozumu. Obiektywny triumf Saito jest subiektywnym wyzwoleniem Fischera. Zanalizujmy tę pokretną logikę.

Robert Fischer, w momencie, gdy ma przejąć schedę po zmarłym ojcu, jest zagubionym, całkowicie ubezwłasnowolnionym młodzieńcem, który w żaden sposób nie potrafi przyswoić wpływu swojego despotycznego ojca. Można powiedzieć, że bohater nie jest w pełni ukonstytuowanym, samodzielnym podmiotem, tylko aktorem całkowicie utożsamionym ze swoim alienującym mandatem symbolicznym – dziedzicem ojcowskiego imienia/imperium (w innym słowniku: Fischer zajmuje pozycję Heglowskiego bytu w sobie – substancji<sup>26</sup>). W filmie wielokrotnie podkreśla się jego ciężką relację z ojcem, która stanie się właśnie najżywniejszym gruntem do zasadzenia wspomnianej idei. W tak nakreślonej konstelacji operacja Cobba i reszty byłaby niczym innym jak cyberterapią (nie tyle *talking cure*, ile *acting cure*<sup>27</sup>) umożliwiającą ustanowienie się Fischera jako podmiotu.

Zanim jednak zajmiemy się wirtualną *bildung* bohatera, należałoby spojrzeć na samą strukturę przestrzeni filmowej, czyli na formę, która organizuje całe uniwersum *Incepcji* (i która, jak powiada Hegel, ma autonomiczne znaczenie, bo działa niezależnie od treści<sup>28</sup>). Rama snu scalająca wydarzenia fabularne w filmie przypomina do złudzenia środowisko elektroniczne, bowiem zostaje w niej zniesiona – wspomniana już – Kantowska różnica między naocznością bierną i twórczą. Cobb mówi w pewnym momencie: „W trakcie snu tworzymy i postrzegamy świat w tym samym czasie”. Co więcej: zarówno sen Fischera, jak i interfejs komputerowy nie zostały zaprojektowane przez sam podmiot czy użytkownika, lecz są wobec nich zewnętrzne, dlatego w obu wypadkach zachodzi immersja (zanurzenie w symulacyjnej antroposferze – wykreowanego snu i cyberprzestrzeni). Gdyby pociągnąć tę analogię dalej, dotarlibyśmy do newralgicznego punktu Wirtualnej Rzeczywistości: czy nasze uczestnictwo w cyberświecie jest wolnym akcesem, czy – jak w przypadku Fischera – włamaniem się wirtualności do pilnie strzeżonych bram naszej jaźni? Problem ów sprowadza się do prostej kwestii: „czy my wstępujemy do cy-

---

<sup>26</sup> Zob. G.W.F. Hegel *Fenomenologia ducha*, przeł. Ś.F. Nowicki, Fundacja Aletheia, Warszawa 2002, s. 66-68.

<sup>27</sup> Zapośredniczenie dokonywałoby się przez interfejs – czyli współdzielony sen – w którym nie słowa, lecz czyny mają funkcję terapeutyczną. Wirtualne odgrywanie siebie przez Fischera, jego performance na scenie sfabrykowanego (przez ekipę Cobba) snu jest przepracowywaniem treści nieświadomego. Mediatyzację dyskursywną zastępuje mediatyzacja cybernetyczna. Zbadanie owego przejścia i wzajemnej relacji tych dwóch form zapośredniczeń i ich podmiotowych konsekwencji (szczególnie w kontekście terapeutycznej efektywności) wymagałoby osobnej analizy.

<sup>28</sup> Zob. G.W.F. Hegel *Nauka logiki*, t. 2, przeł. A. Landman, wstęp i oprac. M. Pańków, PWN, Warszawa 2011, s. 94-108.

berprzestrzeni, czy też ona do nas?”<sup>29</sup>. Innymi słowy, dialektyka Wirtualnej Rzeczywistości oscylowałaby pomiędzy oświeceniową, humanistyczną wiarą w panowanie człowieka nad Siecią (która ma służyć jego celom i pozwalać mu na wolną ekspresję i a), a sceptycyzmem dotyczącym postępującej technicyzacji świata, która – według Adorno, a także jego wielkiego oponenta Heideggera<sup>30</sup> – wyobcowuje człowieka, czy to z jego doświadczenia, czy to z jego bycia (cyberprzestrzeń jako współczesna inkarnacja „rozumu instrumentalnego”). Oczywiście, prawdziwie dialektycznym stanowiskiem w tym konflikcie nie byłoby opowiadanie się po żadnej ze stron, tylko nieustająca walka o zręby autonomii w heteronomicznym uniwersum (czyli przechytrzenie sieciowego „wielkiego Innego” i zagarnianie własnej przestrzeni w środowisku elektronicznym)<sup>31</sup>.

Powróćmy jednak do t r e ś c i – czyli do terapeutycznego (wirtualnego) snu Fischera. Cobb i spółka programują sen młodego dziedzica tak, aby ten skonfrontował się w nim z „prawdziwym” testamentem (z prawdą ojca – czyli, ze sfabrykowaną prawdą na potrzeby planu Saito), w którym ojciec pragnie, aby syn porzucił jego imperium i pracował na siebie. Żeby „incepcja” owej idei powiodła się, należy sprawić, aby sam Fischer podał ją sobie – musi ją zinternalizować

---

<sup>29</sup> Parafrazuję tutaj propagandowe hasło III Rzeszy: „Wstąp do Wehrmachtu, zanim Wehrmacht wstąpi do Ciebie”. Cyberprzestrzeń, którą można by podstawić w miejsce Wehrmachtu, ujawnia – rzecz jasna – swój perwersyjny i obsceniczny rys, której jest w niej ciągle obecny – nawet jeśli nie zawsze eksponowany.

<sup>30</sup> Zob. T.W. Adorno, M. Horkheimer *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, posł. M. Siemek, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010; M. Heidegger *Pytanie o technikę*, w: tegoż *Odczyty i rozprawy*, przeł. J. Mizera, Aletheia, Warszawa 2007.

<sup>31</sup> Warto zwrócić uwagę na samą dialektykę autonomii i heteronomii w cyberprzestrzeni. Owa paradoksalna sytuacja panowania w wirtualnym świecie rysowałaby się następująco: Sieć, aby móc włączyć w swój obręb użytkownika i nadzorować/kontrolować go, ustanawia – ruchem czysto ideologicznym – wolność jako swój emblemat (Internet jako prawdziwe egalitarna i wolna sfera rozwoju indywidualnych autokreacji byłby tylko maską skrywającą rzeczywiste, totalne podporządkowanie się cyfrowemu „rozumowi instrumentalnemu”). Z drugiej jednak strony, nawet czysto f o r m a l n a gwarancja wolności (zgodnie z tym, co wcześniej przywołałmy za Heglem) ma swoje r e a l n e skutki: choć swoboda sieciowa miałaby być reglamentowana i regulowana przez jakiegoś wielkiego Innego (podobny mechanizm jak w „iluzji konsumpcyjnego wyboru” dla Adorno czy Baudrillarda), to jednak produkowałaby pewien nadmiar wolności, którego nie mogłaby w całości opanować i zneutralizować. Słowem, wytwarzałaby (nie doceniając „krytycznej inteligencji” sieciowych aktorów) pozór wolności – w celach czysto „propagandowych” – który, zgodnie z prawami dialektyki, przekształcałby się w realny błysk wolności, obracający się przeciwko absolutnemu panowaniu cyfrowego „rozumu instrumentalnego”. Trwanie przy tym błysku – możliwe jedynie jako permanentne uruchamianie opisanej dialektyki – byłoby miejscem, które zajmowałby refleksyjny, samoświadomy podmiot cyberprzestrzeni.

## Dociekania

na najgłębszym poziomie swojej jaźni, tylko wtedy idea utrzyma się i będzie pracowała. Nolan wpada na znakomity pomysł, jak tego dokonać: wprowadza trzy poziomy snu – odpowiadające, rzecz jasna trzem poziomom Freudowskiej topiki – i na każdym z nich ma zostać wszczepiona idea. Na pierwszym poziomie – który u Freuda byłby najniższym, czyli *Es*, bohater ma rozpoznać swoje najskrytsze, mroczne pragnienie, które wyraża hasło: „nie pójdę w ślady mojego ojca” – chce się on wyrzec swojej opresywnej roli symbolicznej (następcy „wielkiego” ojca) i nie ustawać w swoim pragnieniu odrębności. Na drugim poziomie – Freudowskie *Ich*, Fischer wyrażałby swoje narcystyczne pragnienie „stworzenia czegoś własnego” (kluczowa fantazja *american dream*, na jakiej usługach działa najpopularniejsza w USA ego-analiza). Zaś na trzecim poziomie – Freudowskiego *Über-Ich* – doszłoby do bezpośredniego spotkania, pojednania z ojcem (z Prawem Ojca/porządkiem symbolicznym), w wyniku którego Fischer uwierzyłby, że „mój ojciec nie chce, abym stał się nim”. Rzecz jasna, ów trzeci poziom jest najciekawszy i najistotniejszy dla całej procedury terapeutyczno-emancypacyjnej, daje się on przeczytać dwiema alternatywnymi (ale nie wykluczającymi się) wykładniami: 1) „przekraczania fantazji”; 2) „stwarzania własnego ojca” – interpretacja Żiżkowska *versus* Bloomowska.

Według p i e r w s z e j, Fischer spotykając w symulowanym „pępku snu” własnego ojca zderza się ze swoją fundamentalną fantazją: pragnieniem absolutnej pasywności – „To ojciec chce, abym zburzył jego imperium i podjął tytaniczny wysiłek budowania własnego, dlatego pomimo absurdalności tego przedsięwzięcia podejmę się go”. Zbliżenie się do owego rdzenia subiektywności jest zneutralizowane przez pośrednictwo cyberprzestrzeni<sup>32</sup> (snu) – digitalność utrzymuje odpowiedni dystans i ostatecznie umożliwia „przekroczenie fantazji”, *ergo* Fischer staje się w pełni podmiotem.

Według d r u g i e j, Fischer stając twarzą w twarz z ojcem w fantazmatycznej przestrzeni, niejako sam stwarza, projektuje swojego ojca, który legitymizuje jego pragnienie odrębności i autonomii. Dokonuje się ostatnie Bloomowskie „zwarcie rewizyjne” chroniące adepta (syna) przed wpływem – czyli *apophrades*: powrót do ojca, który jest już wytworem syna. Odtąd Fischer może uwolnić się od widma

<sup>32</sup> Interfejs występuje tutaj jako podwójne zapośredniczenie: z jednej strony przez całą digitalną maszynię obrazów, z drugiej zaś przez swój intersubiektywny charakter (pamiętajmy, że w śnie Fischera współuczestniczą inne osoby). Podobnie u Hegla podmiotowość tworzy się właśnie w „dwuwymiarowym polu tego, co intersubiektywnie ogólne i powszechnie obowiązujące, oraz tego, co dla każdego «zawsze-Moje», a więc jednostkowo – własne” (M.J. Siemek *Heglowskie pojęcie podmiotowości*, w: tegoż *Hegel i filozofia*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1998, s. 49). Można by uzupełnić Heglowską teorię, o mediację obrazów-wyobrażeń pomiędzy mną a tym co „zawsze moje” – czy wtedy z dwuwymiarowego pola organizującego podmiotowość przeszlibyśmy do pola trójwymiarowego? Te i inne wątpliwości, należałoby rozwinąć w osobnym eseju poświęconym Heglowi i wirtualności/cyberprzestrzeni.

ojca i uzyskać podmiotową samodzielność. Słowem, samoustanowić się jako *subjectum* – „silny poeta”<sup>33</sup>.

Obie strategie prowadzą, w gruncie rzeczy, do tego samego efektu – konstytucji podmiotowości. Dlatego też obie są metaforami zakończenia terapii – wyleczony Fischer powiada: „W testamencie tata chciał powiedzieć, żebym sam rządził swoim życiem, a nie żył dla niego, i tak zamierzam zrobić”. Czy nie jest to manifestacja narodzin podmiotowości? Cyberprzestrzeń w *Bildung* podmiotu może pełnić taką samą funkcję jak terapia w świecie rzeczywistym. Historię Fischera streszcza najlepiej *credo* Freudowskiej terapii: *Wo Es war soll Ich werden*. Idąc za szeroką rzeszą komentatorów<sup>34</sup>, można to przełożyć na Heglowskie pojęcia (w których szukać można genezy kategorii Freuda) – przejścia od bezwolnej substancji do samoświadomego podmiotu:

Ponadto żywa substancja jest bytem, który naprawdę jest p o d m i o t e m, albo, innymi słowy, który jest naprawdę rzeczywisty tylko o tyle, o ile substancja jest ruchem zakładania siebie samego, czyli zapośredniczaniem [się] z sobą samą [poprzez ruch] stawania się czymś innym od siebie. [...] To, co prawdziwe [tj. podmiot – B.W.], jest stawaniem się samego siebie, jest kołem, które swój punkt końcowy zakłada z góry jako własny cel i ma go za punkt początkowy, oraz jest rzeczywiste tylko dzięki szczegółowemu rozwinięciu i swemu punktowi końcowemu.<sup>35</sup>

Podsumowując: wirtualna rzeczywistość jest współczesną przestrzenią upodmiotowienia, która umożliwia zajęcie dialektycznego stanowiska wobec rzeczywistości *en bloc* (po obu stronach ekranu). Dlatego, pomimo iż jest zdominowana przez cyfrowy „rozum instrumentalny” zaprzysiężony kapitalistycznej reprodukcji, otwiera luki i szczeliny dla działania chytryści tegoż rozumu, której uważny heglista Žižek zdaje się nie zauważać. Zamiast więc szukać utopijnych projektów zbiorowej emancypacji za pośrednictwem cyberprzestrzeni, należy szukać stanowisk, które można w jej obrębie zagarniać i przejmować.

---

<sup>33</sup> Zob. H. Bloom *Lęk przed wpływem*.

<sup>34</sup> Zob. M. Macdonald *Hegel, Psychoanalysis and Intersubjectivity*, „Philosophy Compass” 2011 Vol. 6 Issue 7, s. 448-458.; J. Mills *The Unconscious Abyss: Hegel’s Anticipation of Psychoanalysis*, SUNY Press, New York 2002.

<sup>35</sup> G.W.F. Hegel *Fenomenologia ducha*, s. 22-23.



Dociekania

## Abstract

**Bartosz WÓJCIK**  
**Jagiellonian University (Kraków)**

### **Žižek in cyberspace**

The article is an attempt at sketching the theory of Slavoj Žižek's virtual universe. The vision is based on three components: structure and logic of cyberspace, place of body and identity, as well as an emancipatory potential of Virtual Reality. The dialectic analysis of Žižek's stance leads to the recognition of a fundamental aporia of the collective dimension of the cyber-world. That is why the ideas of Žižek are juxtaposed with an alternative, new formula of net-subjectivity, worked out on the basis of the interpretation of Christopher Nolan's film *Inception*.