

## Cybermesjasze. Polski cyberpunk i romantyczne fantazmaty

Marta Błaszowska-Nawrocka, Tomasz Z. Majkowski

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 52–70

DOI: 10.18318/td.2021.6.4 | Tomasz Z. Majkowski – ORCID: 0000-0001-5084-7355

Marta Błaszowska-Nawrocka – ORCID: 0000-0002-7678-5399

### Polski cyberpunk?

Polska proza cyberpunkowa nie cieszy się szczególnym zainteresowaniem czytelników i badaczy, wyjąwszy, rzecz jasna, pisarstwo powszechnie celebrowane go przez odbiorców i literaturoznawców Jacka Dukaja, chętnie sięgającego do rekwizytorium tego nurtu science fiction w licznych powieściach i opowiadaniach<sup>1</sup>. Dukaj uchodzi przy tym za innowatora, który wykorzystuje kilka charakterystycznych dla gatunku motywów, by prowadzić narrację w niedostępne zwykłym wyrobnikom pióra rejestry<sup>2</sup>. Pozostałe utwory polskiego cyberpunka,

**Marta Błaszowska-Nawrocka** – literaturoznawczyni i groźnawczyni związana z Katedrą Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz kierunkiem Game Design Wyższej Szkoły Europejskiej w Krakowie. Zajmuje się badaniem kultury popularnej, ze szczególnym uwzględnieniem fantastyki, za pomocą narzędzi teorii literatury i kultury oraz filozofii.

**Tomasz Z. Majkowski** – pracuje w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ, gdzie zajmuje się studiami nad kulturą popularną – przede wszystkim grami cyfrowymi. Jego ostatnia książka dotyczy gropowieści: gatunku gier cyfrowych o szczególnej złożoności, który podobnie jak XIX-wieczna powieść realistyczna rości pretensję do totalnego opisu rzeczywistości.

1 W powieściach *Czarne oceany* i *Perfekcyjna niedoskonałość*, mikropowieści *Linia oporu* oraz opowiadaniach *Irrehaare*, *Starość aksolotla* i *Król bólu i pasikonik*.

2 Na przykład Adam Mazurkiewicz, dzieląc polskie teksty cyberpunkowe ze względu na stosunek do anglojęzycznych oryginałów, dla Dukaja (i Zerdzińskiego) tworzy kategorię o wymownej nazwie „Utwory, w których elementy poetyki cyberpunku pozostają jedynie na marginesie fabuły, pełniąc w jej obrębie funkcję służebną wobec eksperymentu myślowego”. A. Mazurkiewicz *Cyberprzestrzeń po pol-*

rozproszone i nieliczne, miewają opinię spóźnionych o dekadę prac epigońskich wobec tekstów amerykańskich, bez wątpienia mniej zajmujących niż klasyczne dzieła tak zwanej polskiej fantastyki socjologicznej, reprezentowanej przez Janusza Zajdla czy Adama Wiśniewskiego-Snerga<sup>3</sup>.

Niniejszy artykuł podejmuje próbę analizy tekstów polskiego cyberpunka w celu wydobycia ich cech tyleż swoistych, co powtarzalnych w stopniu umożliwiającym diagnozę wyrazistych tendencji. Stajemy oczywiście przed kłopotem arbitralności badanej antologii, zwłaszcza że literatura cyberpunkowa nie posiada wyrazistych wyznaczników gatunkowych na poziomie konstrukcji fabularnej<sup>4</sup> czy kształtowania powieściowych realiów: osadzenie fabuły w przyszłości, obecność globalnej sieci informacyjnej i zaawansowanej protetyki to topoty powszechne w XX-wiecznej fantastyce naukowej, również tej nienależącej do pododmiany cyberpunkowej. Stąd dobierając teksty, posługujemy się kluczem proponowanym przez redaktorów *Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, którzy sugerują identyfikację opartą na obecności szeregu charakterystycznych motywów<sup>5</sup>. Z naszej perspektywy najistotniejszymi z nich są osadzenie akcji w nieodległej z perspektywy daty publikacji tekstu przyszłości oraz opis użytkowania wewnątrztekstowej wersji internetu jako doświadczenia przenosin o wirtualnego świata, odczuwanych przez

---

sku. O nurcie tzw. cyberpunku w rodzimej literaturze fantastycznonaukowej, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica” 2007 nr 9, s. 169.

- 3 Systematyczną refleksję nad rodzimą prozą cyberpunkową podejmuje właściwie tylko Adam Mazurkiewicz. Por. tegoż *Literatura cyberpunkowa materiały do słownika*, „Literatura i Kultura Popularna” 2008 nr 14, s. 93-115; *Cyberprzestrzeń po polsku*, s. 157-172; *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2014. Mazurkiewicz dostrzega wyraźnie zależność polskiej odmiany tej prozy od wzorców amerykańskich i często przemieszcza poza ramę cyberpunka najciekawsze jego realizacje. Również krytyka popularna bywa chłodna w ocenie rodzimych zdobyczy tej odmiany literatury – choć początkowo ma nadzieję na jej pomyślną realizację w przyszłości (zob. A. Świąch *Cyberpunk – kroniki w chromie*, „Ha!Art” 2002 nr 2-3, <http://www.cybertech.net.pl/online/system/ZINek3/rozważania/plik/cyberpunk-kroniki.htm>, dostęp: 06.09.2021), potem wskazuje na drugorzędność polskiego cyberpunka wobec fantastyki socjologicznej (zob. M. Cetnarowski *Unitry, golemi i karbonada, czyli cyberpunk znad Wisły*, Culture.pl 2020, <https://culture.pl/pl/artykul/unitry-golemy-i-karbonada-czyli-cyberpunk-znad-wisly>, dostęp: 06.09.2021).
- 4 Paweł Frelik zwraca uwagę na fakt, że klasyczne teksty cyberpunka, z *Neuromancerem* Williama Gibsona na czele, korzystają po prostu z rozwiązań fabularnych czarnego kryminału; zob. P. Frelik *Kultury wizualne science fiction*, Universitas, Kraków 2017, s. 50-51.
- 5 A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink *Cyberpunk as Cultural Formation*, w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. A. McFarlane, G.J. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York-London 2020, s. 1-2.

protagonistę za pomocą wszystkich zmysłów. Nie bez znaczenia są też identyfikowana przez Adama Mazurkiewicza problematyka wzrastającej presji, którą wywiera na jednostkę coraz doskonalsza technologia informacyjna, oraz bohater, który potrafi się jej aktywnie przeciwstawiać. Drugorzędne pozostają natomiast takie motywy, jak cybernetyczne protezy, dominacja kulturowa i ekonomiczna Japonii w świecie przedstawionym, konfrontacyjny stosunek protagonisty do sił ponadnarodowego kapitału czy gadżety związane z modą lat 80., takie jak emblematyczne okulary o lustrzanych szklach (*mirrorshades*).

Ten klucz wymaga komentarza. Amerykańska literatura cyberpunkowa, zwłaszcza w wydaniu jej pierwszych autorów – Williama Gibsona, Bruce’a Sterlinga i innych, początkowo zbiorczo nazywanych „Movement” – jest projektem o świadomej trajektorii politycznej. Przyznając się wprost do powinowactwa ze starszym o dekadę zjawiskiem nowej fali science fiction<sup>6</sup>, autorzy amerykańskiego cyberpunka z lat 80. kreują wizerunek wywodzących się z klasy robotniczej buntowników, którzy rzucają rękawicę burżuazyjnemu establishmentowi fantastyki naukowej, reprezentowanemu w tekstach polemiczno-krytycznych przez Roberta Heinleina czy Larry’ego Nivena<sup>7</sup>. Ten w oczywisty sposób autopromocyjny gest jest świadectwem rozpoznania własnej twórczości jako potencjalnej marki, którą należy usytuować wobec istniejących odmian science fiction jako nowatorską, wyrażającą bezprecedensowe doświadczenie codziennego uwikłania w gęstniejącą sieć technologii informacyjnych i zadającą pytania o redefinicję roli jednostki w świecie globalnej cyrkulacji informacji i rozrywki, które przestają być od siebie odróżnialne<sup>8</sup>. Jednocześnie współczesne odczytania wskazują, że literatura autorów Movement stanowi zapis poczucia zagrożenia pozycji białego mężczyzny, którego sprawstwo może ograniczać dyscyplinująca technologia, i jest podsyta lękiem związanym z uzyskaniem przez Japonię przewagi na rynku elektronicznej rozrywki i technologii cyfrowych<sup>9</sup>.

6 B. Sterling *Preface*, w: *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, ed. B. Sterling, Ace Books, New York 1988, s. ix-xvi.

7 G.J. Murphy *The Mirrorshade Collective*, w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 15-23.

8 B. Sterling *Preface*.

9 Najważniejszym tekstem demaskatorskim jest artykuł Nicolii Nixon *Cyberpunk: przygotowanie gruntu pod rewolucję czy spełnienie chłopięcych marzeń?*, zawarty w niniejszym numerze „Tekstów Drugich”. Por. również: F. Jameson *Archeologie przyszłości*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011, s. 455-465; B. Ruh *Japan as Cyberpunk Exoticism w: The*

Polski cyberpunk pojawia się o dekadę później i chociaż stanowi przeszczep wypracowanej w Stanach Zjednoczonych oraz Japonii konwencji na grunt fantastyki rodzimej, nie może realizować pierwotnego projektu ideowego. Nie sprzyja temu moment dziejowy: połowa lat 90. to okres entuzjizmu potransformacyjnego. Pojawienie się koncernów medialnych oraz dostępu do internetu nie jest postrzegane jako niebezpieczne – przeciwnie, towarzyszy mu ekscytacja związana z przełamaniem państwowego monopolu informacyjnego. Podobnie uczestnictwo w systemie globalnych korporacji stanowi w języku publicznym nie tyle wyzwanie dla ekonomicznej supremacji ojczyzny, ile dziejową szansę. Japonia nie jawi się jako zagrożenie: z jednej strony jest obiektem ekonomicznych aspiracji (wyrażonych dobitnie w sloganie o „budowaniu drugiej Japonii”), z drugiej natomiast gospodarka japońska pogrąża się właśnie w recesji, która trwale podważy jej dominującą pozycję. Wreszcie amerykański model męskości, który Nicola Nixon nazywa w swoim głośnym eseju „kowbojskim”<sup>10</sup>, nie dominuje jeszcze w polskiej kulturze popularnej, celebrytując właśnie postać targanego wątpliwościami inteligenta uwięzionego w ciele osiłka, którego najdoskonalsze wcielenia stanowią Franz Maurer, protagonista filmu Władysława Pasikowskiego *Psy*, oraz wiedźmin Geralt – bohater prozy fantasy, gatunku, który Fredric Jameson identyfikuje jako rywala (i rynkowego pogromcę!) cyberpunka<sup>11</sup>. Inna jest też pozycja autorów wprowadzających konwencję cyberpunkową w obiegi polskiej fantastyki: nie tylko nie usiłują stroić się w piórka buntowników występujących przeciwko staremu porządkowi rynku czytelniczego, ale nawet nie tworzą grupy literacko-towarzyskiej na wzór Movement. Literacki cyberpunk dociera do Polski, owszem, jako innowacja, ale lokująca źródło nowości nie w młodzieżowej rewolucji, tylko w przeszczepie modnej amerykańskiej konwencji, która w latach 90. posiada już paraferalia w postaci cyberpunkowego filmu, komiksu, gier, mody i gadżetów<sup>12</sup>.

---

*Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 401-407; *Techno-Orientalism. Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, ed. D. Roh, B. Huang, G.A. Niu, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, London 2015.

10 N. Nixon *Cyberpunk*, s. 377-396.

11 F. Jameson *Archeologie przyszłości*, s. 113

12 Opowiadanie Grzegorza Wiśniewskiego *Manipulatorce*, które Mazurkiewicz rozpoznaje jako pierwszy polski tekst cyberpunkowy, ukazało się w numerze listopadowym „Nowej Fantastyki” z 1994 roku. Polski przekład gry fabularnej *Cyberpunk 2020* ukazał się nakładem wydawnictwa Copernicus zaledwie pół roku później.

Zestawiając analizowaną antologię, zwracaliśmy uwagę na utwory, które nie powielają wprost rozwiązań fabularnych i kreacji bohaterów prozy amerykańskiej, tylko starając się łączyć sztafaż cyberpunkowy – zwłaszcza imaginarium sieci informacyjnych – z rodzimą problematyką, osadzając akcję w Polsce przyszłości i czerpią z rezerwuaru wątków literatury narodowej. A zatem opieramy analizę na korpusie „polskiego cyberpunka”, który można zestawić z „globalnym cyberpunkiem pisanym w Polsce”<sup>13</sup>. Koncentrujemy uwagę na pierwszym pokoleniu polskich twórców cyberpunkowych, którzy w naszym przekonaniu szukają w tej prozie języka do wyrażenia lęków związanych z polską transformacją ustrojową, często z pozycji konserwatywnych – nie bez przyczyny wszak w rodzimym kanonie gatunku prominentną pozycję zachowuje Rafał A. Ziemkiewicz, w latach 90. aktywny pisarz fantastyki naukowej, a obecnie skrajnie prawicowy dziennikarz i komentator polityczny. Włączamy do antologii teksty późniejsze, takie jak powieść *Allah 2.0* Mieszka Zagańczyka z roku 2005, o ile podejmują tropy zaproponowane przez wczesnych autorów.

Takie ujęcie pozwala oczywiście dostrzec wyłącznie wycinek polskojęzycznej twórczości cyberpunkowej – pozostawia na marginesie zjawiska istotne i bezwzględnie zasługujące na analizie, na przykład pojawienie się cyberpunkowej i postcyberpunkowej prozy kobiecej. Ekskluduje również niektóre teksty doceniane przez krytyków czy popularne wśród czytelników, jak choćby cykl *Gamedec* Marcina Przybyłka. Chyba najważniejsze pominięcie stanowi głośna powieść Jacka Dukaja *Czarne oceany*, której akcja jest wprawdzie osadzona w Stanach Zjednoczonych, ale która zarazem, ze względu na neoliberalną wizję ekonomii jako zbioru racjonalnych procesów, stanowi istotny zapis ideologii polskiej transformacji. Jej złożoność uniemożliwia jednak analizę w ramach tekstu o charakterze przekrojowym.

Wreszcie zaproponowane tu „spojrzenie z lotu ptaka”, zorientowane na wyodrębnienie dwóch podstawowych wątków, to jest sposobu przedstawiania Polski przyszłości oraz konstruowania centralnego protagonisty, nie wyczerpuje potencjału interpretacyjnego badanych tekstów, który ujawnić może koncentracja na detalach. Pomaga za to pokazać sposób, w jaki polskie narracje cyberpunkowe powstałe w okresie transformacji lub podejmujące wprost ówczesne wątki łączą technologiczne fetysze cyberpunka z romantyczną tradycją literatury polskiej, sytuując się w paradoksalnym miejscu

13 To rozróżnienie wprowadza Piotr Gorliński-Kucik w artykule *Literatura szoku przyszłości, futurizm i prześlony cyberpunk*, zamieszczonym w niniejszym numerze „Tekstów Drugich”.

jednoczesnej deprecjacji i apoteozy polskości, co skutkuje natrętnym powrotem figury mesjasza<sup>14</sup>.

### **W Polsce, czyli w sieci**

W dużej części badanych tekstów lokalność sugeruje już miejsce akcji: Polska lub przynajmniej Europa Środkowo-Wschodnia. Choć ich bohaterom zdarza się podróżować, podstawowy punkt odniesienia stanowią dla nich najczęściej Warszawa, Kraków, Wrocław, ewentualnie nieokreślone duże polskie miasto. Taka forma lokalizacji nie pozostaje neutralnym elementem sztafazu cyberpunkowego, a polskie metropolie – chociaż stechnicyzowane i rozwinięte – nie we wszystkim przypominają miasta znane czytelnikowi z zachodnich tekstów.

Jaka więc jest cyberpunkowa Polska? Przede wszystkim obecna. W amerykańskiej prozie cyberpunkowej lat 80. tętni wprawdzie podskórny nurt narodowego lęku przed utratą hegemonii, ale bezpośrednie odniesienia do kultur i państw narodowych potrzebne są przede wszystkim do określenia statusu potęg zewnętrznych – Japonii czy Związku Radzieckiego. Rzecz jasna proza ta jest głęboko osadzona w tradycji literatury amerykańskiej, jednak Stany Zjednoczone rzadko pojawiają się jako temat wprost, a bohaterowie Gibsona i Sterlinga mocniej niż z państwem są związani z miastami, w których rozgrywa się akcja<sup>15</sup>.

Polska uobecniona w rodzimej prozie cyberpunkowej jest niemal zawsze podporządkowana i zagrożona, stanowi słaby byt państwowy, skazany na rozpułnięcie się w większym organizmie politycznym. Czasem jednostką nadrzędną jest związek państw Europy Zachodniej, który przybiera różne nazwy: Europejskiej Południowej Wspólnoty Chrześcijańskiej (Grzegorz Wiśniewski, *Manipulatrice*), Wspólnot Europejskich (Rafał A. Ziemkiewicz,

14 Por. np. M. Janion, M. Żmigrodzka *Romantyzm i historia*, PIW, Warszawa 1978, s. 205-207. O romantycznej egzystencji, związkach XIX-wiecznej polskiej polityki z moralnością i ich wpływie na fantazmat mesjanistyczny rozmawiali także uczestnicy konferencji „Nasze pojedynki o romantyzm...”, która odbyła się w 1993 roku – wśród nich właśnie Maria Janion, Maria Żmigrodzka, Jarosław Marek Rymkiewicz, Ryszard Przybylski i Danuta Danek; por. *Sernica i nieskończoność. Dyskusja*, w: *Nasze pojedynki o romantyzm*, red. D. Siwicka, M. Bieńczyk, Wydawnictwo IBL, Warszawa 1995, s. 71-95.

15 Interesujący wyłom w traktowaniu kultury amerykańskiej jako przezroczystego i naturalnego rezerwuaru znaczeń tworzy gra fabularna *Cyberpunk 2020*. Jej szczegółową analizę przedstawia w niniejszym numerze „Tekstów Drugich” Agata Zarzycka.

*Pieprzony los katarzyniarza*), EUOpaktu (Maciej Żerdziński, *Opuścić Los Raques*) czy po prostu Unii Europejskiej (Cezary Michalski, *Gorsze światy*). Kiedy indziej mocarstwem zwierzchnim jest imperium będące wariacją na temat carskiej Rosji – jak w powieści Mieszka Zagańczyka *Allah 2.0*. Nawet jeśli formalnie władza w kraju nad Wisłą jest wciąż w rękach jego obywateli, w praktyce nie mają oni wiele do powiedzenia; tak czy owak państwo polskie jest słabe, biedne, targane wewnętrznymi konfliktami i albo bezustannie zagrożone, albo biernie poddane obcym potęgom. Oczywiście nie ma też Polska nic do powiedzenia na arenie międzynarodowej, na której ścierają się w omawianych tekstach olbrzymie siły: USA, kraje Europy Zachodniej, Chiny, Japonia albo zjednoczone państwa Bliskiego Wschodu. Polska pojawia się zatem jako pionek i ofiara, kraj rozdarty i podzielony jak w okresie zaborów, niekiedy zresztą przywoływanym wprost („w dżihadowej zawierusze terytoria dawnej Polski zagarnął rosyjski car, nazywając je jak przed dwustu laty Krajem Nadwiślańskim”<sup>16</sup>).

To poczucie zagrożenia i osaczenia płynie z dwóch kierunków. Pierwszym jest Wschód rozumiany po Saidowsku, orientalistycznie, i obciążony wszystkimi takiego ujęcia konsekwencjami: konglomerat krajów dzikich, pełnych kontrastów, kapiących złotem i równocześnie przymierających głodem, zamieszkałych przez ludzi nieokielzanych i agresywnych oraz władców-despotów trzymających swoich poddanych w garści<sup>17</sup>. W skład tego zbioru wchodzi w omawianych tekstach przede wszystkim Rosja<sup>18</sup> – która zwykle w pierwszym dogodnym momencie powraca do caratu – ale też kraje Bliskiego Wschodu oraz Chiny i Japonia, przy czym groźna obecność tych ostatnich to oczywiście klisza przeniesiona z klasycznego, zachodniego wariantu cyberpunka, choć nawiązująca też do prognozowanego zwłaszcza w dwudziestoleciu międzywojennym zalania Europy przez azjatyckich robotników.

16 M. Zagańczyk *Allah 2.0*, Fabryka Słów, Lublin 2005, s. 406.

17 Por. E. Said *Orientalizm*, przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Zysk i S-ka, Poznań 2005; H. Bhabha *Mimikra i ludzie. O dwuznaczności dyskursu kolonialnego*, przeł. T. Dobrogoszcz, „Literatura na Świecie” 2008 nr 1-2; E. Kuźma *Mit Orientu i kultury Zachodu w literaturze XIX i XX wieku*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Szczecinie, Szczecin 1980; H. Gosk *Polskie opowieści w dyskurs postkolonialny ujęte*, w: *(Nie)obecność. Pominięcia i przemilczenia w narracjach XX wieku*, red. H. Gosk, B. Karwowska, Elipsa, Warszawa 2008.

18 Charakterystyczną dla polskiej kultury romantycznej orientalizację Rosji w duchu saidowskim analizuje szczegółowo Maria Janin, zob. teże *Niesamowita słowiańszczyzna*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2006, s. 228-235.

Obecność w grupie groźnych krajów Wschodu – Rosji oraz państw arabskich – również nie bierze się znikąd: ich orientalistyczna dzikość i odmienność kulturowa to temat rozpoznawalny od wieków, a szczególnie ulubiony przez romantyzm. Znajduje tu więc odbicie znacząca dla polskich romantyków opozycja Wschód–Zachód<sup>19</sup>, z której w dodatku z czasem wymyka się sama Polska – na przekór ideom pansłowiańskim pojawiają się „wysiłki wyrwania polskiego dyskursu z geografii mentalnej, w której Polska jest nieodwołalnie częścią Wschodu”<sup>20</sup>.

Mimo podobieństw wynikających z orientalizacji potęgi polityczne składające się na wschodnie zagrożenie różnią się od siebie w szczegółach. Te niuanse wiążą się czytelnie z kulturowym obrazem danego państwa czy regionu i pochodzeniem związanych z nim stereotypów i mitów. Najbardziej „wschodnie” są oczywiście kraje arabskie: o ich radykalnej odmienności świadczy na przykład fakt, że pojawiają się głównie w kontekście wojny z cywilizacją europejską. Z *Manipulatrice* czytelnik dowiadyuje się, że w świecie opowiadania zjednoczone wojska Nowej Mekki, „wybudowanej na gruzach Izraela”, przeprowadziły „bombardowanie Lyonu, które było wstępem do marsylskiej Dżihad”, przemieniając miasto w gruzowisko<sup>21</sup>. W *Allahu 2.0* Bliski Wschód bankrutuje na skutek wyczerpania się złóż ropy naftowej i w konsekwencji wypowiada korporacjom wojnę, która szybko zostaje obudowana kontekstem religijnym i nazwana dżihadem. W obliczu takiego zagrożenia nawet Rosja, z całą jej dzikością i despotycznymi rządami, okazuje się trochę mniej groźna i bardziej zachodnia, zwłaszcza że car zaprowadza w niej liberalny porządek ekonomiczny, który sprzyja inwestycjom<sup>22</sup>.

Ale i to przecież nie jest ujęcie nowe, bo o niejednoznacznym statusie Rosji rozprawiali wspomniani już romantycy<sup>23</sup> – dość przywołać Mickiewi-

19 Por. np. M. Stanisławski *Kraina południa? Włochy Cypriana Norwida w perspektywie geoepoetyki*, „Studia Norwidiana” 2017 nr 35, s. 87; D. Skórczewski *Kilka myśli o romantyzmie i Słowackim z postkolonializmem w tle*, „Słupskie Prace Filologiczne. Seria Filologia Polska” 2010 nr 8, s. 138.

20 D. Skórczewski *Kilka myśli o romantyzmie...*, s. 138.

21 G. Wiśniewski *Manipulatrice*, „Nowa Fantastyka” 1994 nr 11, s. 56.

22 Zob. na przykład: M. Zagańczyk *Allah 2.0*, s. 406-407.

23 Por. D. Skórczewski *Kilka myśli o romantyzmie...*, s. 138. Co ciekawe, jest to ambiwalencja często dyskutowana w latach 30. XX wieku, kiedy romantyczny fantazmat Wielkiej Polski dochodzi na nowo do głosu. Rosja sytuuje się w nim na pograniczu między kulturą zachodnią, mającą cechy męskie (zdecydowaną, trzeźwą, silną i paternalistyczną), a wschodnią, kobiecą (labilną, nieumiarkowaną i gwałtowną); po rewolucji zaś „Car runął, runęła męskość. Pozostała tylko



czowskie *Ustęp* i *Do przyjaciół Moskali* kończąca trzecią część *Dziadów*. Mimo wszystko jednak w omawianych tekstach wschodniość carskiego imperium przeważa nad jego rzekomym ucywilizowaniem, zwłaszcza że to despotyzm, dla zachodnich państw zasadniczo nieistotny, w przypadku Polski okazuje się szczególnie przerażający. O ile więc zagrożenie islamskie jest straszliwe na poziomie globalnym, o tyle to płynące bezpośrednio zza wschodniej granicy pozostaje bardziej konkretne i mimo pozornej łagodności równie dojmujące. Nad tym wszystkim unosi się dodatkowo złowrogi cień Dalekiego Wschodu – zdyscyplinowane, silne, ale dzikie i niezrozumiałe Japonia i Chiny czekają tylko, żeby wchłonąć europejską cywilizację i zaprząć ją do niewolniczej pracy.

Ale teksty rodzimego cyberpunka z równym strachem patrzą na zachód. Zagrożenie ma w tym wypadku wymiar mniej dosłowny, nosi znamiona podległości ekonomicznej i kulturowej. Wynika ona z rzekomego uczestnictwa Polski w kulturze korporacyjnej, o którym świadczyć ma na przykład stechniczowana przestrzeń miast. To jednak tylko pozory – w Polsce mieszczą się siedziby wielkich firm, ale polskich spółek nie ma właściwie wcale; przez kraj przepływa ogromny kapitał, ale dla obywateli albo jest niedostępny, albo skapuje dzięki przyznanemu przez państwa europejskie dofinansowaniu. Tak dzieje się na przykład w *Pięprzonym losie kataryniarza*, gdzie rozpolitykowane i żądne sukcesu związki zawodowe zwracają się – jak targowiczanie – do prezydenta-imperatora Wszehrosji i przewodniczącego Komisji Współnot Europejskich, aby wbrew polskim władzom poparli ich starania o ustanowienie aktu Gwarancji Społecznych, cementując paralizujący gospodarkę porządek praw pracowniczych<sup>24</sup>.

Sytuację pogarsza fakt, że cyberpunkowa Polska to kraj dotknięty indolencją rządzących i biernością obywateli. Przez to z góry jest skazana na porażkę w starciu z rozwijającymi się przez lata demokracjami zachodnimi oraz potężnymi krajami Wschodu<sup>25</sup>.

Ponownie jest to wątek, który przewija się w refleksjach XIX-wiecznych: jak zauważają zgodnie Monika Bednarczuk, Monika Rudaś-Grodzka oraz

---

bezwzględna kobiecość”, I. Szutowicz *Demonizm nad Polską i Europą (rzecz o bolszewizmie)*, *Przemyśl* 1931, s. 65-66, cyt. za: M. Bednarczuk, M. Rudaś-Grodzka *W poszukiwaniu utraconej wielkości*, „Teksty Drugie” 2009 nr 1-2, s. 323.

24 R. Ziemkiewicz *Pięprzony los kataryniarza*, Supernowa, Warszawa 1995, s. 107.

25 Zobacz na przykład: tamże, s. 85; C. Michalski *Punkt rozłączenia*, w: tegoż *Gorsze światy*, Fabryka Słów, Lublin 2006, s. 101.

Dariusz Skórczewski, u podłoża polskiej myśli mesjanistycznej legł właśnie swoisty kompleks niższości: „Dominacja «wertikalnego», równoleżnikowego paradygmatu, narzucającego «nijakiemu» w istocie «środkowi» konieczność definiowania się poprzez odniesienia do Rosji lub zachodniej Europy”<sup>26</sup>. W cyberpunkowych światach kluczową rolę odgrywa również kwestia (re)definiowania własnej tożsamości, między innymi narodowej – i w tym względzie ewidentnie Polska pozostaje rozdarta, zbyt wschodnia dla Zachodu i zbyt zachodnia, by całkowicie wtopić się we Wschód.

Stąd bierze się atrakcyjność sieci, która dla zwykłych obywateli staje się miejscem ucieczki z szarej i pełnej zagrożeń rzeczywistości. Wynika ona oczywiście z cech, opisywanych również w amerykańskich tekstach tej odmiany fantastyki: z szansy na oderwanie się od fizycznego ciała, z możliwości swobodnego kreowania swojego wizerunku, przenoszenia się w dowolne niemal miejsca na świecie, wreszcie ze swoistego odroczenia śmiertelności. To wszystko rzeczy charakterystyczne dla cyberpunka jako takiego, ale równocześnie istotne w interesującym nas kontekście, wiążą się bowiem z ucieczką w fantazję. W ten sposób, jak wskazuje Maria Janion, „ujawnia się potężna kompensacyjna rola fantazmatu w życiu codziennym”<sup>27</sup>. Badaczka za Sigmundem Freudem stwierdza, że tworzenie fantazmatów jest oczywistą dążnością człowieka ścierającego się z wymaganiami rzeczywistości, jednym z „«likierów», «środków uśmierzających» i tym podobnych – [koniecznych] dla wytrzymania nędzy naszego istnienia”<sup>28</sup>. W polskich tekstach cyberpunkowych wirtualny świat nosi cechy rzeczywistości fantazmatycznej: stanowi przeciwieństwo realności, jest połączony z pragnieniem i pożądaniem, a przy tym pełni funkcję sceny, na której odgrywane są rojenia o tym, co niedostępne gdzie indziej – w kontrze do prozy amerykańskiej, gdzie sieć to przede wszystkim narzędzie odzyskiwania sprawczości, obszar samostanowienia i dominacji protagonisty. Polska odmiana cyberrzeczywistości jest jak opisywana przez Freuda „kraj fantazji”, uznawana „przez ogólnoludzką umowę i każdy, komu doskwierają jakieś braki, oczekuje stamtąd ulgi i pociechy”<sup>29</sup>. Takie ujęcie ulega nawet niekiedy tematyзації – na przykład w świecie

26 M. Bednarczuk, M. Rudaś-Grodzka *W poszukiwaniu utraconej wielkości*, s. 322.

27 M. Janion *Projekt krytyki fantazmatycznej. Szkice o egzystencjach ludzi i duchów*, Pen, Warszawa 1991, s. 16.

28 Tamże.

29 S. Freud *Wstęp do psychoanalizy*, przeł. Z. Kempnerówna, W. Zaniewicki, Antyk, Kęty 2017, s. 246.

przedstawionym w *Linii oporu*, gdzie główny bohater zajmuje się zawodowo kreowaniem dostępnych w sieci „sensów życia” dla społeczeństwa mającego nadmiar wolnego czasu i bawiącego się w związku z tym jak dzieci<sup>30</sup>.

Zestawienie sytuacji ludzi uciekających do świata wirtualnego z dziećmi nie jest odosobnione. Paralele tego rodzaju pojawiają się chociażby w *Pieprzonym losie kataryniarza*, gdzie lokacje w cyberprzestrzeni tworzą osoby nie-dojrzałe, zajęte „animowaniem wirtualnych smoków, kłapiących zębiskami potworów i cycatych tancererek”<sup>31</sup>, czy *Starości aksolotla* Dukaja, przedstawiającej świat po apokalipsie zaludniony przez mechy ożywiane świadomością nerdów i nastolatków zafascynowanych gramami wideo. Nie jest to też oczywiście zabieg pozbawiony znaczenia: fantazjowanie i dziecięca zabawa to procesy pokrewne, wywodzące się, jak dowodzi Freud, z tego samego rdzenia, potrzeby tworzenia „nowego porządku”<sup>32</sup>.

Polskie teksty cyberpunkowe dość czytelnie przedstawiają zatem sieć jako fantazmat – efekt „marzycielskiego proceduru, w którym druga «rzeczywistość» – wyprojektowana [...] – jest bardziej autentyczna, prawdziwsza i wartościowsza niż ta «pierwsza», realna rzeczywistość”<sup>33</sup>. Stąd też wielu protagonistów tych utworów zaczyna postrzegać ją jako destrukcyjną i w jej pozornej autentyczności widzą raczej zagrożenie niż szansę. Wrażenie to potęguje fakt, że wirtualna rzeczywistość jest zazwyczaj produktem kulturowo obcym, o aksjologii albo niezrozumiałej, albo jednoznacznie wrogiej rodzimej tradycji. W wielu tekstach powraca wątek zarządzającej siecią sztucznej inteligencji nazwanej imieniem Allaha oraz spotęgowanego w cyfrowej rzeczywistości wschodniego zagrożenia.

W sytuacji, gdy własna tożsamość – osobista, ale też narodowa – pozostaje niepewna i słaba, możliwe są tylko dwa wyjścia. Jednym jest trwanie w kompleksie niższości i bierność mogące stanowić ilustrację tezy Adama Mickiewicza o słowiańskiej uległości, nijakości i nieokreśloności<sup>34</sup>. Wieszczyk widzi jednak w narodach Słowiańszczyzny uśpiony potencjał, o którym można do woli marzyć<sup>35</sup> – to podobna forma odreagowania, jak ucieczka w cy-

30 J. Dukaj *Linia oporu* w: tegoż *Król bólu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2010.

31 R. Ziemkiewicz *Pieprzony los kataryniarza*..

32 Por. S. Freud *Wstęp do psychoanalizy*, s. 245; M. Janion *Projekt krytyki fantazmatycznej*, s. 17.

33 M. Janion *Projekt krytyki fantazmatycznej*, s. 31-32.

34 Por. A. Mickiewicz *Dzieła*, t. X, Czytelnik, Warszawa 1995, s. 175-177.

35 Por. M. Bednarczuk, M. Rudaś-Grodzka *W poszukiwaniu utraconej wielkości*, s. 321.

beprestrzeń i fantazjowanie o tym, co można by zrobić, gdyby wyzwolić się od ograniczeń rzeczywistości. Drugim wyjściem jest bunt i „kompensacyjne przekonanie o moralnej wyższości”<sup>36</sup>: nad dzikim Wschodem, nad zgniłym Zachodem i nad osobami zatracającymi się w wirtualnym świecie. To punkt, w którym z fantazmatem VR przecina się inny – marzenie o wielkości i wyzwoleniu leżące u źródeł postawy mesjanistycznej.

### **A imię jego będzie 101100**

W polskich tekstach cyberpunkowych figura mesjasza pojawia się w wielu różnych odmianach, niekiedy w powiązaniu z wątkami religijnymi, których w interesujących nas tekstach nie brakuje. Omawiany już motyw wojny europejskiej cywilizacji chrześcijańskiej z islamem to oczywiście jeden z możliwych wariantów, przy czym i on może nabierać różnych kształtów. Dla przykładu w *Allahu 2.0*, gdzie ekonomiczny dżihad stanowi istotny element historii świata przedstawionego, równie ważną rolę odgrywają poszukiwania dłoni Jana Pawła II – relikwii mogącej odwrócić losy świata. Wątek ten nosi pewne znamiona parodii: dłoń zostaje odcięta od ciała świętego podczas powodzi, przez którą trumny papieży wypływają na ulice Watykanu, a potem staje się przedmiotem pożądania polskich fanatyków religijnych, którzy wiążą z nią nadzieje na odzyskanie przez Polskę niepodległości. Nie zmienia to jednak faktu, że poszukiwania relikwii są celem głównego bohatera i zmuszają go do zredefiniowania własnej tożsamości w kontakcie ze sztuczną inteligencją nazywaną Allahem, modelującą wycinek cyberświata na wzór XIII-wiecznego Damaszku. W rezultacie jego podmiotowość ulega rozbiciu i zapomnieniu, on sam zaś poświęca się dla zbawienia świata.

Podobne natężenie wątków religijnych można znaleźć w *Irrehaare* Jacka Dukaja – jedynym z omawianych przez nas utworów, gdzie Polska nie pojawia się wprost, akcja bowiem rozgrywa się w rzeczywistości wirtualnej. Bohaterowie są uwięzieni w cyberświecie kontrolowanym przez zbuntowaną sztuczną inteligencję, skądinąd również określaną jako Allah, a główny bohater okazuje się przyszłym zbawcą, elementem kodu stworzonym, żeby zginąć jako awatar samej despotycznej SI i umożliwić ludziom ucieczkę do świata realnego. Namysł nad mesjanistycznym fantazmatem jest głównym tematem *Irrehaare*: bohater, dowiedziawszy się o swoim przeznaczeniu, wykonuje gest odwrotny do tego, który czyni Jezus w Ogrójcu – zamiast przyjąć konieczność

36 Tamże, s. 322.

męki, chowa się w labiryncie cyberprzestrzeni. Jest to jednak ucieczka pozorna, towarzyszy jej bowiem zyskana samoświadomość – wiedza o tym, że jest sztucznym tworem wykreowanym do konkretnego celu. Unikając przeznaczenia, protagonista godzi się na konieczność ciągłego przekonywania samego siebie, że jego emocje czynią go równie żywym i prawdziwym jak inni ludzie, oraz na uczucie porażki: „a jeśli [...] to ja, Adrian, zbyt słaby byłem, by wychylić ten kielich i łatwiej mi było po prostu zabić?”<sup>37</sup>.

Takich przykładów dałoby się znaleźć więcej, mieści się wśród nich jeszcze chociażby główny bohater *Manipulatrice*, który okazuje się nadczłowiekiem stworzonym jako broń do walki z islamem, a w końcowych scenach utworu staje przed decyzją, czy ocalić przed śmiercią kobietę, którą pokochał i która go zdradziła, czy zachować tajemnicę swojej misji dla większego dobra, czyli ochrony cywilizacji chrześcijańskiej.

Co jednak ważne, figura mesjasza nie zawsze wiąże się z wątkami religijnymi. Protagoniści polskich cyberpunkowych powieści to – nawet wtedy, kiedy nie walczą z muzułmańskim najeźdźcą – romantyczni bohaterowie-zbawcy, których wyróżnia „swoisty prometeizm [...]”; często też mroczna fatalność [...], śmiałość, pociąg do ryzyka”<sup>38</sup>. Charakteryzuje ich ponadto samotność, i to taka, która wynika z niezgodnością między afirmacją jednostki a koniecznością podporządkowania się dla dobra społeczności<sup>39</sup>. Na przykład Robert z *Pieprzonego losu kataryniarza*, niezadowolony z polskiej polityki po transformacji ustrojowej i zawiedziony życiem osobistym, pograża się coraz bardziej w żalu i wyobcowaniu. Sytuacja zmienia się, kiedy ma możliwość dołączenia do tajnego projektu Corbenic, dzięki któremu będzie mógł kontrolować ludzkość, ale jednym ze skutków ubocznych przedsięwzięcia będzie ostateczne wchłonięcie Polski przez kraje ościenne. Rzecz jasna bohater wybiera poświęcenie za wolność narodu: nie tylko odrzuca propozycję, ale też niszczy Corbenic, licząc się z ryzykiem śmierci. I choć ostatecznie sceny powieści sugerują, że faktycznie umiera, później okazuje się jednak, że po wylogowaniu powraca do świata żywych. Taki zabieg narracyjny wydaje się nieprzypadkowy; w końcu, jak zauważają Maria Janion i Maria Żmigrodzka: „heroizm etyczny romantyzmu [...] domagał się nadania istnieniu sensu najwyższego i ostatecznego, to znaczy bezustannego wysiłku

37 J. Dukaj *Irrehaare*, w: tegoż *W kraju niewiernych*, Supernowa, Warszawa 2003, s. 249.

38 M. Janion *Projekt krytyki fantazmatycznej*, s. 11.

39 Por. M. Janion, M. Żmigrodzka *Romantyzm i historia*, PIW, Warszawa 1978, s. 206.

moralnego, wiodącego ku prawdziwemu życiu przez ofiarę, mękę i śmierć dla zmartwychwstania”<sup>40</sup>.

Podobną misję ocaleńczą podejmuje bohater *Linii oporu*. I on mierzy się z pozornie wszechpotężnym reprezentantem starszego porządku, który próbuje sterować przejściem od kultury uzależnionej od elementów materialnych do rzeczywistości całkowicie zapośredniczonej cyfrowo. Stawką jest już los nie tylko kraju, ale i całej ludzkości: odrzucając totalizujący projekt nowego człowieczeństwa zaproponowany przez milionera o wschodnio brzmiącym nazwisku Gawriłło i uwalniając nowatorskie oprogramowanie pozwalające tworzyć wirtualne rzeczywistości każdemu, bohater prawdopodobnie wyzwala powszechną apoteozę ludzkości za cenę własnej pozycji stwórcy przyszłego modelu człowieczeństwa. Prawdopodobnie, bo w finale powieści, w którym następuje zaskakujący zwrot narracyjny, fundamentalną wartością okazuje się cielesna bliskość innych jednostek ludzkich i doznania sensualne, dotychczas przez Kostrzewę ignorowane. Unieważnienie fantazmatycznych znaczeń wirtualnej rzeczywistości demaskuje zatem fundamentalną fałszywość cyfrowego życia.

To ujęcie dość typowe w polskiej prozie cyberpunkowej: prawdziwa wolność i zbawienie, które próbują zapewnić mesjańscy bohaterowie, mogą istnieć tylko poza cyberprzestrzenią. Nie powinno to dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę krzyżowanie, a może nawet wykluczanie się dwóch fantazmatów: pasywnego, niższościowego uciekania w świat wirtualny i aktywistycznego, wyższościowego dążenia ku wyzwoleniu. W *Pieprzonym losie katarzyniarza* Robert decyduje się zniszczyć Corbenic nie tylko ze względu na Polskę, ale też dlatego, że nie odpowiada mu wizja społeczeństw sterowanych i manipulowanych przez panów wirtualnej rzeczywistości. W *Irrehaare* podstawowym celem ludzi – niezrealizowanym przez nieudanego mesjasza – jest powrót do rzeczywistości. *Starość aksolotla* pokazuje, że świat zostanie odbudowany po apokalipsie dopiero wtedy, kiedy mechy zdołają odtworzyć prawdziwego człowieka, który do życia nie potrzebuje oprogramowania. Konkluzja *Linii oporu* wskazuje, że uwolniona spod dyktatu produkowanych przez zawodowych dostawców treści ludzkość może ponownie zacząć cieszyć się życiem materialnym. Celem Zaka w *Allahu 2.0* nie jest swoboda wędrowania po wirtualnych przestrzeniach – chce wolności i możliwości używania fizycznego ciała, bo tylko w nim da się utrzymać tożsamość. Bohaterowie opowiadania Pawła Majki *Pastuch* dysponują pancerzami ochronnymi, nadludzkimi mocami i programami

<sup>40</sup> Tamże, s. 207.

umożliwiający symulowanie wszystkich fizycznych odczuć, ale mogą pokonać wroga tylko dzięki temu, że mają odwagę pozbyć się wspomagaczy<sup>41</sup>. Przykłady można by mnożyć, bo tendencję widać wyraźnie: cyberświat jest urzekający i daje ogromne możliwości, ale stanowi jedynie niepełny odpowiednik prawdziwego życia.

### Wylogować się do życia

Nawet tak zgrubny przegląd tekstów polskiego cyberpunka ujawnia, że wskazywanie jego odrębności nie jest gestem bezzasadnym. Niewątpliwie proza ta jest cyberpunkowa nie tylko ze względu na fascynację technologicznym gadżetem, stanowiącym o stylistycznej odrębności nurtu: wirtualną rzeczywistością, protetyką i figurą bohaterskiego hakera. Powinowactwo z globalną odmianą cyberpunka ujawnia się również w planie ideowym, a polskie teksty wpisują się w dwie ramy interpretacyjne proponowane przez Fredrica Jamesona. Z jednej strony amerykański krytyk widzi w cyberpunku odmianę literatury paranoicznej, która utożsamia złożoność i wzajemne zależności komponentów elektronicznej sieci informacyjnej z wielopiętrowym spiskiem tajemniczych i wszechpotężnych reprezentantów niejawnych ośrodków władzy, czyli z próbą pokrycia atrakcyjną fabułą coraz wyraźniejszego doświadczenia wewnętrznych sprzeczności kapitalizmu<sup>42</sup>. Z drugiej – odsuwa spekulację technologiczno-społeczną na drugi plan, wskazując jako centralny walor prozy Gibsona i Sterlina próbę skonstruowania narracji, która choć osadzona w nowych, globalnych realiach geopolitycznych, desperacko trzyma się tradycyjnych dekoracji XX-wiecznej prozy popularnej, na przykład zimnowojennych obrazów Rosji<sup>43</sup>.

Nasza analiza ujawnia identyczne tendencje: polski cyberpunk buduje obsesyjnie paranoiczne fabuły, pełne spisków i niespodziewanych zmian frontu, w których wątpliwości tożsamościowe centralnych postaci zostają często podporządkowane sensacyjnej fabule, gdy – niczym w *Tożsamości Bourne'a* albo *The Manchurian Candidate* – protagonista odkrywa, że z dawna przypisano mu destrukcyjną rolę w mającym się rozegrać zakonspirowanym dramacie politycznym. Teksty te podejmują też wysiłek wpisania Polski

41 P. Majka *Pastuch* w: P. Majka i in. *Antologia polskiego cyberpunka*, Warszawa 2020.

42 F. Jameson *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011, s. 37-38.

43 F. Jameson *Archeologie przyszłości*, s. 455-457.

w sieć globalnych powiązań kulturowych i ekonomicznych, notorycznie dzieje się to jednak za cenę wskrzeszania dawnych porządków polityczno-społecznych: carskiej Rosji albo arabskiego kalifatu. Tu jednak ujawnia się pierwsza poważna różnica, którą jest obsesyjne powracanie do zagrożenia związanego z dominacją tych dwóch kręgów kulturowych. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się ono prostym rezultatem położenia geograficznego, faktu, że Rosja, z mocarstwa położonego po drugiej stronie globu, staje się molochem dyszącym u granic, a świat arabski zastępuje odległą Azję Wschodnią, rzecz wydaje się sięgać głębiej. Jak wskazuje Maria Janion, fobie rosyjskie, trwające przynajmniej od rozbiorów, wytwarzają splot strachu i pogardy. Z jednej strony ta groźna azjatycka satrapia posiada znaczącą przewagę polityczną oraz militarną i umiejętnie mydli oczy Zachodowi przekonanemu, że obcując z Rosją, ma do czynienia z kulturą w zasadzie europejską. Z drugiej odznacza się bezwzględnością kulturową niższością, czerpiąc siłę wyłącznie z barbarzyńskiego okrucieństwa i brutalności<sup>44</sup>. Obecna w tekstach cyberpunkowych wizja Rosji jest zatem częścią szerszej w rodzimej literaturze tendencji ustanawiania polskości poprzez wyrzeczenie się rosyjskości<sup>45</sup>. Ciekawszy przypadek stanowi natomiast niewątpliwa nadreprezentacja kultury arabskiej, prezentowanej jako jednocześnie barbarzyńska i zaawansowana technologicznie na tyle, że potrafi tworzyć wyrafinowane sztuczne inteligencje o tendencjach despotycznych. Jest to wątek w dwójnasób rodzimy: po pierwsze, globalny cyberpunk właściwie nie uwzględnia świata arabskiego<sup>46</sup>; po drugie, konflikt toczy się tu przede wszystkim na płaszczyźnie duchowej, w którym wirtualny świat sieci jest fantazmatem życia duchowego, a stawką staje się obalenie władzy fałszywego bożka SI, aż dwukrotnie wprost nazywanego Allahem. Lęk i fascynacja sztuczną inteligencją, obecne w cyberpunku właściwie od zarania, przybierają tu zatem zaskakująco metafizyczny charakter. Gra nie toczy się o wolność od korporacyjnych machinacji, społeczną emancypację ani osobistą realizację, lecz o duszę zniewoloną przez orientalne cyberbożyszcze.

W ten sposób ujawnia się obecny w polskim cyberpunku centralny paradoks polskiej tożsamości posttransformacyjnej, związany z zachwianiem

44 M. Janion *Niesamowita Słowiańszczyzna*, s. 214-235.

45 Tamże. Zob. też P. Czaplinski *Poruszona mapa. Wyobrażenia geograficzno-kulturowa polskiej literatury przełomu XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2017, s. 173-180.

46 F. Jameson *Archeologie przyszłości*, s. 457. Na nieobecność islamu i wątków bliskowschodnich w amerykańskiej kulturze cyberpunkowej zwraca uwagę w niniejszym numerze „Tekstów Drukich” Lidia Książ-Hunek.



monolitu kultury romantycznej po 1989 roku<sup>47</sup>. Z jednej strony proza ta stanowi świadectwo aspiracji do udziału w kulturze Zachodu rozumianego jako złaicyzowana, postoświeceniowa Europa i Ameryka Północna. Z drugiej żywi ona obawę przed inwazją fundowanej na głodzie metafizycznym kultury Wschodu: łatwość, z jaką ta podporządkowuje sobie Polskę przyszłości, wydaje się wyrazem lęku przed głęboko zakorzoną nad Wisłą wschodniością, nieusuwalną niemożnością uczestnictwa w świecie i kulturze Zachodu. Ten wątek przecina się z niewzruszenie romantycznym przekonaniem o wyjątkowości polskiego posłannictwa, którego wyrazem są bezustanne powroty cybermesjaszy, wybitnych ze względu na cechy wrodzone, oraz niezłomna cnota protagonistów, których zadaniem jest poświęcić życie albo chociaż osobiste szczęście, by przełamać dominację obcego porządku, manifestującego się pod postacią opresyjnych struktur sieci. Zmaganie to ma charakter o tyle totalny, że często rozgrywa się w porządkujących wirtualną rzeczywistość dekoracjach historycznych, nawiązujących do kanonu historii zmagania ze Wschodem: od cyber-Damaszku doby wypraw krzyżowych u Zagańczyka po scenografię powstania styczniowego w *Linii oporu* Dukaja.

Podstawowa oś napięcia nie przebiega zatem pomiędzy możliwością samo-realizacji jednostki a totalizującymi roszczeniami globalnego kapitalizmu, jak to się dzieje we wczesnym cyberpunku Gibsona i Sterlinga. Mało tego: sam kapitalizm pojawia się w tekstach polskiego cyberpunka raczej na prawach ornamentu niż zasadniczego tematu, a świat zarządzany przez międzynarodowe korporacje to zazwyczaj tło właściwej fabuły, niekiedy identyfikowane z zagrożonym przez postęp islamskiego dżihadu Zachodem. Napięcie przebiega raczej pomiędzy fantazmatycznym porządkiem świata sieci, który jest pociągający, lecz zbudowany na kulturowo i religijnie obcym fundamencie, więc niebezpieczny, a ideałem życia niezapośredniczonego cyfrowo, w którym dochodzi do ponownego scalenia rozdzielonego przez interwencję wirtualnej rzeczywistości człowieczeństwa. W ten sposób wydaje się ujawniać podstawowy dylemat kultury okresu transformacji, która daleko bardziej niż o ekonomiczną podstawę bytu Polaków troskała się o możliwość pogodzenia polskiej religijności i romantyczności z twardym kapitalistycznym pragmatyzmem<sup>48</sup>.

47 Zob. M. Janion *Do Europy tak, ale z naszymi umarłymi*, Sic!, Warszawa 2000, s. 20-37.

48 Fascynujący zapis tych lęków i nadziei przynosi współczesna lektura esejów Marii Janion pomieszczonych w tomie *Do Europy tak, ale z naszymi umarłymi*.

Zbawienie, w imię którego cybermesjasze ponoszą śmierć, polega zatem na wyjściu poza porządek społeczno-technologiczny: na odcięciu się od sieci i podjęciu tradycyjnego życia biologicznego. Właściwie w każdym z analizowanych tekstów, z wyjątkiem *Irrehaare* Jacka Dukaja, mesjasz wyrzeka się apoteozy, której może dostąpić ze względu na swoją wyjątkowość, a która nadawałaby mu uprawnienia kreatora nowego cyfrowego człowieczeństwa. Tylko ta ofiara pozwala przywrócić naturalny, związany z fizycznością bieg życia oraz historii. Dzięki temu powtarzającemu się zabiegowi fabularnemu analizowana proza usiłuje osiągnąć dwa rezultaty, ujawniając tym samym swój konserwatywny ładunek, wykraczający poza oczywisty nacjonalizm Ziemiakiewicza czy Zagańczyka.

Polski cyberpunk daje wyraz nadziei na przywrócenie układu aksjologicznego. Atrakcyjne, ale podległe kaprysom obcych i groźnych kultur świata wirtualne muszą tu ustąpić przed ugruntowanym w fizyczności porządkiem moralnym identyfikowanym jako naturalny i często uwikłany w dyskurs religijny – nawet najbardziej wyrafinowany z analizowanych tekstów, to jest *Linia oporu* Dukaja, wprowadza wątek debat o wartościach z przyjaznym jezuitą i cytuje encyklikę Jana Pawła II. Dzięki temu można udzielić definitywnej i zaskakująco prostej odpowiedzi na pytanie, które teksty polskiego cyberpunka zadają bezustannie i podskórnie, wciąż powracając do religijnego imaginarium: jeżeli świadomość daje się oddzielić od ciała, to gdzie podzieje się dusza? Skoro bowiem cyberprzestrzeń jest manifestacją spisku innowierców, a dzięki ofierze zbawcy możliwy jest powrót do świata chrystianistycznych dychotomii ciała i duszy, pytanie o status tej drugiej w zmediatyzowanej rzeczywistości traci rację bytu.

Myśl na koniec: polski cyberpunk stanowi fascynujące studium podstawowych lęków i nadziei okresu polskiej transformacji, paradoksalny wyraz nadziei na możliwość włączenia systemu wartości, o którym Maria Janion pisze w tym samym okresie: „jesteśmy świadkami okrutnego paradoksu: osiągnięcie niepodległości, do której zdobycia wszechwładny romantyzm przyczynił się w sposób zauważalny, niweczy teraz podstawę jego oddziaływania”<sup>49</sup>. Mesjanizm stanowi sprawdzoną metodę przewyciężenia tego paradoksu, narrację, która dla ideologii formującej polską tożsamość ocala wobec poczucia zagrożenia. To właśnie zadanie cybermesjasza: odmawia udziału w formowaniu nowego projektu ideologicznego opartego na ponadnarodowych siłach sieci i zostaje przez nie pochłonięty. Ale ta pozorna

49 Tamże, s. 29.

dezercja z frontu walki o lepsze jutro, która okazuje się wyborem bohaterskim, pozwala utrzymać w mocy dawny paradygmat romantyczny z jego uwodzieleńskim heroizmem i metafizyką.

## Abstract

---

**Marta Błaszowska-Nawrocka, Tomasz Majkowski**

JAGIELLONIAN UNIVERSITY

*Cybermessiahs: The Fetishes of Cyberpunk and the Romantic Tradition*

This article tracks Romantic tropes in Polish cyberpunk fiction of the 1990s and its sequels. The main focus is on messianic figures and the uncertainty surrounding Poland's cultural status as belonging to both West and the East. Like its American prototype, Polish cyberpunk is a literary record of social unrest caused by rapid political, social and technological changes. Unlike the American version, however, it does not focus on the paradoxes of global capitalism, but tries to salvage Romantic metaphysics in the face of rapid cultural transformations. The sacrifice of the cybernetic messiah gives the lie to the new axiological system's claims and enables a return to the safe positions of the monolith of Polish Romantic culture.

## Keywords

---

cyberpunk, Romanticism, messianism, Polish literature, phantasm, metaphysics