



KONRAD ZIELONKA

 ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5367-1380>;

Uniwersytet Śląski w Katowicach

## NEOSYBIRSK. FEDERACJA BLISKIEJ PRZYSZŁOŚCI W CYKLU *SYBIRPUNK* MICHAŁA GOŁKOWSKIEGO

NEOSYBIRSK. FEDERATION OF THE NEAR FUTURE IN THE *SYBIRPUNK* SERIES BY MICHAŁ GOŁKOWSKI

This article discusses how to implement the assumptions of the cyberpunk plot in *Sybirpunk* series by Michał Gołkowski. The author, using the measures characteristic of cyberpunk (the way of presenting the city, the presence of an specific outsider-hero, exposing the phenomenon of "High tech & low life", cyborgization of society, etc.), presents an ironic vision of the near future of the Russian Federation. The article analyzes three aspects: urban space (the image of NeoSybirsk, a city combining cyberpunk stylistics with the landscape of an industrial Siberian city), a hero (an outsider from the lower social strata) and the problem of cyborgization (ubiquitous implants). Through them, will be presented the subversive way in which the author engages in polemics with the genre, exposing the specific mentality of the Russian society.

Cyberpunk is [...] the apotheosis of bad faith,  
apotheosis of the postmodern.

Istvan Csicsery-Ronay, 1988<sup>1</sup>

*Sybirpunk* jest współczesną trylogią polskiego pisarza, Michała Gołkowskiego<sup>2</sup>, która łączy charakterystyczną cyberpunkową stylistykę z odniesieniami do Rosji i rosyjskości. Autor przedstawia ironiczną wizję świata niedalekiej przyszłości, w której zaawansowana technologia i wschodnia mentalność spotykają się, zdradzając ponurą prawdę o społeczeństwie rosyjskim. Ową syntezę widać zwłaszcza w kilku

<sup>1</sup> I. Csicsery-Ronay, *Cyberpunk and Neuromanticism*, „Mississippi Review” 1988, vol. 16, s. 277.

<sup>2</sup> Michał Gołkowski jest polskim pisarzem, autorem ponad dwudziestu książek. Gołkowski, z zawodu lingwista, jest ponadto tłumaczem języka rosyjskiego, angielskiego, białoruskiego i ukraińskiego.

aspektach, którymi są: przestrzeń miejska, bohater, technologia oraz społeczeństwo, co zostanie omówione w dalszej części rozprawy. Pracę tę należy rozpocząć od krótkiego rozpoznania cyberpunku, którego estetyka determinuje konstrukcję świata przedstawionego w powieściach.

Jak podaje *Encyclopedia of Science Fiction*, termin cyberpunk „używany jest do określania szkoły pisania SF, która rozwinęła się i stała się popularna w latach 80.”<sup>3</sup>. Obecnie możemy zaobserwować cyberpunkowy „renesans”, co przekłada się na powstające, także w Polsce, utwory utrzymane w tej stylistyce<sup>4</sup>. Intrygującym przykładem współczesnego polskiego cyberpunku jest stanowiąca przedmiot niniejszych rozważań trylogia *Sybirpunk*<sup>5</sup> Michała Gołkowskiego, która przenosi akcję do Federacji w bliżej nieokreślonej, lecz nieodległej przyszłości. „Cyberpunk wykazał żywe zainteresowanie niedaleką przyszłością”<sup>6</sup> pisze Veronica Hollinger, autorka eseju *Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism*. Ze stwierdzeniem tym trudno się zgodzić: cyberpunk przedstawia wizję świata będącego pochodną rzeczywistości, w której żyją twórcy tego gatunku, na co zwraca uwagę między innymi Piotr Kruszewki, autor artykułu *Cyberprzestrzeń i atomizacja*, pisząc, że „[i]stotną zaletą dla podgatunku okazała się wpisana w jego strukturę anali-

<sup>3</sup> *Cyberpunk*, w: J. Clute, D. Langford (red.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> (06.10.2021). We wszystkich cytatach, gdzie nie podano tłumacza przekład własny.

<sup>4</sup> Należy wspomnieć chociażby o najnowszych, popularnych w Polsce, a wydanych w ciągu kilku ostatnich lat utworach jak gry *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020), która już w chwili zapowiedzi w 2018 roku przykuła światową uwagę i w znacznej mierze wpłynęła na rozkwit popularności cyberpunkowej stylistyki, czy *Gamedec* (2021), która stanowi egranizację powieści Marcina Przybyłka. Wśród powieści możemy wymienić *Cyberpunk. Odrodzenie* (Ziemiański 2020), *Undeground* (Kotleta 2021), cykle takie jak *Cyfrak* (Haladyn 2018), oraz *Sybirpunk* (Gołkowski 2020), antologię *Cyberpunk Girls* (2020) czy opracowanie *Cyberpunk 1982–2020* (Wojtas 2020). Pojawiają się także utwory sygnowane brandem *Cyberpunk 2077* takie jak seria komiksów *Trauma Team. Cyberpunk 2077* (2021) czy albumy (*Cyberpunk 2077. Jedyna oficjalna książka o świecie gry Cyberpunk 2077*; 2020).

<sup>5</sup> Uniwersum *Sybirpunka* w krótkim czasie powiększyło się o dwie ekranizacje (w postaci gier nielektrycznych: *Sybirpunk: Ustawka* oraz *Sybirpunk. Gra fabularna*). W planach autora oraz współpracujących z nim twórców znajduje się także projekt przyszłej gry komputerowej.

<sup>6</sup> V. Hollinger, *Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism*, „Mosaic” 1990, nr 2, vol. 23.

za bliskiego nam świata”<sup>7</sup>. Jest to jedna z cech charakterystycznych utworów cyberpunkowych, których akcja rozgrywa się w tajemniczej i zamkniętej krainie „nieodległej przyszłości”. Może być to zarówno (dla nas już przeszły) 1992 (*Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*), 2019 (*Blade Runner z 1982 roku*) czy 2020 (gra fabularna *Cyberpunk 2020*) jak i 2077 (w którym rozgrywa się akcja gry *Cyberpunk 2077*), czy na przykład 2107 (*Underground* Kotlety)<sup>8</sup>. Co ważne: istotną rolę w tym świecie pełni zaawansowana technologia.

Przyczynkiem do analizy trylogii *Sybirpunka* mogą stać się słowa Natalii Lemann, zdaniem której „cyberpunk opisuje przyszłościowe światy zaawansowanych technologii informatycznych i rozważa między innymi konsekwencje intensywnego rozwoju biotechnologii i cybernetyki dla rodzaju ludzkiego”<sup>9</sup>. Warto przytoczyć także głos Adama Mazurkiewicza, tak piszącego w *Cyberprzestrzeni po polsku*:

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<sup>10</sup>.

Autor *Z problematyki cyberpunku* przywołuje także definicję Bruce’a Sterlinga, według którego cyberpunk jest „formą kultury masowej, będącej reakcją społeczną na przemiany technologiczne”<sup>11</sup>. Tę krótką charakterystykę uzupełnić można o zwięzłe, dokonane przez Michała Cetnarowskiego rozpoznanie cyberpunkowej rzeczywistości:

Klasyczne teksty tego nurtu [...] opisują rzeczywistość nieodległej przyszłości, której ton nadają hiperkapitalistyczne ponadnarodowe korporacje, życie ludzkie ma wartość tylko o tyle, o ile da się je przeliczyć na bity danych, a główny obiekt pożądania stanowią zaawansowane technologie cyfrowe, które pozwalają przekroczyć

<sup>7</sup> P. Kruszewski, *Cyberprzestrzeń i atomizacja. Teoretycznoliterackie glosy na tle nowoczesnej science fiction*, w: J. Olejniczak, A. Szewerna-Dyrszka (red.), *Na boku. Pisarze teoretykami literatury?...* T. 4, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 172.

<sup>8</sup> W niniejszym przykładzie przywołano poglądowo kilka utworów cyberpunkowych, w których czas akcji został dokładnie przez twórców określony.

<sup>9</sup> N. Lemann, *Steampunk*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, vol. 57, nr 1, s. 344.

<sup>10</sup> A. Mazurkiewicz, *Cyberprzestrzeń po polsku: o nurcie tzw. cyberpunku w rodzimej literaturze fantastycznonaukowej*, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Litteraria Polonica” 2007, nr 9, s. 161.

<sup>11</sup> A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014, s. 57.

zwierzę w człowieku. Albo — to druga strona tego samego medalu — stanowią źródło zagrożenia, które właśnie zabija w człowieku to, co najbardziej ludzkie<sup>12</sup>.

Nie istnieje jedna definicja cyberpunku, która mogłaby w zupełności scharakteryzować ten nurt. Jak słusznie zauważa Andrzej Świech, w *Rewolucji dokonanej*, „jest ich całe mnóstwo i w ogromnej większości są to definicje opisowe”<sup>13</sup> prezentujące zestaw cech charakterystycznych<sup>14</sup> pojawiających się w dziełach uznawanych za cyberpunkowe. W *Sybirpunku*, prócz obecności specyficznej przestrzeni miejskiej, dostrzegalne są także elementy wymieniające między innymi przez Krzysztofa Księskiego w *Dystopijnej wizji świata bliskiego zasięgu*, a mianowicie: „istnienie ogromnej sieci internetowej, [...] cyborgizacja, [...] informacja, [...] życie korporacyjne” a także obecność specyficznych bohaterów, którymi są „postaci zwykle wywodzące się z półświatka”<sup>15</sup>. Księski określa zbiór tych elementów jako fundamentalny dla gatunku<sup>16</sup>. Gołkowski w ironiczny sposób konfrontuje niektóre charakterystyczne dla cyberpunku motywy ze wschodnią mentalnością<sup>17</sup> i rosyjską rzeczywistością. Aspekty te prze-

<sup>12</sup> M. Cetnarowski, *Unitry, golem i karbonada, czyli cyberpunk znad Wisły*, „Culture”, <https://culture.pl/pl/artykul/unitry-golem-i-karbonada-czyli-cyberpunk-znad-wisly> (08.10.2021).

<sup>13</sup> K. Loska i in., *Rewolucja dokonana — czym jest cyberpunk?*, P. Kletowski, P. Marecki (red.), *Nowe nawigacje II*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2003, s. 117.

<sup>14</sup> Nie oznacza to, że dane dzieło uznawane za cyberpunkowe musi posiadać wszystkie z wymienione przez autorów definicji cech. Jest to raczej zbiór motywów i elementów z którego czerpią twórcy, na co zwracają uwagę między innymi współromówcy *Rewolucji dokonanej*. Intrygujący kompromis zaproponowała Agnieszka Kiejzewicz. Badaczka, pisząc o cyberpunku w filmie, zauważa, że „nie każdy obraz przypisywany przez krytyków i badaczy do opisywanego gatunku zawiera wszystkie z wymienionych wyżej elementów. Jednak wydaje się, że o klasyfikacji danego filmu nie świadczy jak największe nagromadzenie cech gatunkowych, lecz stworzenie unikalnego klimatu dystopijnej wizji niedalekiej przyszłości”. A. Kiejzewicz, *Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego*, w: A. Jabłońska, M. Koryciński (red.), *80s Again! Monografia poświęcona latom 80. XX wieku*, Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian, Warszawa 2017, s. 180.

<sup>15</sup> K. Księski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska*, „Kultura i Historia” 2012, vol. 21. <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/3271> (07.10.2021).

<sup>16</sup> Tamże.

<sup>17</sup> W trylogii Gołkowskiego pojawia się stereotypy obraz Rosji; można także zauważyć (obecne w świadomości Polaków) wartościowanie na zasadzie lepsze (Zachód) gorsze (Wschód), co ukazane zostanie na zasadzie antagonizmu. Można się zastanowić, na ile taki obraz Rosji wynika z jej aktualnego stanu społeczno-gospodarczego i świadomości samych Rosjan, a w jaki sposób wkład mają tu różnego rodzaju wyobrażenia na temat Rosji, które mogą się wiązać

jawiają się w *Sybirpunku* poprzez ironiczny obraz quasi-nowoczesnego, neo-miasta<sup>18</sup> (NeoSybirsk), lokalną „globalną” cyberprzestrzeń (Strumień), cyborgizację (wszechobecne wszczepy), wyeksponowane zjawisko „High tech & low life” czy obecność specyficznego bohatera – outsidera, który toczy walkę z megakorporacją (NovaTek).

### TRZY ASPEKTY CYBERPUNKU

Jak zauważa Marek Kaźmierczak w *Semiotyce przestrzeni w powieści cyberpunkowej*:

Ciałem przestrzeni w powieści cyberpunkowej są miasta. Są one organizmami mrocznymi, widmowymi, pozornie chaotycznymi, zaśmieconymi, przesywanymi sztyletami zimnych neonów [...]. Przestrzeń miejska w tej perspektywie wydaje się niegościnna<sup>19</sup>.

z dużo obszerniejszym zagadnieniem, a mianowicie: orientalizacją samej Rosji. Polska perspektywa (autora, czytelnika) jest także perspektywą „przedstawiciela Zachodu”. Jak zauważa Miloš Zelenka, Europa Środkowa uważana jest „za ostatnią «wyspę» Zachodu ze względu na wspólne struktury historyczne i wartości kulturowe; środkowoeuropejskość staje się w tej optyce cywilizacyjnie elitarnym punktem widzenia, który pozwala spoglądać z pewną wyższością na nieco zacofane Balkany i Rosję, czyli na południową i wschodnią część Europy”. M. Zelenka, *Rosja i Europa Środkowa w geografii symbolicznej i literackiej (uwagi imagologiczne)*, „Porównania” 2012, Vol. XI, s. 35. Według Przemysława Czaplińskiego natomiast „Rosja w piśmiennictwie polskim funkcjonuje jako suma wszystkich obcości. [...] Tam Azja, tu Europa, tam autorytaryzm, tu demokracja, tam dzikość, tu cywilizacja” P. Czapliński, *Poruszona mapa*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2016, s. 14. Autor wykorzystuje sposób, w jaki Rosja funkcjonuje w świadomości Zachodniej, jednak czy robi to świadomie, czy nie, wymaga szerszego omówienia i podjęcia dodatkowych badań. Dla przejrzystości wywodu wystarczy zasygnalizować świadomość obecności problemu oraz założyć, że w *Sybirpunku* pojawia się stereotypowy, prześmiewczy obraz rosyjskości, Rosji i „rosyjskiej mentalności”, niekoniecznie zgodny ze stanem faktycznym.

<sup>18</sup> Znaczenie prefiksu „Neo” w nazwie NeoSybirsk nabiera dodatkowej, postmodernistycznej głębi, gdy skonfrontujemy go z definicją zawartą w *Słowniku języka polskiego*, gdzie czytamy, że człon ten konotuje znaczenie „nowy, taki, który się na nowo pojawił”. „Neo” w: W. Doroszewski (red.), *Słownik języka polskiego*, <http://doroszewski.pwn.pl/haslo/neo/> (07.10.2021). NeoSybirsk jest odrodzonym Nowosybirskiem, przy czym zmiana nazwy, mająca wskazywać na jego nowoczesność, zdaje się także pewnym zerwaniem z przeszłością (a właściwie: naszą terażniejszością). Wiąże się to także niewątpliwie z cyberpunkową stylistyką, co przejawia się także w nazwach innych, pojawiających się w powieści miast. K-Merowo to niedalekie Nowosybirsk Kiemierowo, zaś Moskwa, w świecie powieści staje się odległym Moscow City.

<sup>19</sup> M. Kaźmierczak, *Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej*, „Teksty Drugie” 2005, nr 1–2, s. 272.

Miastem tym w cyklu Gołkowskiego jest NeoSybirsk, w którym rozgrywa się przeważająca część akcji trylogii. Przestrzeń miejska staje się kanwą, na której autor snuje fabułę. Jednak to właśnie tło odgrywa istotną rolę w kreowaniu specyficznej rzeczywistości quasi-cyberpunkowej. Jak dowiadujemy się z opisu powieści, przyszłość to:

NeoSybirsk! Rozpadająca się, sklecona na sznurek i szmatę cywilizacja pokryta węglowym pyłem. Cuchnące zaułki, w których można stracić życie za butelkę wody. Syntetyczne jedzenie, trujące powietrze i ludzie tak napakowani cybernetyką, że właściwie nie wiadomo, czy jeszcze są ludźmi<sup>20</sup>.

Autor dokonuje cyberpunkizacji rosyjskiego Nowosybirsk i tworzy miasto przyszłości, w którym podkreślony został zwłaszcza jego przemysłowy charakter. „[M]iasto cyberpunku nie jest miejscem, w którym się żyje, ale w którym się intensywnie siebie i innych przeżywa, doznaje”<sup>21</sup>. NeoSybirsk to miasto łączące w sobie cyberpunkową stylistykę (neony, scyborgizowani obywatele, nowoczesność) z postsowieckim obrazem miast przemysłowych (szare blokowiska, spracowani robotnicy wegetujący na granicy ubóstwa, upadające państwowe zakłady pracy, szerzące się cwaniactwo, fuszerka i korupcja). Agnieszka Kiejziewicz w *Japońskim cyberpunku* zwraca uwagę na dualizm cyberpunkowych miast. „Przestrzeń miejska jest nieuporządkowana i rządzona przez chaos, a obok ruin, przypominających dawne konflikty oraz wojny gangów, stoją wieżowce ze szkła i stali, oświetlone kolorowymi neonami”<sup>22</sup>. Czytelnik *Sybirpunka* obcuje z dwoma obliczami NeoSybirsk: jego mocno odnoszącym się do cyberpunkowej stylistyki nowoczesnym centrum, ze szklanymi wieżowcami, „sterylnie pięknymi» ludźmi”<sup>23</sup>, czystością i zaawansowaną technologią w służbie komercji.

Tam, na drugim brzegu wznosiło się masywem gór ze stali i szkła nasze neosybirskie City. Zadaszone, podgrzewane chodniki, [...] podziemne parkingi, [...] miękkie wykładziny, salki relaksacyjne i komputery o niskoświatłowych wyświetlaczach [...]<sup>24</sup>.

<sup>20</sup> Tekst z okładki. M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 1, Fabryka Słów, Lublin–Warszawa 2020.

<sup>21</sup> M. Kaźmierczak, *Semiotyka przestrzeni...*, s. 272.

<sup>22</sup> A. Kiejziewicz, *Japoński cyberpunk. Od awangardowych transgresji do kina popularnego*, Kirin, Bydgoszcz 2018, s. 17.

<sup>23</sup> Tamże, s. 272.

<sup>24</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 3, Fabryka Słów, Lublin–Warszawa, s. 56.



Rozświetlone neonami serce miasta, które zdołały „skwery ze sztucznymi drzewami filtrującymi zanieczyszczenia”<sup>25</sup> oraz „interaktywne chodniki z reklamami”<sup>26</sup> skonfrontowane zostaje z ponurymi przedmieściami, w których „nie było ani słońca, ani zieleni, ani szkła i stali, jak w śródmieściu”, gdzie „panowała wszechobecna, przytłaczająca szarość. Szarzy ludzie snuli się po szarych, zakurzonych ulicach, ubrani w stroje, których kolory też były tylko odcieniami szarości”<sup>27</sup>. „Ciasne, ciemne osiedla Lenińskiego rejonu, poprzetykane ponurymi, jednakowymi pudełkami przedszkoli i szkół”<sup>28</sup> przywodzą na myśl stereotypowy obraz z blokowisk rosyjskich miast przemysłowych: ławeczki okupowane przez swoich, „prawidłowych” *gopników*. W uniwersum *Sybirpunka* także ich wizerunek poddany zostaje cyber-reinterpretacji<sup>29</sup>.

Pod klatką [...] stali dyżurni chuligani. Pięciu ćwoków, wytatuowanych, nawszczępianych pod sam dekiel celowo pociągniętą po wierzchu elektroniką i serwomotorami, z mózgiami dawno już wytopionymi przez wątpliwej jakości dopalacze i brudne hormony<sup>30</sup>.

Pomimo stylizacji niezmienna pozostaje mentalność osiedlowych chłopaków przywiązanych do swojego rejonu, pogrążonych w pułapce codziennego życia bez perspektyw na lepszą przyszłość. To właśnie z tym światem utożsamia się Khudovec, w przewrotny sposób realizując założenia cyberpunkowego outsidera „z marginesu”<sup>31</sup>, nieufnego wobec władzy i stawającego przeciw neosybirskiemu establishmentowi, który postawiony zostaje w roli „punka”<sup>32</sup>.

Charakterystyczna dla cyberpunkowych fabuł jest specyficzna konstrukcja bohatera, którego wytwarza samo miasto. „Miasto cyberpunku implikuje, rodzi (lepiej: generuje) nomadę cyfrowego, ‘człowieka’ – margines zatroskanego bycia spięty cudzysłowem”<sup>33</sup>. Jest to osoba, która „wywodzi się z marginesu, zajmuje się nielegal-

<sup>25</sup> Tegoż, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 303.

<sup>26</sup> Tamże, s. 24.

<sup>27</sup> Tamże, s. 39.

<sup>28</sup> Tegoż, *Sybirpunk*, vol. 3..., s. 56.

<sup>29</sup> Również niejednoznacznej: idea zaawansowanych ulepszeń ciała (charakterystyczna dla cyberpunku) zderzona zostaje ze stereotypową topornością, masywnością i zawodnością rosyjskiej technologii, której użytkownikami są *gopniki*.

<sup>30</sup> Tegoż, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 59.

<sup>31</sup> K. Księski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>32</sup> A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku...*, s. 126.

<sup>33</sup> M. Kaźmierczak, *Semiotyka przestrzeni...*, s. 272.

ną działalnością, w ten sposób zarabia na życie”<sup>34</sup>. Jak zauważa Dominika Oramus, cyberpunk wykreował „stereotyp bohatera czasów wielkowiejskiej przyszłości, żyjącego wedle zasad obowiązujących w skażonej technologicznej dżungli, lecz mimo to posługującego się własnym kodem honorowym”<sup>35</sup>. Według Świecha, bohaterami cyberpunku są postaci niepewne etycznie. Jak zauważa, „cyberpunk sprowadza literaturę do poziomu ulicy i takich bohaterów oczekuje ulica”<sup>36</sup>. Aleksander Khudovec, protagonista *Sybirpunka*, łączy w sobie skrajności: z jednej strony, jest szefem ochrony trzęsącego NeoSybirskiem oligarchy, dzięki któremu zyskuje wstęp do kręgu elit. Z drugiej, jako przedstawiciel półświatka obraca się w kręgach *gopników*, gansterów i handlarzy syntadrealiną, co ostatecznie doprowadza go do (jakże cyberpunkowego) konfliktu z korporacją NovaTek. Nie jest to jednak typowy, cyberpunkowy bohater — haker, o którym piszą między innymi autorzy *Rewolucji dokonanej*. Zdecydowanie bliżej mu do Ricka Deckarda (*Blade Runner*, 1982), detektywa, którego postać nasuwa skojarzenia z czarnym kryminałem. Elana Gomel zwraca uwagę na podobieństwo cyberpunkowych fabuł do klasycznej stylistyki kryminału *noir*. Badaczka w artykule *Zombie w science fiction w zwierciadle postmodernizmu i podmiotowości* pisze: „Gibson oraz inni pisarze lat osiemdziesiątych, jak Bruce Sterling, Pat Cadigan czy Rudy Rucker opracowali model science fiction znany jako ‘cyberpunk’, łączący fabułę typu *noir* z rodzącą się subkulturą hakerów i nerdów”<sup>37</sup>. Khudovec jest reliktem starego świata zatopionym w cyberpunkowej rzeczywistości. Początkowo występuje w roli tradycyjnego detektywa, postaci charakterystycznej dla kina *noir*, uwikłanego w równie typową dla tej stylistyki fabułę. Na zlecenie oligarchy prowadzi śledztwo, w toku którego odkrywa powiązania z bezwzględną korporacją, a na swej drodze napotyka tajemniczą *femme fatale*.

Uniwersum *Sybirpunka* obnaża prawdę o prognozowanym i oczekiwany cyber-społeczeństwie niedalekiej przyszłości. Federacja

<sup>34</sup> K. Księski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>35</sup> D. Oramus, *Nowe światy literackie: literaturoznawstwo współczesne a nauki ścisłe*, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce” 2021, nr 70, s. 145.

<sup>36</sup> A. Świech, *Cyberpunk — kroniki w chromie*, P. Kletowski, P. Marecki (red.), *Nowe nawigacje II*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2003, s. 130.

<sup>37</sup> E. Gomel, *Zombie w science fiction w zwierciadle postmodernizmu i podmiotowości*, przeł. K. Olkusz, w: K. Olkusz, B. Szymczak-Maciejczyk (red.), *Perspektywy ponowoczesności*, t. VII: *Groza i postgroza*, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2018, s. 169.



Rosyjska jako przedstawicielka krain wschodnich, staje się przeja-skrawionym przykładem na to, jak może wyglądać nagły przeskok technologiczny w krajach postsowieckich. W trylogii opisana jest także bardziej charakterystyczna dla cyberpunku rzeczywistość ze sterylnie czystymi miastami (*casus* Szwajcarii), uporządkowanym społeczeństwem, globalną cyberprzestrzenią i zaawansowaną technologią w służbie ludzkości. Pozostaje jednak ukryta gdzieś na uboczu, poza granicami Federacji i przemysłowego NowoSybirsk, niemal całkowicie nieosiągalna dla szarego obywatela. W *Sybirpunku* od samego początku historii (a nawet jej zapowiedzi) jaskrawo wyeksponowane przez Gołkowskiego zostaje zjawisko „high tech & low life”<sup>38</sup>, czyli „dominacja wysokiej technologii nad warunkami życia”<sup>39</sup>.

Jednym z najistotniejszych atrybutów cyberpunku jest „istnienie ogromnej sieci internetowej i ciągły przepływ przez nią olbrzymich ilości danych”<sup>40</sup>, której w kontekście *Sybirpunka* należy poświęcić chwilę uwagi. Rafał Jankiel, w próbie charakterystyki cyberpunku zwraca uwagę na „różnorodne definicje słownikowe, w których zauważa się tylko jeden konkretny aspekt; na przykład że cyberpunkiem może być: odmiana fantastyki naukowej o akcji rozgrywającej się w cyberprzestrzeni”<sup>41</sup>. Na istotną rolę cyberprzestrzeni zwracają uwagę także autorzy *Rewolucji dokonanej*, przyznając, że „jest to zjawisko bardzo często obecne w powieściach cyberpunkowych”<sup>42</sup>. Gołkowski podejmuje polemikę z tym aspektem cyberpunku, konfrontując go z ponurą rzeczywistością. Rola cyberprzestrzeni w *Sybirpunku* zostaje zmarginalizowana; przybiera formę inną od cyberprzestrzeni obecnej na przykład w *Neuromancerze* Gibsona, *Schismatrixie* Sterlinga, filmowym *Matrixie* czy bardziej współczesnym *Gamedecku* Przybyłka, w których „cyberprzestrzeń [...] jest prawdziwym miejscem rozgrywania się akcji”<sup>43</sup>. Bohater nie włącza się w nią w pełni immersyjnie, nie „wtapia się” w świat cyfrowy.

<sup>38</sup> „High tech & low life” jest jedną z fundamentalnych zasad rządzących cyberpunkowymi uniwersami – została określona i nazwana przez krytyka fantastyki Franza Rottensteinera, o czym pisali m.in. autorzy *Rewolucji dokonanej*.

<sup>39</sup> A. Świech, *Kroniki w chromie...*, s. 131.

<sup>40</sup> K. Księżki, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>41</sup> R. Jankiel, *Wątki futurystyczne i cyberpunkowe w wybranych telewizyjnych produkcjach popkultury w kontekście retoryczno-językoznawczej analizy utworu audiowizualnego*, „Studia de Cultura” 2017 (4), nr 9, s. 105.

<sup>42</sup> K. Loskai in., *Rewolucja dokonana...*, s. 116.

<sup>43</sup> A. Świech, *Cyberpunk – kroniki w chromie...*, s. 128.

Strumień stanowi nieco bardziej zaawansowaną wersję internetu, którego globalność okazuje się mocno dyskusyjna: poddany cenzurze funkcjonuje wyłącznie w granicach Federacji, jako swojska, alternatywna wersja zachodniego Internetu. Jak zauważa bohater, to „taka nasza nibywewnętrzna sieć, spinająca całą Federację w jeden organizm. Teoretycznie otwarta na widoczny z niej Internet [...] praktycznie zamykająca nas, jak szklane akwarium wrzucone do oceanu”<sup>44</sup>.

Powieściowa technologia, poza sferą militarną i korporacyjną, wydaje się w większości zaimprovizowana przez garażowych inżynierów. Wizyta w państwowym szpitalu kończy się amputacją i implementacją wadliwych protez niskiej jakości, co nasuwa skojarzenia z jednej strony z pogarszającą się opieką społeczną we współczesnej Rosji<sup>45</sup>, a z drugiej, ze szpitalami istniejącymi na liniach frontu. Bohater wprost stwierdza, że, „ludzie bali się chodzić do szpitali [...]. Ja, na ten przykład, nie dałbym sobie uciąć palca tylko dlatego, że jest zwichnięty, i duża część ludzi myślała podobnie”<sup>46</sup>. Powieściowe szpitale zdradzają dystopijny obraz państwa przyszłości, rządzącego się prawami dehumanizującego jednostkę utylitaryzmu: „klient z nogą złamaną i zrastającą się odzyskiwał sprawność i zdolność produkcyjną po miesiącu, dwóch. Po zabiegu amputacji i cyberprotetyki – nominalnie po trzech dniach. Logiczne więc, że wybierano opcję społecznie bardziej zasadną”<sup>47</sup>. Cyborgizacja obywateli okazuje się bardziej korzystna niż tradycyjne ich leczenie. Jest także wszechobecna. Jak pisze Tomasz Król, autor *Cyberpunkowej (nie)tożsamości*, w cyberpunku „zwykle ciało staje się przeżytkiem – człowiek musi dogonić maszynę i technikę, które są jego dziełem. Środkiem postępu jest często inkorporacja maszyny, która przerywa ciągłość tkanek i zajmuje ich miejsce”<sup>48</sup>. Środkiem łączącym człowieka z maszyną są właśnie wszczepy i protezy. Mechaniczne udoskonalenia ludzkiego ciała są jednym z charakterystycznych elementów cyberpunkowych utworów. Jak zauważa Księski: „Te wszystkie technologie mają służyć ulepszeniu człowieka, stworzeniu

<sup>44</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol.1..., s. 200.

<sup>45</sup> Na co uwagę zwraca między innymi Jewgienij Gontmacher w eseju *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym*, „Rocznik Instytutu Europy Środkowo-Wschodniej” 2016, nr 14, z. 2, s. 9–34. (Publikacja online: 30.06.2017).

<sup>46</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 165.

<sup>47</sup> Tamże, s. 164.

<sup>48</sup> T. Król, *Cyberpunkowa (nie)tożsamość*, „Tekstoteka Filozoficzna” 2017, nr 6, s. 42.

z niego superistoty, żyjącej kilkaset lat, cieszącej się świetnym zdrowiem i możliwościami nieraz daleko przekraczającymi możliwości 'zwykłych' ludzi"<sup>49</sup>. W uniwersum *Sybirpunka* futurologiczna wizja cyborgizacji służącej udoskonaleniu ludzkiego ciała zderzona zostaje z postsowiecką rzeczywistością. Opieka zdrowotna realizowana była „na miarę możliwości”<sup>50</sup>. Jak się okazuje: „owszem, każdy dostanie zamienną kończynę — ale zrobioną z [...] ZnAlu, na podobieństwo tandetnych chińskich zabawek gnącego się i kruszącego w rękach”<sup>51</sup>. w NeoSybirsku pojawiają się kalekie, mechanicznie wzbogacone jednostki: weterani bojów z państwowym systemem opieki zdrowotnej. Następuje zderzenie z drugą stroną cyborgizacji, również obecną w trylogii, a mianowicie technologią wojskową i korporacyjną oraz zaawansowanymi prywatnymi modyfikacjami cybernetycznymi, bardziej charakterystycznymi dla cyberpunkowej rzeczywistości. Za takie Księżski uważał „wszczepy [...] do mózgu, usprawniające jego działanie lub poszerzające spektrum możliwości. Pojawiają się także cyborgizacje pełniące funkcję typowo estetyczną”<sup>52</sup>. Wszczepy bojowe i prototypowe systemy mające usprawnić walkę pojawiają się obok modyfikacji *stricte* estetycznych, mających szokować i wzbudzać zachwyty (podskórne diody, syntetyczna, przezroczysta skóra), a także markowych, określających statut posiadaczy:

Widziałem, że ci ludzie są nie to, że o klasę, a o rząd wielkości wyżej ode mnie. Poważni, stateczni, oszczędni w ruchach... Obwieszeni złotem i diamentami, nafaszerowani markowymi wysokotechnologicznymi wszczepami<sup>53</sup>.

Wśród wszystkich warstw społecznych NeoSybirka „[p]anuje technofetysyzm i clubbing”<sup>54</sup>. Jak widać w powyższych przykładach, w *Sybirpunku* „ciało jest przetwarzane na rozmaite sposoby”<sup>55</sup>, z których wyróżnić można trzy główne poziomy: wysokotechnologiczny, wojskowo-korporacyjny; znajdujący się w połowie drogi cywilny, estetyczny i markowy oraz najbardziej prymitywny, realizowany „na miarę możliwości”<sup>56</sup>, a będący jedynym dostępnym dla dużej, biednej części

<sup>49</sup> K. Księżski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>50</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 163.

<sup>51</sup> Tamże, s. 163.

<sup>52</sup> K. Księżski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>53</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 2, Fabryka Słów, Lublin–Warszawa 2020, s. 297.

<sup>54</sup> K. Księżski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu...*

<sup>55</sup> T. Król, *Cyberpunkowa (nie)tożsamość...*, s. 42.

<sup>56</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 163.

neosybirskich obywateli. W mniejszym stopniu niż motyw cyborgizacji w trylogii Gołkowskiego obecny jest charakterystyczny dla utworów z gatunku *science fiction*, także w cyberpunkowej odmianie, problem technolęku. Dariusz Brzostek, autor artykułu *Lęk przed maszyną i lęk (z) maszyny*, w którym analizował motyw technolęków obecnych w twórczości Stanisława Lema, za jeden z przejawów owej fobii uznał „lęki przed postępem (a zwłaszcza maszyną, techniką, robotyzacją oraz sztuczną inteligencją), nękające w bliższej bądź dalszej przyszłości człowieka i ludzkość w ogóle”<sup>57</sup>. Słowa te, w kontekście cyberpunku można rozumieć jako lęk przed zaawansowanymi maszynami — androidami imitującymi ludzi<sup>58</sup>, które wymykają się spod kontroli ich stwórców. Zdaniem Gregory’ego Claeysa, autora książki *Dystopia: a Natural History*:

[W]spółcześnie [...] mierzymy się z kolejną schizofrenią tożsamości, dla której zagrożeniem są syntetyczne twory, takie jak androidy [...] czy cyborgi [...]. Ludzie mocniej zaczęli przypominać maszyny, a maszyny nabrały więcej cech ludzkich, kiedy to na początku XXI wieku coraz bardziej zaczęły rozmywać się krańce „człowieczego”. Niektórzy badacze określają to zjawisko mianem „posthumanizmu” i przedstawiają je jako zdehumanizowaną dystopię, niekiedy rozważaną w nawiązaniu do cyberpunku<sup>59</sup>.

W powieści taką rolę pełni Mykoła — dziwaczny pustelnik, będący prototypowym, zaawansowanym tworem skonstruowanym przez korporację NovaTek. Mykoła ucieka z laboratorium, a następnie staje się ucieleśnieniem technolęków swoich stwórców: buntuje się i finalnie przyczynia się do ich upadku. Motyw ten, zdominowany przez wątek

<sup>57</sup> D. Brzostek, *Lęk przed maszyną i lęk (z) maszyny*. *Sztuczna inteligencja i technolęki Stanisława Lema*, „Kultura Współczesna” 2018, vol. 2, nr 101, s. 13.

<sup>58</sup> Najbardziej charakterystycznym utworem w stylistyce cyberpunkowej, realizującym ten motyw jest film *Blade Runner*, który powstał jako adaptacja powieści Philipa K. Dicka *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*. Jednym z największych lęków człowieka były zbuntowane androidy, które ukrywały się pośród ludzi. Strach wzbudzała świadomość, że maszyna jest zdolna na tyle udolnie imitować ludzkie zachowanie, by stać się od niego nieodróżnialną. Motyw ten pojawia się w rozmaitych utworach, spośród których warto wymienić chociażby grę *Fallout 4*, której twórcy bardzo sprawnie go wykorzystali, przedstawiając postapokaliptyczny świat pełen zagrożeń. Jednym z nich, wzbudzającym paranoję wśród ludzi, była obecność syntków — zaawansowanych robotów, które stopniowo przejmowały tożsamość i wygląd zaginionych członków rodzin czy znajomych.

<sup>59</sup> Przekł. za: G. Claeys, *Potworność i źródła przestrzeni dystopijnej*, przekł. W. Wojtyra, B. Szymczak-Maciejczyk, w: K. Olkusz, B. Szymczak-Maciejczyk (red.), *Perspektywy ponowoczesności T. VII: Groza i postgroza...*, s. 109.

cyborgizacji, nie zostaje jednak w trylogii pogłębiony. W jej kontekście lęk związany jest nie ze strachem przed maszynizacją ciała i postępującą dehumanizacją, ale nieudolnym systemem opieki zdrowotnej i niskojakościowymi „tańszymi zamiennikami” protez.

Gołkowski przedstawia ironiczny obraz Federacji Rosyjskiej niedalekiej przyszłości obnażając przywary zarówno społeczeństwa rosyjskiego, jak i szerzej rozumianej zbiorowości, którą określić można (stereotypowym) mianem „postślówiańskiej”. Bardzo ważny jest aspekt socjologiczny cyberpunku, a zwłaszcza obecne w *Sybirpunku* odniesienia do obecnej sytuacji w Rosji. Mazurkiewicz twierdzi, że:

[w]ydaje się niemożliwe dostrzeżenie pozatekstowych aluzji mogących mieć istotny wpływ na interpretację, jeśli nie uwzględni się w szerokim zakresie specyfiki środowiska, na którego społeczne zapotrzebowanie owe teksty powstały<sup>60</sup>.

Trylogia Gołkowskiego jest w pewnym stopniu subwersywna<sup>61</sup>. Korzystając ze stylistyki typowej dla cyberpunku, przekształca ją, przenosząc znaczenie. Wchodzi w polemikę z utworami należącymi do gatunku, z jednej strony obnażając jego mroczne, ukryte pod neonową maską oblicze, a z drugiej stereotypową wschodnią mentalność. Zachód zawsze pozostaje niedoścignioną krainą marzeń, nawet w pozornie globalnej wiosce, którą powinien stać się cyberpunkowy świat niedalekiej przyszłości. Wschód natomiast nadal uparcie walczy ze swoimi „odwiecznymi” problemami — Federacja, pomimo mamiących oczy neonów i cudów militarnej technologii, jest tak naprawdę zacofanym społecznie krajem, który powoli popada w ruinę, tocząc kolejną zimną wojnę i żyjąc mrzonkami o potędze.

## SOCJOLOGICZNY ASPEKT SYBIRPUNKA

Jak zauważa Kruszewski: „Wizja świata przyszłości w [...] dziełach reprezentujących cyberpunk jest oparta na próbie przewidzenia kierunku zachodzących w teraźniejszości autora przemian: politycz-

<sup>60</sup> A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku...*, s. 74.

<sup>61</sup> Korzystam z pojęcia subwersji jako strategii z pola sztuki zaangażowanej. Według Grzegorza Dziamskiego (o czym pisze Łukasz Ronduda w książce *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*), subwersja „polega na naśladowaniu, na utożsamianiu się niemalże z przedmiotem krytyki, a następnie delikatnym przesunięciu znaczeń” Ł. Ronduda, *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, RABID, Kraków 2006, s. 9–10.

nych, kulturowych, społecznych, technologicznych”<sup>62</sup>. Istotną rolę socjologicznego wymiaru cyberpunku podkreśla także Mazurkiewicz, który pisze, że „ze względu na socjologiczny charakter cyberpunku [...] nieodzowne staje się również podniesienie kwestii relacji, jakie łączą teksty kultury cyberpunkowej ze społecznym klimatem, w którym powstały”<sup>63</sup>. Gołkowski wykorzystuje ten aspekt cyberpunku, aby przedstawić prognozę przyszłościowej Federacji Rosyjskiej<sup>64</sup>. Autor prezentuje ponurą, dystopijną wizję przyszłego społeczeństwa, które pomimo funkcjonowania w technologicznie zaawansowanej, przyszłej rzeczywistości, nie ulega podobnemu rozwojowi. W wizerunku Federacji i jej obywateli na kartach *Sybirpunka* widać pewne cechy charakterystyczne dla współczesnego społeczeństwa rosyjskiego, na które zwraca uwagę między innymi Jewgienij Gontmacher w eseju *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym*. Najwyraźniejszymi z nich są: kult silnej jednostki, sytuacja „oblężonej twierdzy”, atomizacja społeczeństwa oraz stan zawieszenia w oczekiwaniu na mającą nadejść poprawę. Wiąże się to z kryzysem tożsamościowym Rosjan, a także, o czym pisze Joanna Kot-Wojciechowska, „z problemem ustalenia tożsamości narodowej po upadku Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich”<sup>65</sup>. Autorka wymienia wiele problematycznych czynników<sup>66</sup> utrudniających wytworzenie rosyjskiej tożsamości, a także sposoby na to, jak ową nową tożsamość próbuje się ukształtować. Jakub Potulski, autor *Współczesnych kierunków rosyjskiej myśli geopolitycznej*, zwraca uwagę na konieczność wypracowania przez Rosję „narodowej (rosyjskiej) idei, gdyż bez niej, bez widocznej wizji i perspektywy rozwoju państwa, trudno będzie chronić specyfikę własnej kultury i państwowości”<sup>67</sup>.

<sup>62</sup> P. Kruszewski, *Cyberprzestrzeń i atomizacja...*, s. 159.

<sup>63</sup> A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku...*, s. 74.

<sup>64</sup> Co ciekawe, podobne wyobrażenia na temat Rosji i Rosjan funkcjonują w świadomości Polaków. Zob. na przykład G. Sygnowski, Ł. Mazurkiewicz, *Polska–Rosja. Diagnoza społeczna 2020. Polacy na temat Rosji i Rosjan oraz stosunków polsko-rosyjskich*, Centrum Polsko-Rosyjskiego Dialogu i Porozumienia, Warszawa 2020.

<sup>65</sup> J. Kot-Wojciechowska, *Polityka Władimira Putina a kwestia rosyjskiej tożsamości narodowej*, „Historia@Teoria” 2018, vol. 1, nr 7, s. 214.

<sup>66</sup> Kot-Wojciechowska wśród problematycznych czynników utrudniających wykształcenie nowej tożsamości w miejsce powstałej „pustki ideologicznej” wymienia rozległe terytorium Federacji, a także „wieloetniczność, wielokulturowość i wielowyznaniowość” jej obywateli. Tamże.

<sup>67</sup> J. Potulski, *Współczesne kierunki rosyjskiej myśli geopolitycznej. Między nauką, ideologicznym dyskursem a praktyką*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2010, s. 290.



Jak zauważa Olga Nadskakuła-Kaczmarczyk: „Tym co w ostatnich czasach jednoczy Rosjan i zwiększa ich poparcie dla prezydenta jest niewątpliwie ‘polityka siły’ w stosunkach międzynarodowych<sup>68</sup>”. Najważniejszym czynnikiem spajającym społeczeństwo rosyjskie, co widoczne jest także w *Sybirpunku*, jest kult silnej jednostki, której przedmiotem w powieści staje się „bezkonkurencyjny prezydent”<sup>69</sup>. O jego popularności i sile świadczą między innymi takie hasła jak „Wieczny Prezydent – wieczna Rosja!”<sup>70</sup>. Według powieściowych mediów, to właśnie dzięki niemu panuje dobrobyt: „Nigdy nie było lepiej! Mówię pani, naprawdę! Starcza mi na jedzenie, na leki i na mieszkanie, czego chcieć więcej? Niech żyje nasz Prezydent!”<sup>71</sup>. „Dla Rosjan jedynie silny prezydent zapewni rozwój”<sup>72</sup>. Sam prezydent nie jest bezpośrednio obecny w życiu mieszkańców Federacji. Pojawia się wyłącznie na plakatach i w komunikatach, które kreują go na nadczłowieka, istotę niemal boską, która czuwa nad obywatelami imperium. Nadskakuła-Kaczmarczyk, odwołując się do klasyfikacji Karla Poppera, charakteryzuje społeczeństwo rosyjskie jako zamknięte. Jak zauważa, społeczeństwa takie

charakterystyczne są dla systemów autorytarnych i totalitarnych – wpisują się więc we współczesną rzeczywistość rosyjską. [...] Relacja władcza jest uważana jako niepodzielna, zunifikowana i często, jak w przypadku Rosji, spersonifikowana<sup>73</sup>.

Zamknięcie powieściowego społeczeństwa Federacji przejawia się nie tylko za sprawą Prezydenta, będącego personifikacją władzy, ale

<sup>68</sup> O. Nadskakuła-Kaczmarczyk, *Podstawy społecznej akceptacji polityki Władimira Putina*, „Cywilizacja i Polityka” 2017, vol. 15, s. 259.

<sup>69</sup> W którego kreacji widać karykaturalne podobieństwo do Władimira Putina. Bardzo sugestywny jest zwłaszcza fragment drugiego tomu, gdzie czytamy: „Na ścianie za jej plecami leciała właśnie kolejna powtórka niedawnej przemowy Prezydenta, zapowiadającego kolejne zmiany w konstytucji i przekonującego naród, że zbliża się pora, kiedy będzie musiał ustąpić. Robił ten cyrk co sześć, siedem lat: zapowiadał rychłą dymisję, przekonywał, że nie wolno mu przekraczać ustawowej liczby kadencji. Potem w Dumie Federacji pojawiał się projekt zmian w Ustawie Zasadniczej, które oczywiście przegłosowywano w błyskawicznym tempie. Prezydent podpisywał je z uśmiechem, po czym mówił: ojej, no cóż, zmieniły się okoliczności, teraz mamy nowe zasady, więc moje poprzednie kadencje się nie liczą, mogę siedzieć jeszcze dwie. I tak w kółko od lat, odkąd tylko pamiętam”. M. Gołkowski, *Sybirpunk* vol. 2..., s. 602.

<sup>70</sup> Tegoż, *Sybirpunk*, vol. 1..., s. 105.

<sup>71</sup> Tamże, s. 318.

<sup>72</sup> J. Kot-Wojciechowska, *Polityka Władimira Putina...*, s. 221.

<sup>73</sup> O. Nadskakuła-Kaczmarczyk, *Podstawy społecznej akceptacji...*, s. 258.

także bardziej bezpośrednim zamknięciem granic, czy omówionym wcześniej, cenzurowanym Strumieniem, czyli wewnątrz federacyjną quasi-siecią internetową. Kult silnej jednostki i zamknięty charakter społeczeństwa wiąże się bezpośrednio z kreowaną przez władzę sytuacją „oblężonej twierdzy”. „Postrzeganie Rosji jako oblężonej twierdzy i antyzachodnia polityka Kremla wykorzystywane są w celu legitymizowania autorytarnej polityki władz”<sup>74</sup>, pisze Kot-Wojciechowska. Poza granicami powieściowej Federacji czają się wrogowie: kapitalistyczny Zachód oraz „strasząca sankcjami” Unia Europejska. Pozycja Federacji na arenie międzynarodowej staje się atutem w ręku władz, gdy chodzi o kreowanie wspólnoty wśród obywateli. „Władza rosyjska postrzega świat z pozycji ‘oblężonej twierdzy’, przekonuje obywateli że NATO próbuje okrążyć Rosję, że nie szanuje rosyjskich interesów”<sup>75</sup>. „Wróg z zewnątrz” wykorzystywany jest przez powieściowe władze do zapewnienia sobie posłuszeństwa obywateli oraz zamknięcia ich pod ochronnym kloszem. Świat poza granicami federacji stanowi zagrożenie nie tylko bezpośrednie (zbrojne), ale także pośrednie: gospodarcze<sup>76</sup> oraz kulturowe. Autor *Współczesnych kierunków rosyjskiej myśli geopolitycznej* pisze, że „zaczęto zatem coraz częściej podkreślać i akcentować przede wszystkim odrębność i specyfikę Rosji, a także konieczność ochrony swojej tożsamości cywilizacyjnej przez odrzucenie wpływów zewnętrznych”<sup>77</sup>. Schemat postępowania wydaje się łatwy do przejrzenia, ale jednocześnie jest niezwykle skuteczny: sytuacja zagrożenia wykorzystywana jest do próby wykreowania wspólnej tożsamości na zasadzie antagonizmu: my, obywatele Federacji przeciwko reszcie świata. Nadskakuła-Kowalczyk zwraca uwagę na rolę polityki zagranicznej, która „stała się instrumentem w rozwiązywaniu problemów polityki wewnętrznej”. Jak zauważa badaczka: „Logika systemu jest prosta i, jeśli chodzi

<sup>74</sup> J. Kot-Wojciechowska, *Polityka Władimira Putina...*, s. 221.

<sup>75</sup> O. Nadskakuła-Kaczmarczyk, *Podstawy społecznej akceptacji...*, s. 260.

<sup>76</sup> Co w powieści przejawia się albo poprzez sankcyjne zagrania Unii, chcącej w ten sposób wymusić różne ustępstwa, albo stopniowe przejmowanie Federacyjnych biznesów przez Chińczyków. Doskonałym przykładem z powieści jest sytuacja z Kaliningradem, który odbudowany przy pomocy chińskich pracowników i inwestorów niemal niedostrzegalnie przeszedł pod ich kontrolę (czego widoczną konsekwencją jest oficjalne przemianowanie miasta z Kaliningradu na Jialininggele). Nasuwa to silne skojarzenia z sytuacją z grudnia 2017, kiedy Chiny przejęły port Hambantota, w momencie, gdy rząd Sri Lanki nie był w stanie oddać zadłużenia.

<sup>77</sup> J. Potulski, *Współczesne kierunki rosyjskiej myśli geopolitycznej...*, s. 216.

o politykę zagraniczną, opiera się na fundamentalnym przekonaniu, że Rosja została upokorzona przez Zachód<sup>78</sup>. Zjawisko to można zobrazować wymownym przykładem z *Sybirpunka*. Jak dowiadujemy się z komunikatu „Neosybirskiej Pravdy”: panuje „narastające napięcie w stosunkach międzynarodowych. Unia Europejska grozi naszej Ojczyźnie wprowadzeniem kolejnych sankcji, ale Rada Federacji zdecydowanie odpiera bezpodstawne zarzuty”<sup>79</sup>.

W powieściowej, przyszłościowej Federacji od lat władzę sprawuje bezkonkurencyjny Prezydent prawdę głosi państwowe czasopismo „Neosybirska Pravda”, bogaci oligarchowie stoją ponad prawem, a Federacja znajduje się w odwiecznej opozycji do kapitalistycznego Zachodu. Możemy w tym dostrzec zaskakująco aktualny obraz współczesnej Rosji, drażnionej przez kryzys od czasu, jak zauważa Gontmacher, upadku „socjalnego raję”<sup>80</sup> w 2008 roku. Granice są zamknięte, import i eksport praktycznie nie istnieją, a naród, dumny z rodzimej gospodarki, w większości cierpi biedę. Szerzy się cwaniactwo, fuszerka i korupcja, a mieszkańcy przez większość swojego życia kombinują, w jaki sposób ugrać coś dla siebie. Podobne zachowania można dostrzec we współczesnej Rosji, na co uwagę zwraca rosyjski ekonomista, który za przyczynę tego stanu uważa, między innymi, brak reform. Prowadzi to do „pogłębiania się ubóstwa, czemu towarzyszy narastająca marginalizacja społeczeństwa. Pojawia się coraz więcej ludzi, którzy nie tylko załamali ręce i stracili chęć do życia, ale też postrzegają dewiacyjne zachowania jako normę”<sup>81</sup>. Społeczeństwo w takiej postaci wpisuje się doskonale w charakterystyczne dla cyberpunku zjawisko *low-life*, co uwypukla się poprzez kontrast z omówionym wcześniej, *high-techowym* obrazem *Sybirpunkowej* technologii. Wizerunek Federacji nasuwa niepokojące skojarzenia nie z krajem niedalekiej przyszłości, ale ze Związkiem Radzieckim. Już same budynki państwowe wyglądają jak wyrwane z przeszłości: brudne korytarze, odrapane ściany i niekompetentny, nieprzyjazny personel — podobnych, postsowieckich przykładów z *Sybirpunka* można mnożyć. Kolejki, „tradycyjne” łapówkarstwo, bez którego niczego nie można załatwić, problemy z zaopatrzeniem, wyrabianie nadprogramowej normy, *gopniki* w dresach wałęsający się po blokowiskach — to wszystko zostaje przedstawione w powieści w otocz-

<sup>78</sup> O. Nadszakula-Kaczmarczyk, *Podstawy społecznej akceptacji...*, s. 259.

<sup>79</sup> M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol.1, s. 554.

<sup>80</sup> J. Gontmacher, *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym...*, s. 21.

<sup>81</sup> Tamże, s. 32.

ce cyberpunkowej stylistyki. *Sybirpunk* zdradza też pewne prawdy o ludziach uwięzionych w federacyjnych granicach: dumnych z pochodzenia, nadal żyjących snem o potędze. Podobnie jak współcześni Rosjanie żyją skromnie i oszczędnie z nadzieją, że będzie lepiej, gdy jeszcze trochę pocierpią; swoje zaufanie pokładając we władzy, która przekonuje ich, że zadba o ich dobrobyt. „Ludzie, przekazując odpowiedzialność za swój los prezydentowi, nie przestają się łudzić, że ten właśnie człowiek jakimś cudem zmieni tę tendencję” — pisze o tym zjawisku Gontmacher, i konkluduje:

I wtedy znowu, jak to miało miejsce w latach „socjalnego dobrobytu” pierwszej dekady XXI wieku, szybko zaczną wzrastać wynagrodzenia i emerytury, nasz kraj zacznie budzić w innych strach (co jest równoznaczne z szacunkiem)<sup>82</sup>.

Iluzję tę podtrzymują państwowe media, w imieniu których w świecie powieściowym przemawia „Neosybirska Pravda”. Ta propagandowa machina „bębni o tym, że trzeba trochę pocierpieć, zacisnąć pasa, a później, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, wszystko wróci do sytuacji z pierwszej dekady XXI wieku, znów nastanie ‘socjalny raj’”<sup>83</sup>. w tym momencie w pełni objawia się dystopijna rzeczywistość *Sybirpunka*. Ten stan zawieszenia i oczekiwania na poprawę, którym żyją współcześni Rosjanie, w cyberpunkowym świecie przyszłości trwa nadal, a przekonanie o rychłej prospericje nadal pozostaje nieosiągalną iluzją.

Jeden z istotnych wymienianych przez Kot-Wojciechowską<sup>84</sup> elementów jednoczących społeczeństwo rosyjskie został przez Gołkowskiego całkowicie pominięty — elementem tym jest Cerkiew i religia, która odgrywa ważną rolę zarówno w życiu Rosjan, jak i polityki Kremla. Można się zastanawiać, czy nieobecność Cerkwi (ale nie tylko: wieloetniczne<sup>85</sup> oraz wielowyznaniowe wszakże społeczeństwo

<sup>82</sup> Tamże, s. 29

<sup>83</sup> Tamże, s. 34.

<sup>84</sup> Jak zauważa badaczka: „Współczesna Rosja to państwo, w którym dużą rolę odgrywa religia. Odbudowa autorytetu rosyjskiej Cerkwi ma za zadania wypełnić ideologiczną pustkę obecną w kraju po upadku Związku Radzieckiego. Bliskie środowisko prezydenta — współpracownicy i osoby popierające politykę Putina — podkreślają wyjątkową rolę religii w odbudowie tożsamości Rosjan”. J. Kot-Wojciechowska, *Polityka Putina...*, s. 218. Kot-Wojciechowska podaje także statystykę, według której na przestrzeni ostatnich lat zwiększył się odsetek obywateli deklarujących wyznawanie religii prawosławnej. Zob. Tamże, s. 219.

<sup>85</sup> Co wyraża się w przedstawicielach różnych nacji, których na swej drodze napotyka bohater, a nawet w cytowanej przez niego konstytucji przyszłościowej

rosyjskie w *Sybirpunku* zupełnie nie posiada przedstawicieli swoich religii) w cyberpunkowych realiach *Sybirpunka* jest intencjonalna — co wskazywać by mogło na prognozowaną, całkowitą ateizację przyszłego społeczeństwa<sup>86</sup> (być może jest to także zwrot ku radzieckiej przeszłości), czy nieintencjonalna, a narracja prowadzona z perspektywy ateistycznego bohatera nie zwraca uwagi na religijność wpisana w społeczeństwo. Mazurkiewicz, pisząc o religii obecnej w utworach cyberpunkowych, przypisuje jej rolę „egzotyzacji świata przedstawionego”. Jak zauważa:

Brak zakorzenienia w wyobraźni społecznej i wiedzy potocznej dogmatów religii i kultów przywoływanych przez twórców fantastyki cyberpunkowej sprawia, iż są one odbierane jako egzotyczne. Tym samym pogłębiają czytelnicze odczucie obcości w kontakcie ze światem ultrazaawansowanej technologicznie przyszłości<sup>87</sup>.

Biorąc pod uwagę, że pozostałe, wymienione wcześniej aspekty kształtujące tożsamość współczesnego społeczeństwa rosyjskiego obecne są w niemal niezmienionym stanie w cyklu Gołkowskiego, wydaje się co najmniej tajemniczym przemilczenie roli Cerkwi. W *Sybirpunku*, prezentującym społeczeństwo rosyjskie, niespodziewane wydaje się właśnie przemilczenie tematu religii, która zostaje całkowicie zdominowana przez technologię przyszłości. Możemy się jedynie zastanawiać, czy i w jaki sposób funkcjonuje Kościół Prawosławny w nieodległej przyszłości: cerkiew ewoluuje, upada, czy pozostaje w stagnacji, podobnie jak społeczeństwo? Stanowi ostoję tradycji? a może ulega zmianie; pojawiają się cyberpopi i cybercerkiew, dostosowujący się do realiów świata niedalekiej, cyberpunkowej rzeczywistości<sup>88</sup>? Autor nie tylko nie odpowiada na to pytanie, ale także nie zostawia poszlak, które mogłyby posłużyć do wysnucia konkretnych wniosków.

Federacji, która (podobnie do konstytucji Rosji), zaczyna się od słów: „my, naród wieloetniczny” M. Gołkowski, *Sybirpunk*, vol. 1, s. 293.

<sup>86</sup> Jedyna uroczystość przedstawiona w cyklu to ślub oligarchy Daniułowa odbywający się przed urzędniczką stanu cywilnego, co, z pewną dozą ostrożności, potraktować można jako kolejny trop wskazujący na zlaicyzowanie społeczeństwa przyszłości.

<sup>87</sup> A. Mazurkiewicz, *Fantastyka religijna jako zjawisko osobne (rekonesans)*, w: M. M. Leś, P. Stasiewicz (red.), *Motywy religijne we współczesnej fantastyce*, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2014, s. 34.

<sup>88</sup> Jak ma to miejsce na przykład w grze *Cyberpunk 2077*, gdzie funkcjonują różne religijne i ich odłamy, a sam gracz może między innymi zwiedzić wnętrza futurystycznego kościoła.

**CO PRZYNIESIE JUTRO?**

„Cyberpunk, przełożony na język posthumanizmu, jest dramatyczną, nihilistyczną, mroczną, apokaliptyczną wręcz wizją przyszłości. Stawia też pytanie o istotę człowieczeństwa” — pisze Anna Andrusiewicz, autorka *Elementów gotycyzmu w kulturowym wymiarze cyberpunku* i konkluduje: „Cyberpunk nigdy nie był jedynie gatunkiem literackim, a raczej *quasi*-systemem filozoficznym pokazującym degradację świata jako systemu gospodarczego, politycznego i społecznego”<sup>89</sup>. Autor *Sybirpunka* prezentuje świat przyszłości, który pomimo skoku technologicznego drażony jest przez te same problemy, które obecne są w świecie rzeczywistym. Gołkowski gra z charakterystycznymi dla gatunku motywami — konstrukcją bohatera, wizerunkiem miasta czy zaawansowaną technologią, które poddane wpływowi „rosyjskości” stają się ich zregionalizowaną wersją, mocno odnoszącą się do rosyjskich realiów. Jednocześnie atrybuty cyberpunku: nowoczesne miasto, zaawansowana technologia stają się atrakcyjnymi maskami, którymi zostaje przesłonięta rzeczywistość przedstawiona w *Sybirpunku*. NeoSybirsk to nenowa szata okrywająca przemysłowy Nowosybirsk, a cyborgizacja, w utworach cyberpunkowych stanowiąca o zaawansowanym rozwoju technologicznym, jest zadziwiająco niskiej jakości. Technologia służy nie tyle do ulepszania ludzkiego ciała, ile do tuszowania jego niedoskonałości. Bohater natomiast nie jest hakerem czy obeznanym w technologicznych nowościach obywatelem świata przyszłości, ale reliktem przeszłości, zagubionym w nowoczesności.

Autor zdaje się świadomy wizerunku społeczeństwa rosyjskiego, którego przyszłą wizję prezentuje w powieści. Na przytoczonych wcześniej przykładach widać, że nie różni się ono, jak można byłoby się spodziewać, od swojego pierwowzoru. Autor w przewrotny sposób wykorzystuje socjologiczny aspekt cyberpunku, a także mentalność Rosjan, którzy w konfrontacji z wysokotechnologicznym światem przyszłości, społecznie nadal trwają w przeszłości. Wizja Gołkowskiego ukazuje świat przyszłości, w którym Federacja nadal nie uporała się z problemem wykształcenia nowej tożsamości, ani z kryzysem społeczno-gospodarczym. O początkach tego kryzysu pisał Gontmacher, za punkt przełomowy podając rok 2008. Rosyjski ekonomista pisał, że „[Współczesna Rosja] doświadczyła «zaledwie» spadku cen ropy i gazu. Ale to wystarczyło, aby zaszczerpić na naszym gruncie

<sup>89</sup> A. Andrusiewicz, *Elementy gotycyzmu w kulturowym wymiarze cyberpunku — triumf technologii nad romantyczną tradycją*, „Annates Academiae Paedagogicae Cracoviensis” 2006, nr 35, s. 71.



pełzający kryzys społeczno-gospodarczy, który zdaje się nie mieć końca”<sup>90</sup>. Kryzys ten nadal trawi Federację przyszłości. Jego objawami, widocznymi z perspektywy szarego obywatela NeoSybirka są problemy z zaopatrzeniem, ceny oraz jakość<sup>91</sup> żywności, opieki medycznej, a także technologii cywilnej. W wizerunku mieszkańców centrum miasta — zdrowych, szczęśliwych i obnoszących się ze swoim bogactwem (choćby za sprawą kosmetycznych cyborgizacji) widać opisywaną przez Gontmachera „klasę średnią”<sup>92</sup> podczas gdy przedmieścia zamieszkują ludzie zrezygnowani, oczekujący od życia jedynie tego, by „zawsze pracowała fabryka i regularnie płaciła pensje”<sup>93</sup>. Autor przedstawia problem obecny w społeczeństwie rosyjskim, przenosi go w realia przyszłości, nie próbując przedstawić odpowiedzi na to, jak go rozwiązać, co samo w sobie wiele mówi o Rosji i Rosjanach. Świech, pisząc o światach cyberpunku, zauważa, że gatunek ten

przedstawia świat niejako «zawieszony» — zamiast pokazywać katastrofę, raczej zakłada jej istnienie w przyszłości, sugeruje, że wszystko jest zawieszona na krawędzi [...]. Mimo, że katastrofa nie nadchodzi, pozostaje wciąż napięcie, oczekiwanie na wielkie, niszczące wydarzenie<sup>94</sup>.

Gontmacher we *Współczesnej Rosji...* przedstawia dwa najbardziej prawdopodobne scenariusze, które czekają Rosję w niedalekiej przyszłości: inercyjny i reformatorski<sup>95</sup>. Gołkowski w swojej prozie podąża drogą inercji. Autor przedstawia diagnozę współczesnego społeczeństwa rosyjskiego, dostrzega jego niezmienną, co wykorzystuje w kreacji dystopijnej wizji. Świat „zawieszony” w oczekiwaniu to właśnie świat *Sybirpunka* i ten aspekt cyberpunku mocno wybrzmiewa w powieści. Nie ma w nim miejsca na „aspekty anarchistyczne i wolnościowe, antytotalitaryzm, kwestionowanie autorytetów, bunt przeciwko opresyjnej i szkodliwej władzy, przestarzałym prawom i normom niedostosowanym do rzeczywistości rządzonej przez reguły nowego cyberświata”<sup>96</sup>. Parafrazując wypowiedź Świecha, można powiedzieć,

<sup>90</sup> J. Gontmacher, *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym...*, s. 27.

<sup>91</sup> Artykuły spożywcze niemal w całości zastąpione zostały przez wysoko przetworzone produkty z soi, syntobiałka i innych syntetycznych zamienników, mających imitować wygląd i smak różnych potraw. Mięso dla szarego obywatela jest towarem niemal niedostępnym, uważanym za luksusowy — na jego zakup mogą pozwolić sobie jedynie nieliczni.

<sup>92</sup> J. Gontmacher, *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym...*, s. 18.

<sup>93</sup> O. Nadskakuła-Kaczmarczyk, *Podstawy społecznej akceptacji...*, s. 253.

<sup>94</sup> A. Świech, *Cyberpunk — kroniki w chromie...*, s. 128.

<sup>95</sup> J. Gontmacher, *Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym...*, s. 31.

<sup>96</sup> A. Andrusiewicz, *Elementy gotycyzmu...*, s. 73.

że poprawa nie nadchodzi, pozostaje wciąż oczekiwanie na wielki cud gospodarczy. Społeczeństwo Federacji przyszłości trwa w sytuacji zawieszenia, ciąglego oczekiwania na lepsze jutro, które zapewnią mu władze państwowe. Kraj nadal znajduje się w pozycji obłożonej twierdzy, jego granice zamknięte są przed wrogiem z Zachodu, wyraźnie widoczne jest rozwarstwienie społeczne, a od obywateli wymagany jest „jeszcze jeden” wysiłek, kolejne wyrzeczenie, które konieczne jest na drodze ku lepszemu jutru. Jutru, które w *Sybirpunku* nadal nie staje się terażniejszością.

## REFERENCES

- Andrusiewicz, Anna. “Elementy gotycyzmu w kulturowym wymiarze cyberpunku — triumf technologii nad romantyczną tradycją.” *Annates Academiae Paedagogicae Cracoviensis*, 2006, no. 35: 68–76.
- “Bardzo krótka historia sztuki krytycznej.” *Historia sztuki* <<https://www.historiasztuki.com.pl/strony/026-00-00-SZTUKA%20KRYTYCZNA.html>> (07.10.2021).
- Brzostek, Dariusz. “Lęk przed maszyną i lęk (z) maszyny. Sztuczna inteligencja i technolęki Stanisława Lema.” *Kultura Współczesna*, 2018, vol. 2, no. 101: 13–24.
- Cetnarowski, Michał. “Unitry, golem i karbonada, czyli cyberpunk znad Wisły.” *Culture* <<https://culture.pl/pl/artykul/unitry-golemy-i-karbonada-czyli-cyberpunk-znad-wisly>> (08.10.2021).
- Csicsery-Ronay, Istvan. “Cyberpunk and Neuromanticism.” *Mississippi Review*, 1988, vol. 16: 266–278.
- Claeys, Gregory. “Potworność i źródła przestrzeni dystopijnej.” Wojtyra, Wiktoria, and Szymczak-Maciejczyk, Barbara. Transl. *Perspektywy ponowoczesności*. T. VII: *Groza i postgroza*. Olkusz, Ksenia, and Szymczak-Maciejczyk, Barbara. Ed. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, 2018: 87–152.
- “Cyberpunk.” *The Encyclopedia of Science Fiction*, <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>> (06.10.2021).
- Czapliński, Przemysław. *Poruszona mapa*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2016.
- Gołkowski, Michał. *Sybirpunk*. Vol. 1. Lublin–Warszawa: Fabryka Słów, 2020.
- Gołkowski, Michał. *Sybirpunk*. Vol. 2. Lublin–Warszawa: Fabryka Słów, 2020.
- Gołkowski, Michał. *Sybirpunk*. Vol. 3. Lublin–Warszawa: Fabryka Słów, 2020.
- Gomel, Elana. “Zombie w science fiction w zwierciadle postmodernizmu i podmiotowości.” Olkusz, Ksenia. Transl. *Perspektywy ponowoczesności*. T. VII: *Groza i postgroza*. Olkusz, Ksenia, and Szymczak-Maciejczyk, Barbara. Ed. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, 2018: 165–185.
- Gontmacher, Jewgienij. “Współczesna Rosja: szkice o życiu społecznym.” Sobol, Alina. Transl. *Rocznik Instytutu Europy Środkowo-Wschodniej*, 2016, vol. 2, no. 14: 9–34.
- Hollinger, Victoria. “Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.” *Mosaic*, 1990, vol. 23, no. 2: 29–44.
- Jankiel, Rafał. “Wątki futurystyczne i cyberpunkowe w wybranych telewizyjnych produkcjach popkultury w kontekście retoryczno-językoznawczej analizy utworu audiowizualnego.” *Studia de Cultura*, 2017, vol. 9, no. 4: 104–115.

- Każmierczak, Marek. "Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej." *Teksty Drugie*, 2005, no. 1–2: 271–289.
- Kot-Wojciechowska, Joanna. "Polityka Władimira Putina a kwestia rosyjskiej tożsamości narodowej." *Historia@Teoria*, 2018, vol. 1, no. 7: 213–223.
- Kiejzewicz, Agnieszka. "Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego." *80s Again! Monografia poświęcona latom 80. XX wieku*. Jabłońska, Aneta, and Koryciński, Mariusz. Ed. Warszawa: Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian, 2017: 169–187.
- Kiejzewicz, Agnieszka. *Japoński cyberpunk. Od awangardowych transgresji do kina popularnego*. Bydgoszcz: Kirin, 2018.
- Król, Tomasz. "Cyberpunkowa (nie)tożsamość." *Tekstoteka Filozoficzna*, 2017, no. 6: 41–50.
- Kruszewski, Piotr. "Cyberprzestrzeń i atomizacja. Teoretycznoliterackie głosy na tle nowoczesnej science fiction." *Na boku. Pisarze teoretykami literatury?... T. 4*. Olejniczak, Józef, and Szewerna-Dyrszka, Anna. Ed. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016: 155–178.
- Księski, Krzysztof. "Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska." *Kultura i Historia*, 2012, vol. 21. <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/3271>> (07.10.2021).
- Lemann, Natalia. "Steampunk." *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 2014, vol. 57, no. 1: 344–349.
- Loska, Krzysztof, et. al. "Rewolucja dokonana — czym jest cyberpunk?" *Nowe nawigacje II*. Kletowski, Piotr, and Marecki, Piotr. Ed. Kraków: Wydawnictwo RABID, 2003: 115–124.
- Mazurkiewicz, Adam. "Cyberprzestrzeń po polsku: o nurcie tzw. cyberpunku w rodzimej literaturze fantastycznonaukowej." *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*, 2007, no. 9: 157–172.
- Mazurkiewicz, Adam. "Fantastyka religijna jako zjawisko osobne (rekonesans)." Leś, Mariusz M., and Stasiewicz, Piotr. Ed. *Motywy religijne we współczesnej fantastyce*. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, 2014: 33–50.
- Mazurkiewicz, Adam. *Z problematyki cyberpunku. Literatura — sztuka — kultura*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014.
- Nadskakuła-Kaczmarczyk, Olga. "Podstawy społecznej akceptacji polityki Władimira Putina." *Cywilizacja i Polityka*, 2017, vol. 15: 249–263.
- "Neo." *Słownik języka polskiego* <<http://doroszewski.pwn.pl/haslo/neo-/>> (07.10.2021).
- Potulski, Jakub. *Współczesne kierunki rosyjskiej myśli geopolitycznej. Między nauką, ideologicznym dyskursem a praktyką*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2010.
- Ronduda, Łukasz. *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków: Rabid, 2006.
- Sygnowski, Grzegorz, and Mazurkiewicz, Łukasz. *Polska–Rosja. Diagnoza społeczna 2020. Polacy na temat Rosji i Rosjan oraz stosunków polsko-rosyjskich*. Warszawa: Centrum Polsko-Rosyjskiego Dialogu i Porozumienia, 2020.
- Świech, Andrzej. "Cyberpunk — kroniki w chromie." *Nowe nawigacje II*. Kletowski, Piotr, and Marecki, Piotr. Ed. Kraków: Wydawnictwo RABID, 2003: 125–136.
- Zelenka, Miłoś. "Rosja i Europa Środkowa w geografii symbolicznej i literackiej (uwagi imagologiczne)." *Porównania*, 2012, vol. XI: 31–41.