

# Adam Pomieciński

---

## Cyberpunk : pomiędzy technologią a kontrkulturą

---

Świat Tekstów. Rocznik Słupski 9, 205-213

---

2011

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.

**Adam Pomieciński**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza  
Poznań

## CYBERPUNK: POMIĘDZY TECHNOLOGIĄ A KONTRKULTURĄ

*Nie możemy uciec od romansu z maszynami,  
które my sami stworzyliśmy<sup>1</sup>*

J. O'Neill

### Prolog

Na co dzień Josh Smith pracował jako mikro-mechanik. Zajmował się naprawą wszelkiego rodzaju robotów, chipów, zepsutych protez rąk lub nóg. Był naprawdę dobry w tym co robił. Poświęcił mikro-mechanice całe swoje dorosłe i młodzieńcze życie. Z pracy wracał do pięcio-piętrowego bloku mieszkalnego. Korzystał z windy i zawsze zatrzymywał się na piątym piętrze, gdzie było jego mieszkanie. Sam chłopak był nie za wysoki. Brązowe, lekko kręcone włosy opadały mu na barki. Oczy raczej ciemne, dość specyficzne jak na zwykłego człowieka. Strój zaś był nieco inny niż reszta osób w jego wieku. Nosił łańcuchy przy spodniach, miał kolczyki w uszach i lubił grube polarowe lub flanelowe koszule. Samotność gościła w jego progach od czasu gdy opuścił rodzinny dom. Bywały dni gdy potrafił godzinami siedzieć na swoim bujanym fotelu, obitym niebieskim, miękkim materiałem i smucić się, dlaczego nie ma w danej chwili z kim porozmawiać. Minęły dwa lata kiedy zamieszkał sam. Od samego początku dawał sobie radę. Żył spokojnie i bez najmniejszych problemów. Wszystko trwało by, gdyby nie ten sądny dzień<sup>2</sup>.

Cytat ten jest fragmentem krótkiej noweli zatytułowanej *Opowiadanie z sektora pięć*. Jego autor ukrył się pod pseudonimem „havoc00”, a swój tekst upowszechnił w internecie. Fabuła rozgrywa się w mieście ogarniętym chaosem społecznym, zniszczonym infrastrukturalnie i skażonym ekologicznie. Heroiczną walkę z systemem – korporacjami i rządem – prowadzi jedynie niewielka grupa ludzi. Bohaterem ruchu oporu staje się Josh Smith, „mikro-mechanik”, który ginie w swojej ostatniej misji. Jej celem jest zniszczenie za pomocą ładunku wybuchowego zakładów nuklearnych w sektorze dwanaście.

---

<sup>1</sup> J.O'Neill, *Horror autotoxicus: critical moments in the modernist prosthetic*. W: *Incorporations*, red. J. Cray, S. Kwinter. New York 1992, s. 264.

<sup>2</sup> „havoc00” (pseudonim), *Opowiadanie z sektora pięć*, [opowiadanie w wersji on-line] <http://www.cyberpunk.org.pl/?p=60> (10.12.2010) – pisownia oryginalna.

Opowieść o losach Josha Smitha wpisuje się w nurt sztuki powszechnie definiowanej jako cyberpunk. W powieściach cyberpunkowych, a także w filmach tego gatunku, grach komputerowych i komiksach, bohaterami są rebelianci żyjący w przeludnionym, wysoce zurbanizowanym i zdominowanym przez nowoczesne technologie świecie. Nie bez przyczyny twórczość cyberpunkowa rozpowszechniła się w latach 80. XX wieku, kiedy to w najbogatszych krajach świata nastąpił szybki rozwój nowych technologii, przede wszystkim w dziedzinie informatyki. W tym okresie między państwami kapitalistycznymi a krajami bloku socjalistycznego trwała zimna wojna i wciąż żywe były obawy co do możliwości zaistnienia światowego konfliktu. W takiej społecznej aurze William Gibson wydał swoją książkę pod tytułem *Neuromancer*<sup>3</sup>, będącą zwiastunem cyberpunku. Świat przedstawiony przez Gibsona był apokaliptyczny, posępny, stechniczowany i zawładnięty przez megakorporacje, które faktycznie sprawowały w nim władzę. Ludzie naszpikowani cyberwszczepami i implantami stali się istotami bionicznymi, egzystującymi gdzieś na granicy tego, co biologiczne, i tego, co związane jest ze sferą najbardziej zaawansowanych technologii. Naturalne procesy zaczęły być modyfikowane technologicznie, cybernetycznie i genetycznie. Ludzkie ciało zaś stało się zdolne do przyswojenia niezliczonej liczby elektronicznych elementów. Gibson po wydaniu swojej książki niemalże natychmiast stał się zarówno uznanym pisarzem, jak i jednym z najbardziej kontrowersyjnych prowokatorów kulturowych. W centrum jego zainteresowań pozostawały kwestie dotyczące przyszłości ludzkości w kontekście gwałtownych zmian technologicznych i dokonujących się rewolucji naukowych. Procesy i mechanizmy, które opisał (między innymi wpływ technologii na codzienne życie, ingerencję człowieka w naturę, rozwój korporacyjnej globalizacji) przestały kojarzyć się wyłącznie z odległą, futurystyczną wizją społeczeństwa. Wnikliwe obserwacje Gibsona łączyły się z hipotezami i możliwymi zmianami, których ludzkość może doświadczyć. Tym samym autor *Neuromancer* próbował udowodnić, że jego wyobrażenie przyszłości powinno być brane poważnie. Podejmując się obrony tej tezy, postaram się opisać cyberpunk jako wyraz współczesnej kultury, kładąc nacisk na relacje, jakie zachodzą pomiędzy ludźmi a nowoczesnymi technologiami, a także na kwestie politycznego aktywizmu i krytyki dominujących form społecznych (szczególnie krytykę władzy, mentalności korporacyjnej i masowego konsumpcjonizmu). Swoje spostrzeżenia oparłem w dużej mierze na analizach wybranej literatury cyberpunkowej (zarówno klasycznej, jak i wydawanej w ostatnich latach), a także na własnych badaniach terenowych prowadzonych w środowiskach anarchistycznych<sup>4</sup>.

### **„Przyśpieszona historia”**

Cyberpunk to przede wszystkim specyficzny nurt science fiction, który pierwotnie ukształtował się w literaturze, a następnie przeszedł do innych gatunków sztuki

---

<sup>3</sup> W. Gibson, *Neuromancer*. New York 1984 [wyd. pol. 1996].

<sup>4</sup> Badania wśród anarchistów prowadzę od 2008 roku. Koncentruję się przede wszystkim na aktywistach Federacji Anarchistycznej i jej sekcjach działających w Poznaniu i Warszawie.

popularnej, takich jak film, muzyka (szczególnie techno, rave, industrial) czy gry komputerowe. Wyrósł on z niepokoju społecznego i lęku przed totalnością technologii, która stała się głównym katalizatorem niepokojących transformacji. W tym sensie całą twórczość cyberpunkową można uznać jako złowrogą i katastroficzną. Jednakże – jak wskazała Amory Starr – pomimo tych ponurych wizji cyberpunk jest także „optymistyczny”, gdyż obrazuje, że walka o wolność i sprawiedliwy świat nigdy nie zostanie zaniechana<sup>5</sup>. Ten „optymizm” zawdzięczamy głównie bohaterom cyberpunkowych opowieści, którzy podejmują się odważnej walki z „systemem”, pomimo, a być może właśnie dlatego, że są przedstawicielami różnego typu mniejszości i grup wyrzuconych poza „nawias” dominującego społeczeństwa lub z założenia egzystujących na jego marginesie. Twórcy tego gatunku zaczęli opisywać rzeczywistość wirtualną jako stały element naszego życia, a hakerów oraz innych cybernetycznych anarchistów jako jedynych zdolnych do rozmontowania opresyjnego systemu, jak również prawdziwie zaangażowanych w konfrontację z korporacyjną mentalnością. Tym samym literatura ta zaczęła mówić o „potędze mniejszości”, o jej wielkiej roli we współczesnych, zglobalizowanych społeczeństwach. Cyberpunk pozostaje więc reakcją na zmiany kulturowe, które w stosunkowo krótkim czasie dokonały się dzięki naszemu burzliwemu romansowi z internetem i innymi nowoczesnymi technologiami zmieniającymi naszą percepcję rzeczywistości, a także „na nowo” określającymi nasze miejsce w świecie.

Pierwsi uznani pisarze science fiction, tacy jak Jules Verne (1828-1905) czy Herbert George Wells (1866-1946), wyobrażali sobie zmiany, które miałyby zachodzić w bardzo odległej przyszłości. Historie przez nich opowiedziane rozgrywały się z wyprzedzeniem kilkusetletnim, a niekiedy nawet tysięcy i milionów lat. Opowiadania cyberpunkowe dokonały zasadniczej kompresji ram czasowych. W powieści Neala Stephensona *Snow Crash*<sup>6</sup> bohaterem jest Hiro Protagonista, dwudziestoparoletni chłopak, haker i roznosiciel pizzy, którego ojciec brał udział w kampanii antyjapońskiej podczas drugiej wojny światowej. Cyberpunk pozostaje wizją „najbliższej przyszłości”, którą terazniejszość błyskawicznie dogania. Godna podkreślenia jest nowa relacja wobec czasu, która spowodowana jest nagłym przyśpieszeniem historii. W tym miejscu przychodzi na myśl refleksja francuskiego etnologa Marca Augé, który mówiąc o przyszłości kultury, zwrócił uwagę na zmiany skali i hierarchii dokonujące się na przestrzeni dziejów. Napisał on między innymi: „Czyż nie można twierdzić, że przekształcenia naukowe i technologiczne w ostatnim półwieczu są bardziej radykalne niż od czasu pojawienia się ludzkości? Czy w XXI wieku nie będą to przedziały czasu dwudziestoletnie lub dziesięcioletnie, które trzeba będzie studiować, aby zrozumieć wagę zachodzących przekształceń?”<sup>7</sup>. Bez wątpienia sztuka cyberpunkowa odwzorowuje słynne „przyśpieszenie historii”. Innowacje technologiczne, które postępują w sposób nagły, wykorzeniły z języka cyberpunko-

---

<sup>5</sup> A. Starr, *Naming the enemy. Anti-corporate movements confront globalization*. London-New York 2000, s. 74.

<sup>6</sup> N. Stephenson, *Snow cash*. New York 1992 [wyd. pol. 2007].

<sup>7</sup> M. Augé, *Przyszłość kultury*. W: *Francuska antropologia kulturowa wobec problemów współczesnego świata*, red. A. Chwieduk, A. Pomieciński. Warszawa 2008, s. 63.

wego takie pojęcia, jak „era” czy „wiek”. Wszystko, o czym opowiadają cyberpunkowi twórcy, dzieje się w „czasach gwałtownych zmian”, a przyszłość zdaje się faktem dokonanym. Mając to na uwadze, cyberpunk jawi się jako jeden z najważniejszych gatunków science fiction ostatnich dekad, któremu udało się dokonać wnikliwej wiwisekcji potencjalnych zagrożeń kulturowych związanych z przemożnym wpływem nowych mediów.

### Człowiek czy maszyna?

Cyberpunk odzwierciedla nowe spojrzenie na kulturę techniczną także poprzez fakt, że pokazuje jednocześnie iluzoryczność wszelkich podziałów między naukami społecznymi a ścisłymi. Ciągłe przekraczanie granic w różnych sferach życia i balansowanie między nimi (np. natura *versus* technologia, ciało ludzkie *versus* maszyna, rzeczywistość *versus* fikcja) są nieodłącznymi atrybutami tego gatunku. Jednym z głównych objawów takiego podejścia jest koncentrowanie się twórców tego nurtu science fiction na prawdopodobnych scenariuszach symbiozy człowieka i maszyny. W jednym z opowiadań, którego akcja rozgrywa się w klinice medycznej, lekarze tak diagnozują swojego pacjenta: „[To nie jest – przyp. A.P.] alergja! Nanoinfekcja – szczęśliwie mało groźna. Trzeba będzie panu kawał skóry usunąć, bo ona nie jest już pańska. Nanomaszyny usiłują sterować nią, tak jak tkaniną, z której się przedostały”<sup>8</sup>. Technika zwraca się „do wewnątrz”, opanowując ludzki umysł i ciało. Jest to bardzo charakterystyczny motyw pojawiający się w literaturze cyberpunkowej. Bruce Sterling w *Holy Fire*<sup>9</sup>, klasycznej dziś powieści tego gatunku, uczynił z niego najważniejszy wątek narracyjny. Sugestywne wyobrażenie społeczeństwa rządzonego przez gerontokrację, w którym przedłużanie życia i medycyna wiążą się z wykorzystaniem techniki, jest w zasadzie afirmacją idei cyborgizacji. Sterling, podobnie jak inni twórcy piszący w duchu cyberpunku, dzielą się ze swoimi czytelnikami ambivalentnym uczuciem wynikającym z dominacji technologii, która wnika do naszego człowieczeństwa. Na kartach powieści odbywa się wyrafinowana kolonizacja ludzkiego ciała dokonywana przez coraz doskonalsze maszyny, protezy, implanty. Nowoczesna technologia, niekiedy mało widoczna, zminiaturyzowana, doskonale wpasowana w organiczną materię, oprócz oczywistego entuzjazmu, wywołać musiała także zrozumiałą frustrację i lęki. Technologia stała się bardziej podobna do człowieka, a człowiek stał się bardziej podobny do maszyny. W cyberpunkowej estetyce rozróżnienie między człowiekiem a maszyną zatarło się, a ludzkie ciało jawi się odmiennie od tradycyjnie pojmowanego. Ta wyraźna hybrydyzacja poszerzyła zakres jego odczuć i oddziaływania, a dualizm między tym, co naturalne, i tym, co sztuczne, uległ rozproszeniu i rozpadowi.

Technologia stała się więc medium dla sztuki. Jak zauważył Andrzej Świech, największe znaczenie cyberpunkowych powieści, również tych uznanych za najbar-

<sup>8</sup> „mateusz\_szary\_skoczylas” (pseudonim), *Człowiek w garniturze wygląda inteligentnie*, [opowiadanie w wersji on-line] <http://www.cyberpunk.org.pl/?p=120> (12.09.2010).

<sup>9</sup> B. Sterling, *Holy Fire*. New York 1996 [wyd. pol. 1997].

dzieł klasyczne, nie leży w fabule. W większości dzieł tego typu fabuła nie jest ani wciągająca, ani odkrywczą. Niekiedy nawet bywa po prostu nużąca. Cyberpunk pokazuje jednak zupełnie odmienny świat, który ściśle wynika ze współczesnej rzeczywistości technologicznego przełomu i codziennej przemocy. Styl ten rodzi się z potrzeby pisania o tym, co jest bliskie dla większości z nas. Żeby stworzyć fantastykę, nie ma potrzeby umieszczać akcji na innych planetach, wystarczy „betonowa dżungla, mrugająca światłami neonów i pokryta niebem koloru ekranu telewizora nastawionego na nieistniejący kanał, pełna wojowników ulicy, mafijnych parachunków i przedziwnych fryzur”<sup>10</sup>. Na przykład autor o pseudonimie „Necron” w opowiadaniu *FF VII Reverse*<sup>11</sup> (2007) konstruuje następujący opis dla scenerii rozgrywających się zdarzeń: „Wielka metropolia, rządzona przez wielki konglomerat Shinra, inc. Kiedyś był to zbitek małych miasteczek, takich jak Kalm, jednak po odkryciu ogromnych zasobów energii Mako, stopniowo zaczęły się one rozrastać, aż w końcu połączyły się w jedno miasto. Zaczęli zjeżdżać się tam ludzie, zwłaszcza bogaci inwestorzy z Shinry, mieszkający wcześniej w portowym mieście Junon. Z czasem zaczęło brakować miejsca, więc miasto rozrosło się w górę. Zbudowano wielkie podpory, na których stała nowa metropolia, Górny Świat, jak zaczęli to nazywać biedni mieszkańcy, zmuszeni pozostać w slumsach, w które w końcu zmieniło się »stare« Midgar”<sup>12</sup>. Krajobraz cyberpunku nie przypomina więc już tego z powieści fantasy Verne’a i Wellsa. Nie jest on oderwany od rzeczywistości i realiów współczesnego świata. Pozostaje jednak przytłaczający i ponury. Przestrzeń pełna jest zagrożeń, lęku, śmierci i napięcia, a wszystko to dzieje się w *anturaju* wielkiego miasta.

Autorzy cyberpunkowi uznali przestrzeń miejską za upolitycznioną, którą niemal w całości zawładnął świat reklam, przedsiębiorstw, korporacji, banków, central finansowych i galerii handlowych. Ich krytyka wymierzona została w ponowoczesny system wartości i zjawisk, które uznać można za hegemonistyczne. Nasuwa się tutaj analogia do poczyną *streetartowych* artystów, którzy podobnie jak twórcy cyberpunkowi zauważyli potrzebę prowadzenia publicznej debaty w kontekście wielkomiejskiej ikonosfery. Postanowili w świadomy sposób podjąć walkę z zastaną kondycją przestrzeni publicznej. Za Radkiem Błońskim, współczesnym młodym artystą związanym ze środowiskami anarchistycznymi, można powiedzieć, że uznali oni „przestrzeń miejską, choć płynną i dynamiczną, za symbolicznie i ideowo obumarłą [...]. Ich zadaniem stało się ożywienie miasta, dążenie do tego, aby przestrzeń zaczęła żyć, do uczynienia jej na nowo widzialną. Obszar miasta jest przestrzenią publiczną, w której niektórzy ludzie – a szczególnie artyści postanowili zmanifestować swoje poglądy, zabrać głos w publicznej debacie nad kondycją społeczeństwa, w którym przystało im się wychować i żyć”<sup>13</sup>. Stanowisko to, pomimo iż odnosi się do *street artu*, w trafny

<sup>10</sup> A. Świech, *Cyberpunk. Kroniki w chromie*, „Ha!art” 2002, nr 2-3, brak numerów stron.

<sup>11</sup> „Necron” (pseudonim), *FF VII Reverse*, [opowiadanie w wersji on-line] <http://www.czytelnia.tanuki.pl/pokaz/1434/ff-vii-reverse/1> (05.09.2007).

<sup>12</sup> Ibidem.

<sup>13</sup> R. Błoński, *Krytyka codzienności w artystycznych praktykach twórców streetartowych*. „Przeгляд Anarchistyczny” 2009, nr 9, s. 303-304.

sposób oddaje idee cyberpunku, który rzucił wyzwanie agresywnej ekonomii i konsumpcji, a także dominującym dyskursom politycznym. Dzięki temu stał się rodzajem literatury zaangażowanej, której nie jest obojętny los demokratycznych wspólnot.

### **Hakerzy i anarchiści: nowa fala kontrkultury**

Jak wcześniej zaznaczyłem, w cyberpunkowych epopiejach pojawia się specyficzny typ bohatera. Nie przypomina on już postaci z tradycyjnych książek science fiction. Jest to bowiem człowiek, który porusza się na krawędzi prawa, występuje przeciwko ustalonym regułom społecznym i porządkowi prawnemu. Najczęściej dobrze zna się na komputerach i włamuje się do ich systemów (*hackers*) lub systemów telefonicznych i teleinformatycznych (*phreakers*); łamie także cyfrowe kody (*cyphers*), a nierzadko włamuje się do wszystkich rodzajów technologii (*crackers*). Taki bohater należy więc do zupełnie nowej generacji anarchistów, wywodzących się z różnych grup społecznych, narodowych i etnicznych. Świat, w którym żyją, daleki jest od ideału. Kierują się więc przede wszystkim chęcią dokonania zmiany całego dotychczasowego systemu. Działają w jednym celu, aby unicestwić obowiązujący porządek i podważyć jego legalność. W tym miejscu idea cyborgizacji ustępuje idei człowieczeństwa, dla której najważniejszym aspektem jest dążenie do bezwzględnej, a czasami wręcz bezkompromisowej wolności. Bohaterowie ci pragną znieść wszelkie ograniczenia poprzez bunt skierowany przeciwko ponadnarodowym korporacjom i skomercjonalizowanemu stylom życia, które uległy globalnemu rozpowszechnieniu. Pragnienie zmiany świata na lepsze stanowi *credo* ich postępowania. Nie bez powodu zatem cyberpunk zyskał uznanie wśród aktywistów nowych ruchów społecznych, koncentrujących się głównie na kontestacji współczesnego kapitalizmu, korporacjonizmu i neoliberalnej globalizacji. W tym znaczeniu twórczość cyberpunkowa idealnie wkomponowała się w szerszy kontekst kulturowy, stając się literackim odpowiednikiem stylów oporu prezentowanych przez anarchistów, alterglobalistów, „wojujących” ekologów, a nawet pacyfistów.

Pierwszymi, którzy wpisują się w założenia, które niesie ze sobą cyberpunk, są oczywiście hakerzy. Według Manuela Castellsa kultura hakerska odnosi się do zbioru wartości i norm, które ukształtowały się w grupie programistów komputerowych współpracujących ze sobą za pośrednictwem sieci przy realizacji samodzielnie zdefiniowanych projektów związanych z twórczym wykorzystaniem komputerów. Specyficzne wartości i społeczna organizacja kultury hakerskiej zasadza się na wolnym dostępie do kodów (*open source*) i wolnym dostępie do oprogramowania (*free software*)<sup>14</sup>. Hakerzy pokazali wszystkim, że demokratyzacja komputerów i oprogramowania nie dotyczy tylko rozrywki. Bardzo szybko utworzyli unikalną i szeroko rozpoznawalną formację wirtualnych wicherzycieli. Już w latach 90. minionego stulecia deklarowali, że nie „hakuja” osobistych komputerów. Ich celem są korporacje i „burżuazyjne” rządowe organizacje, które występują przeciwko wolności i auto-

---

<sup>14</sup> M. Castells, *Galaktyka internetu. Refleksje nad internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań 2003, s. 53.

nomii, monopolizują technologię i oprogramowanie, wprowadzają podziały ekonomiczne i stosują nieuzasadnione ograniczenia prawne. To one są źródłem buntu. Hakerzy przyjęli zróżnicowane strategie podkopywania wszystkiego, co wiąże się z dominacją korporacji, wyprowadzając z równowagi swych wrogów. Była to praktyczna forma ich politycznych założeń. Działając w wirtualnym świecie, zaczęli tworzyć alternatywną etykę, będącą zaprzeczeniem „kultury dominacji”. Te wirtualne działania sprawiły, że hakerzy oskarżeni zostali o polityczny terroryzm i destrukcję komputerowych systemów.

Nasuwają się również bezpośrednie analogie do anarchizmu: walka z systemem, działanie wbrew obowiązującym normom i prawu, bunt przeciwko zastanemu porządkowi, wyszukane strategie oporu, bezkompromisowość i dążenie do wolności. Te motywy są tak samo częścią literatury cyberpunkowej, jak i ideologii anarchistycznej. Zasadniczo doktryna polityczna i anarchistyczny ruch społeczny sprzeciwiają się wszelkiej władzy publicznej, postulują likwidację państwa i zastąpienie go ustrojem beżpaństwowym, opartym na odrzuceniu przymusu i nierówności. Anarchizm uznaje wolność za wartość nadrzędną, negując przy tym niemal wszystkie autorytety i ograniczenia. Tym samym sprzeciwia się – jak określili to Michael Hardt i Antonio Negri – wszelkim rządóm dyscyplinującym, dla których jedynym kryterium społecznym są kryteria kapitalistycznej produkcji<sup>15</sup>. W przypadku anarchizmu należy mówić więc o radykalnych ideach demokratyzacji. Naomi Klein, dziennikarka i zarazem działaczka alterglobalistyczna, opisała następującą sytuację, którą zaobserwowała podczas trwania wielkich protestów w Pradze przeciwko obradóm Banku Światowego i Międzynarodowego Funduszu Walutowego: „W trakcie poprzedzającej spotkanie w Pradze konferencji dotyczącej globalizacji indyjska specjalistka w dziedzinie fizyki, Vandana Shiva, wyjaśniała masowe odrzucenie projektów Banku Światowego nie tyle jako sprzeciw wobec budowy konkretnej zapory wodnej czy wdrożenia programu socjalnego, ile jako walkę o demokrację lokalną i samorządność. Jak mówiła »historia Banku Światowego« sprowadza się do »odbierania władzy społecznościóm, przekazywania jej rządóm centralnym, a następnie, poprzez procesy prywatyzacji, korporacjom«. Młodzi anarchiści w tłumie kiwali głowami. Mówiła dokładnie to, co oni”<sup>16</sup>. Podobna conceptualizacja poglądów przewija się również w takich powieściach, jak wspomniany *Neuromancer* czy *Snow Crash*. Z perspektywy cyberpunku wyraźnie widać, że emancypacja i wyzwolenie są najważniejszymi wartościami kulturowymi. Różne formy społecznej kontestacji stały się także udziałem twórców tego nurtu science fiction, który antycypował poglądy nowej fali anarchistów. Czysto literacki „eksperyment” uzyskał bardzo głębokie konotacje kulturowe. Włączył się on bowiem w „prawdziwą” walkę polityczną, rezygnując z powtarzania zarówno utartych wzorów literackich, jak i ogólnie przyjętych wzorów społecznych. Z tego zestawienia wypływa bardzo konkretna diagnoza, że myśl anarchistyczna jest „wielopostaciowa”, ulega przekształcenióm i przenika do wielu dyskursów. Podatnym dla niej gruntem okazał się cyberpunk. Pisarze, tacy jak Bruce

---

<sup>15</sup> M. Hardt, A. Negri, *Imperium*. Warszawa 2005, s. 263.

<sup>16</sup> N. Klein, *Mury i wylomy, czyli bariery i szanse. Doniesienia z linii frontu debaty o globalizacji*. Warszawa 2008, s. 71.



Sterling czy Neal Stephenson, w szczególny sposób informowali swoich czytelników o nieetycznych i hegemonistycznych praktykach międzynarodowych korporacji, niszczeniu i dewastacji przez nie środowiska naturalnego, atomizacji społecznej lub o negatywnych konsekwencjach masowego konsumpcjonizmu. Ich pisarstwo koncentrowało się na ostrej politycznej riposie i obnażało konflikty, od których nie są wolne społeczeństwa „doby internetu”.

Jak zauważyła cytowana przeze mnie wcześniej Amory Starr, twórcy cyberpunkowi byli świadomi kontrkulturowości swoich dzieł i zarazem własnych poglądów. Legendy cyberpunku – William Gibson i Bruce Sterling – stali się aktywnymi działaczami ruchu antykorporacyjnego. Próbowali także włączyć swój głos w zaangażowaną debatę nad wartościami moralnymi, które panują w społeczeństwach pluralistycznych. Zachęcali oni między innymi nauczycieli do popularyzacji wśród uczniów cyberpunkowej filozofii, która jest zanegowaniem bezrefleksyjnego używania technologii i jej racjonalizacji dokonywanej przez ponadnarodowe korporacje. Mówili otwarcie o takim społeczeństwie obywatelskim, którego członkowie odważnie używają sieci i technologii do własnych celów<sup>17</sup>. Cyberpunk zaadaptował więc polityczną aktywność i rozwinął nowe drogi dla aktywizmu obywatelskiego. Co więcej, zakwestionował dominujące światopoglądy panujące w społeczeństwie masowym i kulturze popularnej, a jego przesłanie wykroczyło znacznie poza sens tekstualny czy wymiar artystyczny. Nie bez przyczyny więc cyberpunk określany bywa mianem ruchu społecznego, a nie tylko rodzajem literatury czy sztuki popularnej. Donatella della Porta i Mario Diani podkreślają, że ruchy społeczne stanowią osobny proces społeczny złożony z mechanizmów, które powodują, że aktorzy biorący udział w zbiorowym działaniu uczestniczą w konfliktowych relacjach z wyraźnie określonym przeciwnikiem, stają się częścią nieformalnych sieci i podzielają odrębną, zbiorową tożsamość<sup>18</sup>. Repertuary działań i formy buntu, zarówno symboliczne i ograniczone do literackiej krytyki, jak i mające swoje konsekwencje w wielu dziedzinach życia, na przykład internetowe protesty hakerów żądających wolnego dostępu do informacji, czynią z cyberpunku szczególny ruch społeczny. Katie Hafner i John Markoff użyli metaforycznego określenia na ruch cyberpunkowy, nazywając jego aktywistów „komputerowymi kowbojami”<sup>19</sup>. Tym samym cyberpunk może być interpretowany przez pryzmat nowych ruchów społecznych, które stawiają opór dominującym systemom kulturowym. Można go potraktować jako ruch kontrkulturowy o nowym kształcie społecznym. Jego aktywiści nie poszukują romantycznej miłości i nie głoszą „powrotu do natury” jak hipisi z lat 60. XX wieku. Zamiast tego wybierają zaawansowane technologie, które stają się ich bronią i miejską przestrzeń, w której można zmanifestować swoje poglądy i wyrazić bunt. Cyberpunk jest nową falą kontrkultury o wyraźnie literackich i artystycznych korzeniach, ukształtowaną w społeczeństwie postindustrialnym. Pozostaje nie tylko „usieciowioną filozofią”, ale również skoncentrowaną wokół „tożsamości oporu” zróżnicowaną wspólnotą ludzi, „zanurzona” w bezkompromisowym globalnym kapitalizmie.

---

<sup>17</sup> A. Starr, *Naming the enemy...*, s. 77.

<sup>18</sup> D. della Porta, M. Diani, *Ruchy społeczne. Wprowadzenie*. Kraków 2009, s. 23-24.

<sup>19</sup> K. Hafner, J. Markoff, *Outlaws and hackers on the computer frontier*. New York 1995, s. 10.

## **Summary**

### **Cyberpunk: between the technology and the counterculture**

The article is an attempt of ethnological interpretation the cyberpunk. He is considered through the prism of two crucial issues: relations which are occurring between people and modern technologies and problems of entangling cyberpunk into political discourses. Against this background the cyberpunk artistic work constitutes the word of the contemporary social unrest, of fears before totalitarianism of new technologies, and most importantly also criticism of the global capitalism and the consumer culture. All observations in the present article were based on chosen cyberpunk literature (both classical and published in last years in Poland and all over the world), as well as on own field researches led in anarchistic circles. The cyberpunk art is becoming part of a context of social new movements which are protesting clearly and are undermining the existing cultural order. Adopting this double analytical perspective allowed to regard cyberpunk both as the special type of popular literature, and the form of the counterculture movement.