

# Adam Mazurkiewicz

---

## Cyberprzestrzeń po polsku : o nurcie tzw. cyberpunku w rodzimej literaturze fantastycznonaukowej

---

Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica 9, 157-172

---

2007

Artykuł został zdigitalizowany i 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.

Adam Mazurkiewicz

CYBERPRZESTRZEŃ PO POLSKU. O NURCIE TZW. CYBERPUNKU  
W RODZIMEJ LITERATURZE FANTASTYCZNONAUKOWEJ

„Kochany chłopczyku! Staraj się pisać na maszynie, ile razy masz do tego sposobność. – Tym tylko sposobem nabędziesz dostatecznej wprawy. – Posiadłszy zaś tak pożyteczną sztukę, będziesz mógł zarabiać na swój chleb”<sup>1</sup> – przestrzegał sam siebie nieco żartobliwie Bolesław Prus jesienią 1898 r., zapewne niedługo po tym, jak zakupił (jako pierwszy z warszawskich literatów) maszynę do pisania. Współczesnemu czytelnikowi korespondencji autora *Lalki* – użytkownikowi komputera, telefonu komórkowego bądź Internetu – maszyna do pisania nie jawi się jako „najnowszy cud techniki”. To przeżytek, dla którego odpowiednim miejscem stał się cywilizacyjny lamus. Nie sposób jednak do tegoż lamusa zesłać poruszony w owym liście problem, tj. prakseologiczny aspekt wprowadzania nowych technologii do powszechnego użytku. Kwestia ta nabiera szczególnego wydźwięku dziś – w dobie ekspansywnego rozwoju technik komputerowych i cyfrowego przetwarzania danych. O tym bowiem, iż komputer stanowi niezbędny składnik współczesnego życia społecznego i zawodowego (a niekiedy również prywatnego) jednostki, nietrudno się przekonać: niewiele bowiem zawodów można obecnie wykonywać, nie korzystając z tego urządzenia. O miejscu komputera w życiu współczesnego człowieka może świadczyć (utrzymana w nieco konfesyjnym tonie) wypowiedź Sherry Turkle, według której urządzenie to stało się „czymś więcej, niż narzędziem [...]. Uczymy się żyć w wirtualnych światach”<sup>2</sup>.

Oszałamiająca kariera, jaka od połowy lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku (tj. od wprowadzenia na zachodni masowy rynek pierwszych urządzeń,

---

<sup>1</sup> B. Prus, *Listy*, oprac. K. Tokarżówna, Warszawa 1959, s. 276 [sygn. listu 151].

<sup>2</sup> S. Turkle, *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] Z. Rosińska, *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, przekł. E. Olender-Dmowska, Warszawa 2001, s. 133. Turkle podobną rolę przypisuje Internetowi. Upatruje w nim zjawisko „wiązące miliony ludzi w nowych przestrzeniach, które zmieniają nasz sposób myślenia, naturę naszej seksualności, formy społeczne, wreszcie naszą tożsamość” (dz. cyt.).

przeznaczonych dla indywidualnego odbiorcy) stała się udziałem komputerów, świadczy, iż zapotrzebowanie na nie nie było chwilową modą, lecz miało głębokie podłoże cywilizacyjne. Literackim świadectwem sygnalizowanego tu zjawiska komputeryzacji społeczeństwa jest nurt fantastyki naukowej, określanej mianem cyberpunku<sup>3</sup>. Sprzeciw może budzić anglojęzycz-

<sup>3</sup> Jakkolwiek za pierwszą cyberpunkową powieść uznaje się powszechnie *Neuromancera* Williama Gibsona (1984), elementy charakterystyczne dla poetyki tego nurtu można odnaleźć już w utworze Alfreda Bestera *Gwiazdy, moje przeznaczenie* (1957), podobnie jak w późniejszym, powstałym w 1975, utworze Johna Brunnera *The Shockware Rider*. Kolejną chronologicznie pozycją nurtu są powstałe już w 1977 r. (a więc na siedem lat przed opublikowaniem *Neuromancera*) *Kawalki holograficznej róży* Gibsona. Elementy cyberpunku, w postaci zbliżonej do zawartego w *Neuromancerze*, można odnaleźć również w cyklu powieściowym Rudiego Ruckera (*Software* – 1982; *Wetware* – 1988; *Freeware* – 1997, *Realware* – 2000). Opowiadają one o wyzwolonych spod władzy człowieka androidach „bopperach” pragnących zawiądnąć Ziemią. Po czytelnicznym sukcesie *Neuromancera* Gibson zdecydował się na jego kontynuację w postaci dalszych dwu utworów, stanowiących kolejne części trylogii – *Graf zero* i *Mona Liza Turbo*. Wkrótce też pomysł Gibsona podjęli inni autorzy, z których na szczególną uwagę zasługuje William J. Williams. Jego opowiadanie, zatytułowane *Gwiazda wideo*, może stanowić przykład wzorcowej realizacji tekstu wykorzystującego charakterystyczne dla cyberpunku motywy i sztafaż rekwizytów. Jest to historia rywalizujących między sobą gangów młodzieżowych, wykorzystujących nanotechnologię i technologię ciekłych kryształów. Jeden z bohaterów utworu, Rik, organizując napad na szpital, pragnie uzyskać pomoc przywódców największych gangów, kusząc ich obietnicą zdobycia narkotyku zwanego Piorunem. Udaje mu się pozyskać do swoich celów Kapitaną Islama, przywódcę Komiksowych Mesjaszy, jednak oszukawszy go, Rik ucieka do Nowej Zelandii. Zostaje tam rozpoznany jako tytułowa gwiazda wideo, występująca w brutalnych filmach. Zdemaskowany ucieka do Mysore, gdzie zamierza w szpitalu poddać się operacji plastycznej, zapewniającej mu odzyskanie anonimowości. W innym opowiadaniu – *Solipsystemie* – Williams przenosi czytelnika z postindustrialnych ulic opanowanych przez młodzieżowe gangi w świat wielkiej polityki i zmagania rządów o przejęcie kontroli nad tajnym projektem wojskowym o kryptonimie „Czarny Umysł”. Zadania tego podejmuje się jeden z bohaterów, Reno, oczekujący na transfer analogowej matrycy umysłu w sklonowane ciało (poprzednie uległo zniszczeniu w pożarze). Powstaje pytanie, do czego może służyć choćby najnowocześniejsza broń w społeczeństwie, które opanowało technikę transferu jaźni? Okazuje się jednak, że nawet w takiej społeczności istnieje walka o wpływy i władzę, zaś zdobycie technologii pozwalającej na tworzenie stacji orbitalnych nie świadczy o równie wysokim poziomie moralnym zamieszkujących je jednostek, skoro nadal dochodzi wśród nich do konfliktów i samobójstw w obliczu nieuchronnej zagłady. W ten sposób po raz kolejny została skompromitowana idea postrzegania techniki jako siły mogącej rozwiązać ludzkie problemy. Dzieje się tak, ponieważ twórcy cyberpunku nie proponują optymistycznych wizji przyszłości. Dawne namiętności nie tylko nie zostają wykorzenione, lecz dzięki zdobyciom techniki zyskują nowy wymiar. Akcja rozgrywająca się w slumsach, pośród przestępców cyberprzestrzeni to mroczna wizja przyszłości, w której wolność jednostki zostaje ograniczona przez wszechobecny system. Szczególnie dobitnie podkreśla to inny, godny zauważenia twórca – John Shirley – autor m.in. *Wilków na płaskowyżu* i *Spokojnego miejsca*. Akcja obu opowiadań rozgrywa się pośród marginesu społecznego, przestępców walczących z siłami prawa, które postrzegane jest tu jako aparat terronu. Więcej na temat cyberpunku w literaturze anglosaskiej zob.: I. A d a m o w i c, *Annaly cyberpunku*, przekł. J. Czaplńska, „Fenix” 1991, nr 5. Ponieważ jednak polska krytyka zachodniej literatury fantastycznonaukowej – w tym cyberpunku – nie obejmuje wielu interesujących, a często

ne brzmienie terminu, nie ma on jednakże polskiego odpowiednika. Można byłoby pokusić się o próbę określenia nurtu literatury cyberpunkowej mianem „fantastyki komputerowo-internetowej”. Komputer i Internet to jednakże gadzety występujące w różnych nurtach fantastyki – nie tylko naukowej. Można je odnaleźć również w *urban fantasy* (np. w *Herbacie z kwiatu paproci* Michała Studniarka sieć komputerową zamieszkują demony zwane skierkami). Trudno przeto uznać opisy technik informatycznych za znamienne jedynie dla cyberpunku. Ponadto nazwa ta nie oddawałaby zawartości semantycznej terminu anglojęzycznego. Prócz tego określenie „cyberpunk” („cyberpunkowy”) „zadomowiło się” już w rodzimej refleksji literaturoznawczej na tyle silnie, by nie istniała motywowana względami doprecyzowania nazewnictwa konieczność zmiany tego terminu na inny.

Nazwa nurtu składa się z dwu członów. Pierwszy z nich, „cyber”, to skrót od słowa „cybernetyka”, funkcjonującego w potocznym znaczeniu jako synonim technik komputerowych<sup>4</sup>. Określenie to wskazuje na fascynację cyberpunku ultranowoczesnymi technikami komputerowymi, związanymi z przetwarzaniem informacji.

Nieco więcej trudności nastęrcza zdefiniowanie drugiego członu nazwy. Określenie „punk” – analogicznie do nazw innych nurtów twórczości fantastycznej (fantastyka *punk*, *splatterpunk*) – odwołuje się do pewnej tendencji w kulturze, zrodzonej w latach siedemdziesiątych na Wyspach Brytyjskich wraz z nurtem muzyki, odrzucającym programowo wszelkie normy estetyczne, moralne i etyczne. Muzyka ta, określana jako *punk rock*, bądź krócej *punk*, była społeczną odpowiedzią na nasilającą się recesję gospodarczą w większości krajów Zachodu<sup>5</sup>.

Głoszona przez zwolenników *punku* nihilistyczna filozofia życia przyczyniła się w literaturze fantastycznej do rozwoju nurtów ukazujących rozpad osobowości jednostki jako pochodnej rozpadu cywilizacji (znamiennym przykładem

---

niedostępnych prac (które nie są choćby referowane), najwygodniejszym medium dla pragnących zapoznać się z historią anglosaskiej literatury cyberpunkowej pozostaje Internet. Na anglojęzycznej stronie <http://project.cyberpunk.ru/html> w przejrzysty sposób ułożono nie tylko bibliografię przedmiotową, lecz także zamieszczono krytyczne prace i obszernie fragmenty (w przypadku krótkich form prozatorskich – całe utwory) omawianych dzieł, biogramy twórców i ich bibliografie. Wydzielono również odnośniki (tzw. „linki”) do stron internetowych o podobnej tematyce. Inną stroną internetową (również anglojęzyczną), systematyzującą wiedzę na temat poetyki i topiki utworów cyberpunkowych można znaleźć pod adresem <http://www.hatii.arts.gla.ac.uk/Multimedia/conpost.htm>.

<sup>4</sup> Pominęte tu zostaje znaczenie terminu „cybernetyka”, wprowadzonego do nauk społecznych przez N. Wienera, określającego tym mianem naukę o teorii informacji i kontroli nad jej przepływem (zob.: tenże, *Cybernetyka a społeczeństwo*, przeł. O. Wojtasiewicz, Warszawa 1961, s. 15–16).

<sup>5</sup> Zob.: G. Castaldo, *Ziemia Obiecana. Kultura rocka 1954–1994*, przeł. J. Uszyński, Kraków 1997, s. 232–233.

mogą służyć dwie konwencje, wykorzystywane przez twórców ukazujących kres cywilizacji: *dark future* i *fantastyka punk*<sup>6</sup>.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, warto jeszcze raz podkreślić, że w utworze cyberpunkowym technicystyczna sceneria została podporządkowana refleksji na temat reifikacji jednostki, żyjącej w świecie zdominowanym przez ultranowoczesną technikę. Wizja świata przyszłości kształtowana jest w cyberpunku zarówno przez technologię komputerową, jak i religijne sekty, ponadnarodowe korporacje oraz przestępcze gangi. Uogólniając, można stwierdzić, iż cechą charakterystyczną twórczości cyberpunkowej jest łączenie ultranowoczesnej technologii komputerowej z mistycyzmem<sup>7</sup>. Owo łączenie techniki z mistycyzmem zdaje się paradoksem. Erik Davis twierdzi wszak, iż epoka nowożytna zakończyła tradycję zachodniego okultyzmu: „technika pomogła przegnać czary ze świata, zmuszając dawne, odziedziczone po przodkach sieci symboli do ustąpienia przed jasnymi, świeckimi projektami rozwoju [...], sceptycznych badań i materialnego postępu”<sup>8</sup>. Zarazem jednak racjonalizacji procedur badawczych towarzyszy łatwo zauważalna tendencja do animizacji (czy też wręcz personalizacji) cybernetycznych technologii. Zdaniem Philipa K. Dicka – twórcy, który wielokrotnie sięgał do koncepcji pokrewnych rzeczywistości wirtualnej (np. w *Labiryntcie śmierci*) – w świecie maszyn można zaobserwować cechę znamiennej dla postrzegania rzeczywistości przez człowieka pierwotnego, do którego wszystko było ożywione. Środowisko współczesnego człowieka w podobny sposób staje się „żywe”, czy też raczej *quasi-żywe*<sup>9</sup>.

<sup>6</sup> Z przywołanych tu konwencji zwłaszcza fantastyka *punk*, poruszająca tematy stanowiące dotychczas kulturowe tabu, jest – mimo radykalizmu przesłania – artystycznie i myślowo pusta. Nie wnosi niczego nowego do osiągnięć polskiej fantastyki naukowej, prócz prób epatowania okrucieństwem i skatologią. Brak perspektyw na pogłębienie tematyki skierował piśmiennictwo tego typu na literackie manowce.

<sup>7</sup> Zaproponowaną tu definicję można traktować jako swoiste uzupełnienie hasła słownikowego, w myśl którego cyberpunk „przedstawia na ogół ciemną stronę przyszłości w której technicyzacja nie idzie w parze ze sprawiedliwością społeczną i powszechnym dobrobytem” (*Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 63, hasło: *Cyberpunk*). Nieco dokładniejszą definicję proponuje Andrzej Świech. Według niego, „cyberpunk najprościej wytłumaczyć [...] przez samą jego nazwę. Cyber są tu wszystkie gadzety z niekonięcznie bardzo odległej przyszłości. [...] Punk – to cały protest, jaki zawiera się w działaniach bohaterów” (A. Świech, *Cyberpunk – kroniki w chromie*, [w:] *Nowe nawigacje II*, red. P. Kletkowski, P. Marecki, Kraków 2003, s. 130).

<sup>8</sup> E. Davis, *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, przeł. J. Kierul, Poznań 2002, s. 115.

<sup>9</sup> Zob.: P. K. Dick, *The Shifting Realities of Philip K. Dick*, red. L. Sutin, New York 1995, s. 183. Znamienne dla owej animistycznej metaforyki mogą być słowa ostatniego akapitu pracy Erika Davisa, poświęcone witalnej sile technologii (tę n. z. e., *TechGnoza...*, s. 417), bądź uwaga Sherry Turkle, według której użytkownicy komputera chcą, aby był on *maszyną zaprzyjaźnioną, serdeczną, zaufaną* (t. a. z., *Tożsamość w epoce Internetu*, s. 141; podkr. A. M.).

Zauważany przez Dicka paradoks uzmysławia, w jaki sposób elementy myślenia mitologicznego mogą współistnieć z wysoce zaawansowaną technologią. Pozwala również na zrozumienie słów Paula Virilio'ego, dla którego badanie cyberprzestrzeni jest równoznaczne z poszukiwaniem Boga<sup>10</sup>. Traktowanie *virtual reality* jako substytutu Absolutu prowadzi do desakralizacji Transcendencji. Objawia się ona w fantastyce cyberpunkowej m.in. nadaniem jednemu z wirtualnych światów w cyklu opowiadań Marcina Przybyłka *Gamedec. Granica rzeczywistości* imienia hinduskiego bóstwa – Brahmy. Paradoksalnie, wbrew jego nazwie, mieszkańcy owego świata nie poszukują nadprzyrodzonych doświadczeń: „Brahma ma być taki jak realium [sic!]: administracja, szkoły, uczelnie, wszystko najnormalniejsze na świecie”<sup>11</sup>.

Na eklektyzm źródeł, z których twórcy cyberpunku czerpią inspirację, wskazuje Bruce Sterling, pisząc:

[...] cyberpunk jest produktem atmosfery lat osiemdziesiątych [...]. Jednak jego korzenie to sześćdziesięcioletnia tradycja współczesnej literatury SF. Jako grupa cyberpunku tkwią [...] w wiedzy i tradycji SF. [...] Poszczególni pisarze zaciągnęli różne literackie długi, ale wpływy kilku starszych twórców, niejako antenatów cyberpunku, pozostają równie widoczne. Z Nowej Fali: zaczeponość Harlana Ellisona. Wizjonerski blask Samuela Delany'ego [...]. Intelektualne wyzwania Briana Aldissa. I, jak zwykle, J. G. Ballard. Z tradycyjnej SF: kosmiczna wizja Olafa Stapledona. Nauka i polityka H. G. Wellsa [...]. I zgodnie wielbią Thomasa Pynchona w niezrównany sposób łączącego technologię z literaturą<sup>12</sup>.

Pomijając nieco egzaltowany ton wypowiedzi Sterlinga, w cytowanej opinii zwraca uwagę łączenie twórczości autorów cyberpunku nie tylko z twórcami *science fiction*, lecz również – jak w przypadku Pynchona – przywołanie prozy eksperymentalnej. Jednak szukanie takich literackich powinowactw (dowartościowujących wszak twórczość nie zawsze wysokich lotów) wydaje się wątpliwe.

Rozpatrując kontekst społeczno-techniczny, towarzyszący powstaniu założeń cyberpunku, należy brać pod uwagę dwa zjawiska: fascynację punkowym nihilizmem współbrzmiającą z zauroczeniem rozwijającą się coraz prężniej techniką komputerową. Z tego względu, mimo iż cyberpunkową rekwizytornię można odnaleźć już w *Imago* Wiktora Żwikiewicza, nie należy tej powieści traktować jako utworu zapoczątkującego w rodzimej fan-

<sup>10</sup> Zob.: wypowiedź Paula Virilio'ego w internetowym piśmie „CTHEORY”, [http://www.ctheory.com/a-cyberwar\\_god.html](http://www.ctheory.com/a-cyberwar_god.html).

<sup>11</sup> M. Przybyłek, *Finta*, [w:] tenże, *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Warszawa 2004, s. 164.

<sup>12</sup> B. Sterling, [wstęp do:] *Mirroshades. The Cyberpunk Antology*, New York 1986 (cyt. za: A. Świech, *Cyberpunk – kroniki w chromie*, s. 125–126).

tastyce nurt cyberpunku. Podobnie twórczość Janusza Cyrana nie jest cyberpunkowa *sensu stricto*, choć sięga on (zwłaszcza w *Wylegarni* oraz *Sieci i młocie*) po elementy cyberpunkowej filozofii. Rok 1985 – data pierwodruku utworu Żwikiewicza – to czas, kiedy technika komputerowa (do której, powtórzmy, twórcy cyberpunku odwołują się każdorazowo, kreśląc przestrzeń akcji), zwłaszcza przeznaczona dla indywidualnego odbiorcy, była wciąż w powijakach. W świadomości społecznej przeciętnego Polaka komputer i technologia cyfrowego przetwarzania danych to były wówczas pojęcia abstrakcyjne, nie zaś stały element przestrzeni społecznej<sup>13</sup>. Dopiero połowę lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku można uznać za czas ugruntowywania się w społecznej świadomości komputera jako *signum temporis* współczesności. Fakt ten, wespół z ekspansywnym rozwojem technik informatycznych i powszechnym do nich dostępem w Polsce sprawiły, że wizje cyfrowej przyszłości, kreślone przez rodzimych twórców fantastyki naukowej, nabrały bardziej konkretnych kształtów.

Mimo że cyberpunk pozornie sięga po technicystyczną rekwizytornię w ten sam sposób i w podobnych celach, co tradycyjna *science fiction*, nie można traktować go jako prostej kontynuacji czy może zwrotu (po eksperymentach brytyjskiego nurtu *New Vave*) ku fantastyce naukowej w jej klasycznej postaci, ugruntowanej twórczością z epoki tzw. „Złotego Wieku SF”<sup>14</sup>. Można wprawdzie zgodzić się, że zarówno cyberpunk, jak i tradycyjna odmiana fantastyki naukowej (tzw. *hard science fiction*) projektują zmiany aktualnego obrazu świata, stanu nauki lub kształtu społeczeństw w przyszłości<sup>15</sup>, jednakże cyberpunk nie próbuje prognozować przyszłości tak, jak usiłowała to czynić fantastyka naukowa poprzednich dekad<sup>16</sup>. Również wnioski, do jakich doszli autorzy drukujący swe wizje przyszłości w „Science

<sup>13</sup> Jako „przestrzeń społeczną” rozumiemy tu mentalny obraz świata stworzony przez jednostkę w oparciu o sumę doświadczeń jej środowiska. Jeden z pierwszych koncepcję „człowieka – interlokutora własnego środowiska” stworzył Edward T. Hall (zob.: E. T. Hall, *Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołowska, Warszawa 1978, s. 30). Porównując przestrzenne zachowania zwierząt i ludzi, wywodzących się z różnych kultur, badacz wysnuł wniosek o zależności człowieka i wymiaru kulturowego środowiska, w którym funkcjonuje, kształtuje je, a zarazem jest przez nie modelowany.

<sup>14</sup> Na temat periodyzacji *science fiction* patrz: A. Nie wiadowski, *Literatura fantastykonaukowa*, Warszawa 1992, s. 30–31.

<sup>15</sup> Zob.: T. Kołodziejczak, *Cyberfantastyka*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 8, s. 72.

<sup>16</sup> *Science fiction* nie jest oczywiście literaturą prognozującą kształt cywilizacyjno-technologiczny przyszłości w sposób, w jaki usiłuje czynić to futurologia. Wykorzystuje jednak scjentystyczne rekwizyty, by z tej perspektywy poruszać istotne kwestie cywilizacyjne. Tę cechę fantastyki naukowej podkreśla Marek Pąckiński, zwracając uwagę w recenzji *Perfekcyjnej niedoskonałości*, że Jacek Dukaj „pisze [...] o tym, co dzieje się «tu i teraz», choć niełatwo to dostrzec na pierwszy rzut oka” (M. Pąckiński, *Światy Jacka Dukaja*, „Nowe Książki” 2005, nr 2, s. 9).

and Invention”, „Amazing Stories” czy „Astounding Science Fiction”<sup>17</sup> są odmienne od refleksji twórców cyberpunku.

Cyberpunku nie można również traktować wyłącznie jako radykalnie technicyzowanej odmiany fantastyki naukowej. Stanowi on wprawdzie oddzielny nurt w obrębie szeroko pojętej *science fiction*, jednak należy do niej na tej samej zasadzie, co fantastyka psychologiczna lub socjologiczna. Modyfikując wspólne dla fantastyki naukowej rekwizyty do własnych potrzeb, tworzy z nich nową jakość. Jest ona zasadniczo różna od wizji, do których przyzwyczajeni byli czytelnicy tradycyjnie pojmowanej fantastyki naukowej.

Miejsce akcji utworów spod znaku „magii krzemu” pozostaje – podobnie jak w przypadku brytyjskiej „Nowej Fali” pisarstwa fantastycznego – nieo określone. Nie brak oczywiście rodzimej scenerii (np. *Pieprzony los kataryniarza* Rafała Ziemkiewicza i opowiadania Marcina Przybyłka z tomu *Gamedec. Granica rzeczywistości* rozgrywają się w Warszawie), bądź aglomeracjach wykreowanych na wzór istniejących współcześnie metropolii (bohaterowie *Czarnych oceanów* Jacka Dukaja żyją m.in. w Nowym Jorku i Bostonie przyszłości), równie często jednak precyzyjne określenie miejsca akcji jest niemożliwe. Podobnie najczęściej nie można dookreślić czasu zdarzeń, zaś określenia „piątego lipca, w dniu ślubu swej córki”<sup>18</sup> lub „to był wyjątkowo upalny marzec”<sup>19</sup> uokretniają czas fabularny jedynie pozornie. Uogólniając, cechą znamioną dla cyberpunku jest sytuowanie świata przedstawionego w przyszłości. Jest ona na tyle odległa (w opowiadaniach Marcina Przybyłka akcja rozgrywa się w XXII w., w *Perfekcyjnej niedoskonałości* Jacka Dukaja – w XXIX), by świat przedstawiony był odmienny od znanego odbiorcy, a jednocześnie na tyle bliski, aby jego technicyzyczna rekwizytornia była rozpoznawalna jako wywiedziona (oczywiście po uprzedniej hiperbolizacji możliwości technicznych) wprost z rzeczywistości, w której funkcjonuje autor.

Bohaterowie cyberpunku traktują otaczającą ich „technosferę” jako *dirra necessare*. Czują, że są na nią skazani, ponieważ nie potrafią przetrwać bez oferowanych przez nią udogodnień. Zarazem mają świadomość destrukcyjnego wpływu używanych technologii zarówno na psychikę, jak i na fizjologię. Ich pogląd dotyczący wpływu techniki na jednostkę zdaje się potwierdzać

<sup>17</sup> Przywołane tu tytuły są pierwszymi czasopismami, skierowanymi do miłośników literatury fantastycznonaukowej. Powstały one w latach 1923–1930 i stały się miejscem debiutów pisarzy tej miary, co Isaac Asimov, Alfred Bester lub Robert A. Heinlein. Szerzej na temat początków prasy *science fiction* patrz: A. Niewiadowski, *Literatura fantastycznonaukowa*, s. 28–29; V. Graaf, *Homo futurus*, przeł. Z. Fonferko, Warszawa 1975, s. 19–20, 32–34.

<sup>18</sup> J. Dukaj, *Perfekcyjna niedoskonałość*, Kraków 2004, s. 9.

<sup>19</sup> M. Przybyłek, *Malpia pulapka*, [w:] tenże, *Gamedec. Granica rzeczywistości*, s. 5.



prawidłowość, że „technologie, rozszerzając nasze twórcze zdolności, okaleczają jednocześnie zdolności naturalne”<sup>20</sup>. To, co naturalne, zostaje w utworach cyberpunkowych wyparte przez imitację natury, jej sztuczny substytut. Protagonisci udoskonalają własne ciało dzięki osiągnięciom nanotechnologii. Wszczepiane mechaniczne elementy i zażywane farmakologiczne środki mają dać przewagę w walce o byt. Dla owego *homo cyberneticus* ciało to jedynie dodatek, niepotrzebny człowiekowi doby komputerów i Internetu<sup>21</sup>. Dlatego też *homo cyberneticus* dąży do redukcji świadomości do stanu czystego umysłu, wyzwolonego z fizycznych i fizjologicznych ograniczeń. Pragnienie wyzwolenia z „okowów ciała” dotyczy nie tylko bohaterów okaleczonych w wypadkach (np. Nicola Hunt z *Czarnych oceanów* Jacka Dukaja lub Konona z *Finty* i *3 Listopada* Marcina Przybyłka), lecz również tych, dla których życie w cyberprzestrzeni oznacza możliwość przybierania dowolnej postaci wizualizacji świadomości jednostki. Niejako komentarzem do ich postępowania może być uwaga Eda Regisa, iż „wszystko [tj. ich dążenia] opiera się na fakcie, że ludzka osobowość jest [...] informacją”<sup>22</sup>. Komentując opinię Regisa Erik Davis zauważa, że konsekwencją traktowania ludzkiej osobowości jako zbioru danych (do czego *de facto* sprowadza ją Regis), jest uitożsamienie jej z elementem swoistego „oprogramowania”, które można umieścić w maszynie, a więc cyborgizacji ludzkości.

Postaciami zaludniającymi karty cyberpunkowych opowieści są najczęściej ludzie młodzi. W przeszłości przeżyli oni osobiste dramaty, tym zaś, co ich łączy, jest samotność<sup>23</sup>. Zarazem są to ludzie ułomni – okaleczeni zarówno psychicznie, jak i fizycznie. Ułomność psychiczna ma źródło w braku perspektyw własnego rozwoju i nadmiernym zawierzeniu możliwościom techniki. Świadomi uzależnienia od technologii, próbują wykorzystać ją do własnych celów. Wspomagani biostymulatorami, bohaterowie cyberpunku nie potrafią przeżyć bez farmaceutyków. Pomagają one stymulować reakcje organizmu, umożliwiając wyostrenie zmysłów i zwiększenie szybkości reakcji. Pozwalają również zapomnieć o potrzebach fizjologicznych organizmu. To

<sup>20</sup> E. Davis, *TechGnoza*, s. 24.

<sup>21</sup> Zob.: M. Derry, *Escape Velocity*, New York 1996, s. 248.

<sup>22</sup> E. Regis, *Great Mambo Chicken and The Transhuman Condition*, New York 1996, s. 248 (cyt. wg. E. Davis, *TechGnoza*, s. 159).

<sup>23</sup> Jest ona wielokrotnionym symptomem zjawiska, określanego mianem „samotności komputerowców”, sygnalizowanego przez Davida Couplanda w książce *Poddani Microsoftu*: „Pracowałem do 1.30 w nocy. Kiedy wróciłem do domu Abe siedział w swoim minibrowarze [sic!] w garażu. [...] Bug zamknął się u siebie. [...] Susan spała w salonie przed idącym z taśmą odcinkiem «Dr Quinn». Michael czytał po raz 87 «Kroniki Narnii». Miły, typowy wieczór. [...] Zastanawiam się, że może za mało rozmawiam z ludźmi... Parę zdawkowych słów dziennie, nic bardziej znaczącego. [...] Czasem czuję się trochę zagubiony (D. Coupland, *Poddani Microsoftu*, przeł. J. Rybicki, Warszawa 1996, s. 40, 347–348).

jednak, co początkowo ma być jedynie ucieczką od rzeczywistości, szybko zmienia się w wyniszczający nałóg, zakończony powolnym obumieraniem organizmu (notabene, szczególnym rodzajem narkotyku jest również sama cyberprzestrzeń, stanowiąca dla bohaterów cyberpunku ucieczkę od rzeczywistości).

Pomimo dążenia do alienacji, postacie zaludniające cyberpunkowe światy tworzą organizm *quasi*-społeczny. Formacja ta ma własne normy postępowania i mitologię, w której poczesne miejsce zajmują kwestie związane z technologią komputerową. Obowiązującym trendem jest dążenie do doskonałości – jedynej formy istnienia zapewniającej przetrwanie. Poszukiwanie ideału sprowadza się jednak bardzo często do upodabniania się bohaterów do maszyny. Zakładając, iż utwory cyberpunkowe poruszają tematykę analogiczną do podejmowanej przez *social fiction*, można je traktować jako swoiście technicystyczną konwencję fantastyki socjologicznej. Ta zaś – zwłaszcza w najnowszej *science fiction* – niejednokrotnie bywa łączona z elementami *political fiction*, co oznacza, że mogą istnieć utwory z kręgu fantastyki społeczno-politycznej, których akcja rozgrywa się w ultranowoczesnej scenerii sieci internetowej bądź *slumsów* mega-metropolii przyszłości.

Z powyższych względów można utwory cyberpunkowe uznać za technicyzowaną odmianę fantastyki socjologicznej<sup>24</sup>. Nie ma przeto racji Jacek Dukaj, gdy stwierdza: „jeśli chodzi o cyberpunk w Polsce, to skończył się on, zanim na dobre się zaczął”<sup>25</sup>. Mylnie klasyfikuje on bowiem *Pieprzony los kataryniarza* Rafała Ziemkiewicza jako utwór reprezentujący wyłącznie nurt *political fiction*.

Powieść ta (podobnie jak późniejszy Ziemkiewiczowski *Walc stulecia*) realizuje schemat fabularny, odnajdywany na kartach *Neuromancera* Williama Gibsona – utworu zgodnie uznawanego za wzorcową realizację anglosaskiego cyberpunku. Fakt, iż powieści Ziemkiewicza odwołują się w mniej lub bardziej jawny sposób do realiów polskich, nie dyskwalifikuje ich jako opowieści cyberpunkowych. Trzeba jednak zaznaczyć, że w klasycznych realizacjach cyberpunku jako przestrzeń akcji wykorzystana jest głównie sceneria anonimowej postindustrialnej metropolii bądź sieci komputerowej. Tak obrane miejsce można odnaleźć w *Irrehaare* Jacka Dukaja. Bohater utworu funkcjonuje wraz z innymi jako matryca w cyberprzestrzeni, suwerennej wobec rzeczywistości sensualnej. Przekraczanie kolejnych stref wirtualnego świata wiąże się dla bohatera mikropowieści – Adriana – ze zmianami

<sup>24</sup> Perspektywa socjologiczna nie jest jednakże jedyną możliwą interpretacją dla wyznaczników twórczości cyberpunkowej, nie można więc automatycznie utożsamiać tego typu piśmiennictwa z *political fiction* bądź fantastyką socjologiczną.

<sup>25</sup> J. Dukaj, *SF po Lemie*, „Dekada Literacka” 2002, nr 1–2, s. 48.

otoczenia. Fantomatyczna hacjenda w Luizjanie z 1834 r., prekolumbijska Ameryka, Kilimandżaro to miejsca dlań równie (jeśli nawet nie bardziej) realne, co świat zewnętrzny, istniejący poza cybersięcią. Podobnie dla Torkila Aymore'a – bohatera tomu opowiadań Marcina Przybyłka pt. *Gamedec. Granica rzeczywistości* – równie „naturalnym” co świat realny, środowiskiem jest świat fantomatyczny. Bohater utworów Przybyłka – z zawodu detektyw – sprawnie rozwiązuje zagadki kryminalne i tropi przestępców w rzeczywistości „realnej” i wirtualnej. Niekiedy zaś, jak w przypadku tytułowego opowiadania zbioru, granica między obiema rzeczywistościami zaciera się.

Pośród utworów, wykorzystujących elementy charakterystyczne dla cyberpunku, należy wyróżnić trzy zasadnicze nurty<sup>26</sup>:

1. utwory realizujące pierwotne założenia poetyki cyberpunku;
2. utwory operujące elementami cyberpunkowej poetyki;
3. utwory, w których elementy poetyki cyberpunku pozostają jedynie na marginesie fabuły, pełniąc w jej obrębie funkcję służebną wobec eksperymentalnego myślowego<sup>27</sup>.

Poniżej omówimy je kolejno.

## 1. Utwory realizujące pierwotne założenia poetyki cyberpunku

Ich autorzy odwołują się do filozofii zawartej w „kanonicznych” dziełach anglosaskich pisarzy – głównie Williama Gibsona (najczęściej do składających się na trylogię powieści *Neuromancer*, *Graf Zero* i *Mona Liza Turbo*) lub Bruce'a Sterlinga (*Święty płomień*, *Schizmatrix*). Jednocześnie powielaniu wzorców anglosaskich nie towarzyszą próby reinterpretacji wstępnych założeń nurtu. Trzeba jednak przyznać, że – w tym swoim pojmowanym epigoń-

<sup>26</sup> Cyberpunk można traktować nie tylko jako nazwę genologiczną, lecz także jako przejaw ruchu kontestującego współczesną kulturę masową. Czyni tak Dominika Materska, pisząc: „cyberpunk nie jest jedynie kolejnym podgatunkiem fantastyki, sposobem pisania książek i robienia filmów, nie jest nawet zamkniętą subkulturą młodzieżową: wyszedł poza wszelkie getta i przeniknął do świata zewnętrznego [...] tworzy nowy rodzaj wrażliwości, którą można określić mianem cyberpunkowej” (D. Materska, *Software, hardware, neuroware*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 7, s. 65). Podobne stanowisko reprezentuje Tomasz Szlendak – zob.: tenże, *Technomania. Cyberplemię w zwierciadle socjologii*, Toruń 1998. Oboje autorzy traktują piśmiennictwo określone mianem cyberpunkowego jako literacki aspekt (niekiedy zaś wręcz manifest) kultury związanej z technologiami komputerowymi.

<sup>27</sup> Mianem „eksperymentu myślowego” określamy tu wyobrażenie sobie rozwoju jakichś zdarzeń, nie zaś tychże zdarzeń przywoływanie, co wskazuje na wartość poznawczą takiego zabiegu (zob. *Mały słownik terminów i pojęć filozoficznych dla studiujących filozofię chrześcijańską*, oprac. A. Podsiad, Z. Więckowski, Warszawa 1983, s. 82; S. Blackburn, *Oksfordzki słownik filozoficzny*, red. J. Woleński, Warszawa 1997, s. 102–103; A. Podsiad, *Słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa 2000, s. 211–212).

twie – przywołani tu autorzy pozostają świadkami uniwersalności cyberpun-  
kowych rekwiwytów.

Wyraźne zapożyczenia z twórczości Gibsona (zwłaszcza z *Neuromancera*) można odnaleźć w opowiadaniu Grzegorza Wiśniewskiego *Manipulantrice*<sup>28</sup>. Zgodnie z założeniami poetyki cyberpunku, utwór ten rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Rozmowy bohaterów i topografia świata przedstawionego sugerują, że miała tam miejsce wojna o podłożu polityczno-religijnym pomiędzy chrześcijanami a wyznawcami islamu. W oświadczonej chaosem gospodarczym Europie władzę przejęły azjatyckie organizacje mafijne, rywalizujące między sobą o wpływy polityczno-ekonomiczne<sup>29</sup>. Andrzej Świech, przywołując opowiadanie Wiśniewskiego, konstatuje: „widać od razu, że autor jest zainspirowany Gibsonem, nie brak tu wszczępów, sieci, brudnych zaułków i przestępczego półświatka”<sup>30</sup>. Norman Spindar, charakteryzując Caseya – bohatera *Neuromancera* – określa go mianem magika, potrafiącego manipulować siecią internetową<sup>31</sup>. Podobne umiejętności Rioux – protagonisty *Manipulantrice* – pozwalają mu przetrwać w cyberprzestrzeni przyszłości. Rioux, łącząc w sobie umiejętności komputerowego czarodzieja

<sup>28</sup> Bohaterem utworu jest Rioux, niezależny programista, pracujący dorywczo na zlecenie mafii. W zamian za wykonanie usługi, klient ma podać mu położenie Cytadeli, którą jest „ukryty gdzieś w przepastnych, software’owych trzewiach Netu bank danych, biblioteka procedur i algorytmów, składnia informatycznych skarbów” (G. Wiśniewski, *Manipulantrice*, „Nowa Fantastyka” 1994, nr 11, s. 43). Wyrażając jednakże zgodę na wykonanie zlecenia, rzuca wyzwanie konkurencyjnej rodzinie mafijnej. Pomimo tego nie rezygnuje z kontraktu, jednakże w trakcie jego realizacji uświadamia sobie, że został oszukany: internetowe „wskrzieszenie” klienta było jedynie pretekstem dla działań mających na celu dotarcie do Cytadeli. Zaatakowany przez programy strażnicze obiektu, okaleczony, zostaje przewieziony do szpitala. W tym momencie czytelnik poznaje prawdę o Riouxie i Cytadeli, w której „nie ma żadnych strukturalnych procedur, programów użytkowych czy nakładek systemowych. Nie ma tam ani śladu wartościowego oprogramowania. Są tam tylko setki sublinalnych wirusów, programów morderców, zdolnych rozwalić umysł zwykłego człowieka w kilka sekund” (tamże, s. 56). Rioux przeżywa, ponieważ w jego układzie nerwowym dokonano eksperymentalnych zmian, przygotowujących go do służby w armii Europejskiej Południowej Wspólnoty Chrześcijańskiej, w której miał niszczyć komputerowe systemy obrony Nowej Mekki.

<sup>29</sup> Analogiczną co Wiśniewski scenierię wykorzystuje Emma Popik w noweli *Schizis – teoria światów nierealnych*. Utwór, odwołujący się zarówno do poetyki cyberpunku, jak i *dark future*, jest próbą odpowiedzi na pytanie o możliwość manipulowania rzeczywistością wirtualną w taki sposób, by miało to wpływ na świat realny. Możliwość tę próbują wykorzystywać członkowie azjatyckiej jakuzi „Złotego Smoka” dla przejęcia kontroli nad światową gospodarką technologiami informatycznymi. Chcą w tym celu wykorzystać nieświadomego użytkownika nielegalnie kopiowanych gier komputerowych. Kiedy jednak chłopiec domyśla się prawdy, niweczy plany mafii: „Wszedł do sieci Global Network, [...] A potem naprawił świat. Wycofał prawdę i realnie nie istniejącą propozycję Banku, Środkowoeuropejskiego, którego nie było [...] «Złoty Smok» wypadł z gry. Na zawsze” (E. Popik, *Schizis – teoria światów nierealnych*, [w:] *taż, Bramy strachu*, Gdańsk 1995, s. 161).

<sup>30</sup> A. Świech, *Cyberpunk – kroniki w chromie*, s. 133.

<sup>31</sup> Zob. opinię Spindara, przytaczaną przez: M. Derry, *Escape Velocity*, s. 55.

i najemnika, jest postacią wzorowaną na Caseyu – protagoniście Gibsonowskiego *Neuromancera*. *De facto* bowiem sugerowana przez Świecha inspiracja zmieniła się – zarówno w tym, jak i w innych utworach (np. w *Lotniarzu* Tomasza Kołodziejczaka, *Cyber Jolly Dream* Antoniny Liedtke, *Zabij Brionego* Małgorzaty Michalskiej) – we wtórność rozwiązań fabularnych i kreacji świata przedstawionego.

## 2. Utwory operujące elementami cyberpunkowej poetyki

Sceneria i słownictwo, sugerujące związki z socjolektem informatycznym, służą w tym przypadku tworzeniu wrażenia obcowania literackich bohaterów z ultranowoczesną technologią, charakterystyczną dla cyberpunku. Najczęściej są to utwory należące do kręgu fantastyki rozrywkowej, nierzadko wulgaryzującej i profanującej myślowo podejmowane kwestie. To zaś, co stanowi o ważkości problematyki poruszanej przez Emmę Popik, Jacka Dukaja (jako autora *Czarnych oceanów* i *Perfekcyjnej niedoskonałości*) bądź Macieja Żerdzińskiego zostaje sprowadzone do atrakcyjności czynnika akcji, dynamizującego fabułę.

Nowelą, obrazującą powyższe założenia jest *Lotniarz* Tomasza Kołodziejczaka. Autor wykorzystuje cybernetyczne rekwizyty (biostymulatory, nanotechnologię, uzależnienie człowieka od maszyny), by stworzyć opowieść o świecie przyszłości, w którym ultranowoczesna technologia jest wykorzystywana do podtrzymywania feudalnej struktury społecznej.

W podobnie stereotypowy, co Kołodziejczak, sposób elementy scenerii cyberpunkowej wykorzystuje Roman Ociepa w noweli *Proszek* – utworze *de facto* szpiegowsko-kryminalnym. W tym przypadku wprowadzone w obręb świata przedstawionego techniki komputerowe służą – podobnie jak w *Zabij Brionego* Małgorzaty Michalskiej – wyłącznie ufantastycznieniu fabuły.

Brak perspektyw rozwoju fantastyki rozrywkowej, wykorzystującej elementy charakterystyczne dla cyberpunku, sprawił, że jej kolejne realizacje stawały się w coraz większym stopniu jedynie świadectwem lektury. Sprawniej napisane i artystycznie wartościowsze wzorce (zaliczyć do nich przyjdzie bez wątpienia przywoływaną już tu „trylogię cyberpunkową” Williama Gibsona) sprawiają, że utwory Kołodziejczaka i Ociepy nie są dla odbiorcy atrakcyjne w konfrontacji z dziełami stanowiącymi źródło fascynacji autorów *Lotniarza* i *Proszku*. Fakt ten zadecydował o wygaśnięciu w obrębie fantastyki rozrywkowej nurtu cyberpunkowego jako nie spełniającego oczekiwań potencjalnych czytelników.

### 3. Utwory, w których elementy poetyki cyberpunku pozostają jedynie na marginesie fabuły, pełniąc w jej obrębie funkcję służebną wobec eksperymentu myślowego

Dzieła te różnią się od utworów zaklasyfikowanych do poprzedniego kręgu wagą poruszanej w nich problematyki. Najciekawsze z nich wykorzystują charakterystyczną dla cyberpunku scenerię w sposób pretekstowy do rozważań problemów psychologicznych i egzystencjalnych, związanych z życiem człowieka w świecie zdominowanym przez technikę cyfrową<sup>32</sup>. Pytanie o *conditio humana* w dobie ekspansywnego rozwoju technik informatycznych i Internetu jest w nich werbalizowane dzięki technicyzycznej rekwizytorni. *Opuścić Los Raques* Macieja Żerdzińskiego<sup>33</sup> i *Czarne oceany* Jacka Dukaja to powieści poruszające kwestie autonomii jednostki, możliwości dokonywania przez nią wyborów w atmosferze psychozy zagrożenia. Owym niebezpieczeństwem jest w odniesieniu do powieści Żerdzińskiego próba przejścia, za pomocą narkotyku, władzy nad światem przez korporacje, w przypadku zaś *Czarnych oceanów* – ubezwłasnowolnienie ludzkości przez formę pozaziemskiego życia.

Żerdziński stosuje taktykę wyraźnego rozgraniczenia pomiędzy światem rzeczywistym a *virtual reality*. Artystycznie dopracowane sekwencje fabuły, rozgrywane w cyberprzestrzeni, mogą stanowić autonomiczne opisy świata w sieci internetowej<sup>34</sup>.

<sup>32</sup> Analogiczną metodę można odnaleźć w fantastycznonaukowym nurcie pisarstwa Stanisława Lema (*Głos Pana, Eden, GOLEM XIV*), wykorzystującego kostium *science fiction* do poruszania istotnych kwestii cywilizacyjnych. Fakt ten pozwala żywić nadzieję, że autorzy rodzimej literatury fantastycznonaukowej potrafią wyzwolić się z ograniczeń narzucanych *science fiction* przez wymogi literatury masowej i są w stanie traktować uprawiane przez siebie piarstwo jako arenę dyskusji nad obecnym i przyszłym kształtem cywilizacji.

<sup>33</sup> Omawiając utwór Żerdzińskiego, Łukasz Janiak odwołuje się do terminu „solipsystyczny cyberpunk” (zob.: tenże, *Rozpad i oscylacja*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 9, s. 71). Na okładce wydawca reklamuje powieść jako „psychodeliczny cyberpunk”. Na potrzeby niniejszego szkicu zrezygnowano z tego typu rozróżnień, aby utrzymać klarowność wywodu. Nie są one zresztą pomocne w tworzeniu obrazu literatury cyberpunkowej, która nie rozwinęła się w polskiej fantastyce naukowej w sposób uprawomocniający jej tak drobiazgowo zróżnicowanie. W tym przypadku określenia „solipsystyczny” bądź „psychodeliczny” należy rozpatrywać raczej z perspektywy marketingowego chwytu reklamowego, a nie kategorii typologicznej.

<sup>34</sup> Są one warte czytelniczej uwagi ze względu na stylistyczne wyczelowanie: „Gate 404 była ogromną i geometrycznie bardzo zawiłą przestrzenią. Składała się z wielu mniejszych fragmentów i poziomów. [...] Każdy dom miał swój styl, każda uliczka niepowtarzalną barwę i rysunek, a wszystko to pod niepojętym tutejszym niebem. To zaś nie było płaskie czy monotonne, przypominało powietrzny strumień, który opływa ulice i domy, i unosi ze sobą świat w rytmie nieustannej zmiany. [...] Gate 404 było fantastyczną, wciąż płynącą, wędrującą wiażą. Budowle zmieniły pozycję i geometrię, uliczki wspinały się lub opadały, a światło wypełzało z niewiadomych źródeł, w tym samym momencie co kropiący deszcz lub pogodnie

W *Czarnych oceanach* Dukaja element cyberpunkowy nie został tak wyrażenie wyodrębniony – odwołania do rekwizytów charakterystycznych dla cyberpunku (wszechwładza komputerów, sproutezowanie cybernetyczne bohatera, „mroczna” atmosfera świata przedstawionego podzielonego na lokalne, zamknięte enklawy społeczności) współtworzą nastrój charakterystyczny dla twórczości Williama Gibsona.

Jednocześnie powieści Żerdzińskiego i Dukaja wykraczają poza proponowany przez autorów cyberpunku krąg zainteresowań, oscylujących wokół relacji: człowiek – ultranowoczesna technika komputerowa. *Virtual reality* i uzależnienie od technologii, w odniesieniu do *Opuścić Los Raques* i *Czarnych oceanów*, to jedynie pretekst do myślowego eksperymentu na temat socjologicznych uwarunkowań życia społecznego jednostki. Zdecydowanie najciekawszym utworem, pozostającym w kręgu eksperymentu myślowego jest powieść Jacka Dukaja *Perfekcyjna niedoskonałość*. Powieść tę można odczytywać w kontekście manifestu Maxa More'a. W *Extropian Principles 2.5*<sup>35</sup> ów zwolennik technoewolucji konstatuje, iż odrzucenie biologicznych ograniczeń pozwoli na przekroczenie – dzięki wykorzystaniu techniki – granic tego, co ludzkie. Za owym zaś progiem ewolucyjnym *homo superior* oczekują „trans-” i „postludzkie” fazy ewolucji. Dopiero osiągnięcie tego etapu umożliwi człowiekowi przyszłości ukształtowanie nieznanych wcześniej zdolności fizycznych, intelektualnych i psychologicznych. Jako byt samoprogramujący się będzie na jednostką potencjalnie nieśmiertelną dzięki zdolnościom do samopowielania<sup>36</sup>. W powieści Dukaja ludzkość osiągnęła wspomniany przez More'a etap rozwoju, na którym technologia umożliwiła modyfikację biologii i psychiki jednostki. Podobnie jak we wcześniejszych *Czarnych oceanach* jest to przestrzeń obca współczesnemu czytelnikowi, co wynika z założeń czasowych fabuły: wszak trudno byłoby uwierzyć, że między „naszymi a przyszłymi czasami” (w tym przypadku połową XXIX w.) nic się nie zmieniło. Dukaj owe zmiany wpisuje w paradygmat społeczeństwa informacyjnego, u podstaw którego leży proces ekspansywnego rozwoju technologii komputerowych i cyfrowego przetwarzania danych. Różnice między światem odbiorcy i wykreowanym wyrażają się nie tylko w odmien-

---

kule chmur rozmigotanych złotem. Mimo licznych kontrastów, zmian i przeskoków trudno było się tu niepokoić. Wystarczyło uczestniczyć w bajkowym spektaklu Gate 404. Napawał radością i pogodą” (M. Żerdziński, *Opuścić Los Raques*, Warszawa 2000, s. 237-238).

<sup>35</sup> M. More, *Extropian Principles 2.5*, <http://www.extropy.com/~exi> (manifest ten dostępny jest również na innej angielskiej stronie internetowej: <http://www.aleph.se/Trans/Cultural/Philosophy/princip.html>).

<sup>36</sup> More konstatuje: „Seeking more intelligence, wisdom, and effectiveness, an unlimited lifespan, and the removal of political, cultural, biological, and psychological limits to self-actualization and self-realization. Perpetually overcoming constraints on our progress and possibilities. Expanding into the universe and advancing without end” (<http://www.aleph.se/Trans/Cultural/Philosophy/princip.html>, akapit pt. *Boundless Expansion*).

nych konwenansach. Wzorując się na *Diasporze* Grega Egana i twórczości Ursuli Le Guin, Dukaj tworzy czwartą koniugację dla „postludzkich” bohaterów, reprezentujących sztuczną inteligencję<sup>37</sup>. Trudno zresztą, aby było inaczej, jeśli społeczeństwo przyszłości jest zorganizowane i funkcjonuje głównie w rzeczywistości wirtualnej, zaś formy sztuczne koegzystują z człowiekiem<sup>38</sup>.

\* \* \*

Charakterystyczną cechą polskiego cyberpunku jest – jakkolwiek nie należy on do chętnie podejmowanych nurtów w rodzimej twórczości fantastycznonaukowej – wszechstronna „odpowiedź” na zapotrzebowanie czytelnicze. Wśród utworów należących do tego gatunku nie brakuje nawiązań do anglosaskiego kanonu tego typu piśmiennictwa (*Lotniarz* Kołodziejczaka, *Manipulantrice* Wiśniewskiego). Z kolei *Irrehaare* Dukaja, *Schizis – teoria światów nierealnych* Popik i *Walc stulecia* Ziembkiewicza próbują określić miejsce człowieka w świecie zdominowanym przez technikę. Za pewną kontynuację zawartej na ich kartach refleksji należy uznać *Opuścić* Los Raques Żerdzińskiego i *Czarne oceany* Dukaja – utwory rozważające kwestię możliwości wyboru i wolności w dobie wszechwładzy komputerów.

Znacząca jest droga ewolucji motywów fantastyki naukowej, wykorzystującej osiągnięcia nauki i techniki, a więc pośrednio również fantastyki cyberpunkowej: od fascynacji możliwościami oferowanymi przez osiągnięcia cywilizacji technicznej do refleksji nad zagrożeniami wynikającymi z niewłaściwego wykorzystania jej zdobyczy; od bezrefleksyjnego wykorzystywania technologii do prób obrony człowieczeństwa przed nadużyciami w stosunku do jednostki w imię postępu. Cudowny wynalazek, jakim w nurcie cyberpunkowym stały się techniki komputerowo-informatyczne to – według twórców – w coraz większym stopniu technologiczna pułapka, która odzwierciedla zmieniający się stosunek człowieka do wytworów własnej cywilizacji, bowiem „prymitywna wiara w postęp jest przekonaniem świadczącym nie tyle o sile, ale o bierności, a tym samym o słabości”<sup>39</sup>.

<sup>37</sup> Na źródła lekturowych fascynacji wskazuje sam autor *Perfekcyjnej niedoskonałości* w wywiadzie udzielonym Łukaszowi Wróblowi – zob.: *Oczywiście, że to literatura. Z Jackiem Dukajem rozmawia Łukasz Wróbel*, „Nowe Książki” 2005, nr 2, s. 7.

<sup>38</sup> Pewnym wprowadzeniem w świat są usytuowane przed kolejnymi rozdziałami hasła z *Multitezaurusa* – swojego (jak sugeruje to nazwa) leksykonu przyszłości. Te objętościowo krótkie wstawki to jakby „próba generalna” dla możliwości językowych. Hasła *Multitezaurusa* nie tylko ułatwiają zrozumienie reguł, podług których zbudowany jest Dukajowy świat, lecz również pozwalają na przybliżenie jego atmosfery.

<sup>39</sup> N. Wiener, *Cybernetyka i społeczeństwo*, s. 51.



Autorzy najciekawszych i najbardziej nośnych problemowo utworów starali się ową wzmiankowaną przez Norberta Wienera słabość i wpływające z niej poczucie bezsilności zwerbalizować, ukazując zagrożenia wynikające z bezrefleksyjnego korzystania z najnowszych technologii.

*Adam Mazurkiewicz*

#### CYBERPUNK IN POLISH SCIENCE-FICTION

(Summary)

Cyberpunk is one of science-fiction strams. Its plots are situated in cyber web. Characters are technology fans; they act in virtual reality. The real world and the virtual one are often hard to distinguish.

Polish cyberpunk works usually imitate Western patterns. the cyberpunk elements are used just to make a plot more attractive or sometimes for intellectual experiment. Only the last case gives the reader intellectual and aesthetic satisfaction.