



ALEKSANDRA ZYWERT

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9922-6717>

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

WŁADCY MARIONETEK — DYSTOPIA ANNY STAROBINIEC ЖИВУЩИЙ

PUPPET MASTERS — THE DYSTOPIA OF ANNA STAROBINETS *THE LIVING*

This paper examines the question of the existence of God in a future society. The primary source is a dystopia by a young, but highly acclaimed Russian author, Anna Starobinets, *The Living* (Живущий, 2011). In this novel, the author presents a world almost entirely dominated by cyberspace, where humans are essentially an extension of technology — still necessary, but no longer treated as subjects. Therefore, it could be argued that this novel is a materialisation of the fears of Internet sceptics, as it explores the question: what will happen if a post-biological organism comes into existence? Starobinets effectively deconstructs both God the Father and God the Son. The true deity in this world is the information transmitted by the System. This information is the most valuable element of reality because it enables progress, which in turn becomes the source of money and virtually unlimited power. The people of the future, as the author predicts, will be permanently dependent on technology, will cease to think independently and will become weak — just as any computer system is ultimately vulnerable. If Jean Baudrillard's pessimistic predictions come true, sooner or later humanity will disappear because in its desire to improve life, it will unwittingly strive for self-annihilation.

Keywords: Anna Starobinets, *The Living*, dystopia, cyberspace

Od początku istnienia fantastyka¹ zajmowała się rozważaniami o tym, co znajduje się poza granicami oswojonego przez nas świata — za morzem, górami czy na Księżycu (pierwszym obiekcie w kosmosie, o którym autorzy snuli fantazje). Już wtedy w opowieściach o bogach i herosach pojawiały się pytania o kwestie metafizyczne i odwieczne

¹ Termin „fantastyka” rozumiem tu w szerokim znaczeniu jako „literatury wyobrażone”. Opierając się między innymi na pracach Andrzeja Zgorzelskiego (w tym: A. Zgorzelski, *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1980) postrzegam ten termin (do dziś trudny do jednoznacznego zdefiniowania) w odniesieniu do literatury rosyjskiej jako gatunek literacki, który z definicji podporządkowuje się prawom literatury, a który jednocześnie zawiera w sobie element niezwykłości.

prawdy. Później, w epoce nowożytniej, pytania te cyklicznie schodziły na drugi plan, a potem powracały, niekiedy w dość zaskakujących wariantach. I tak właściwie jest do dziś. Cały czas obserwujemy proces „powolnego odchodzenia SF od religii ku chaosowi, a następnie powrotu od chaosu do religii”². W tym kontekście zasadne jest przyjrzenie się, jak owe kwestie realizowane są na początku XXI wieku, w epoce coraz bardziej zdominowanej przez techniki cyfrowe. Materiałem badawczym jest dystopia dość młodej, ale już uznanej rosyjskiej pisarki, Anny Starobiniec, zawarta w książce *Живущий* (2011, *Żyjący*). W kontekście jej dotychczasowej twórczości tekst ten wydaje się najlepiej odzwierciedlać kondycję współczesnego świata, jego prognozowany kierunek rozwoju i potencjalne skutki społeczne w obliczu ekspansji technik cyfrowych. Autorka prezentuje tu świat prawie całkowicie przeniesiony w cyberprzestrzeń, w którym człowiek jest właściwie tylko dodatkiem do technologii, jeszcze niezbędnym, ale już nie traktowanym podmiotowo. W pewnym sensie powieść ta jest materializacją lęków internetofobów, ponieważ pyta o to, co się stanie, jeśli dojdzie do powstania organizmu postbiologicznego w rozumieniu, jakie proponuje Stahl Stenslie³, i czy znajdzie się w tym zupełnie nowym układzie miejsce na istnienie siły wyższej.

Konstrukcja powieści jest hybrydyczna — w ogromnej części odpowiada wzorcowi dystopijnemu⁴, ale można w niej wyodrębnić także elementy właściwe dla utworów postapokaliptycznych⁵ i cyberpunkowych⁶. Pomysł na konstrukcję świata przedstawionego nie

² D. Oramus, *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku*, Universitas, Kraków 2011, s. 8.

³ Termin autorstwa Stahla Stensliego. Szerzej zob. P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: A. Gwóźdź, P. Zawojski (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Rabid, Kraków 2002, s. 424.

⁴ Posiłkuję się tu między innymi pracami takimi jak: Б. Ланин, *Русская литературная антиутопия*, Москва, Российский открытый университет, 1994; D. Wojtczak, *Siódmy krąg piekła. Antyutopia w literaturze i filmie*, Rebis, Poznań 1994; K. Duda, *Antyutopia w literaturze rosyjskiej XX wieku*, Wydawnictwo Platan, Kraków 1995.

⁵ Szerzej na temat terminu „postapokalipsa” zob.: L. Nijkowski, *Świat po apokalipsie. Społeczeństwo w świetle postapokaliptycznych tekstów kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2018; D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Wydawnictwo TRIO, Warszawa 2010.

⁶ Szerzej na temat terminu „cyberpunk” zob.: A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura — sztuka — kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014; M. Wojtas, *Cyberpunk 1982–2020*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2020; D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków...*

jest nowy. Można tu znaleźć zarówno echa najsłynniejszych dystopii, w tym *Nowego wspaniałego świata* (*Brave New World*, 1932) Aldouxa Huxleya, czy *Moskwy 2042* (*Москва 2042*, 1986) Władimira Wojnowicza, ale też między innymi cyberpunkowej trylogii Williama Gibsona: *Neuromancer* (*Neuromancer*, 1984), *Graf Zero* (*Count Zero*, 1986), *Mona Lisa Turbo* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988). Teoretycznie czas akcji jest dokładnie określony, analogicznie jak np. w powieści *1984* (1984, 1949) George’a Orwella, czy wspomnianej *Moskwy 2042* (znakomita jej część rozgrywa się w 471 roku od narodzin Żyjącego, ale fragmenty retrospektywne sięgają roku 439). Jest to zabieg w pełni wpisujący się w dystopijną konwencję, bo z uwagi na brak identyfikowalnego przez czytelnika punktu odniesienia spełnia funkcję czysto symboliczną. Symptomatyczna w kontekście kierunku rozwoju współczesnego świata jest konstrukcja przestrzeni. Zgodnie z kanonem gatunkowym autorka zachowuje opozycyjność eksponowanych światów, ale na innej niż dotychczas zasadzie: konfrontacji realnej rzeczywistości i symulakrycznej (w typie „second live”) oraz odwrócenia proporcji. Realność jest odbierana negatywnie — jako przeżytek, prymitywna egzotyka czy uciążliwość, bez której na razie nie sposób się obejść, zaś cyberprzestrzeń kwalifikuje się jako bezterytorialny raj⁷.

U źródeł obrazu świata przedstawionego leży informacja o bliżej nieokreślonej globalnej katastrofie (tzw. Wielkie Zmniejszenie/Ograniczenie), podczas której zginęła znaczna część ludzkości i prawie cały świat fauny i flory. Aktualnie populacja ludzi przekształciła się w jeden wielki, liczący dokładnie 3 miliardy osobników-plików organizm, funkcjonujący głównie w cyberprzestrzeni⁸ i sterowany przez system komputerowy o nazwie Żyjący. Ten ostatni działa na zasadzie

⁷ Ten stan rzeczy doskonale wpisuje się w teorię Jeana Baudrillarda wyłożoną w książce *Symulakry i symulacja*, w której autor (w ogromnym skrócie i uproszczeniu) stwierdza, że rzeczywistość nie istnieje, nie ma różnicy pomiędzy realnym a wyobrażonym, a jedyne, co istnieje, to znaki udające/symulujące rzeczywistość. Szerzej zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.

⁸ Wizja ta nie jest całkowicie pozbawiona podstaw, albowiem już dziś zauważa się, że „współcześnie coraz bardziej naturalnym, powszechnym, a czasem wręcz dominującym elementem składającym się na środowisko życia człowieka jest świat wirtualny”. K. Leksy, *Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia*, w: K. Borzucka-Sitkiewicz (red.), *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 147, <https://core.ac.uk/download/pdf/197752572.pdf> (15.10.2024).

perpetuum mobile — „żywi się” ludzkimi mózgami, sterując jednocześnie ich życiem i śmiercią. Teoretycznie wszyscy ludzie są „nieśmiertelni”, bo połączenie z Systemem metodą brain-to-brain gwarantuje im ciągłość istnienia. Po osiągnięciu określonego wieku każdy człowiek jest zobowiązany poddać się procedurze tzw. pięciu sekund pauzy (czyli *de facto* dobrowolnej eutanazji), po czym jego indywidualny dziesięciocyfrowy kod („инкод” — инкарнационный код) po dokładnie pięciu sekundach jest przekazywany do kolejnego nosiciela (noworodka). „Nowy” człowiek nie pamięta poprzednich żyć, ale „dziedziczy” niektóre cechy poprzednika, np. talenty, zdolności, część cech charakteru. Jednocześnie, systemowe uporządkowanie społeczeństwa powoduje, że każde kolejne „wcielenie” zajmuje dotychczasową pozycję w grupie i nie ma możliwości ani zmiany zawodu, ani też awansu społecznego⁹.

Impulsem do rozwoju akcji (tzw. zachwianie stabilności świata) jest pojawienie się osobnika Zero — dziecka bez przeszłości, z inkodem składającym się z dziesięciu zer. Jako „człowiek nadprogramowy”, Zero nie jest podłączony do systemu, nie ma dostępu do wirtualnej rzeczywistości, a więc jest zmuszony żyć wyłącznie w rzeczywistości (na tzw. pierwszym, najbardziej prymitywnym poziomie). Mimo że chłopiec nie jest przybyszem z zewnątrz, ma status klasycznego „dzikusa” w odniesieniu do reszty ludzkości żyjącej na co dzień głównie w Sieci-Żyjącym, tworze postrzeganym jako Bóg-moderator. Sieć ta jest niebywale rozbudowana i w istocie pełni rolę drugiego świata rzeczywistego (świata cyberprzestrzennego). Dodatkowo jest na tyle skomplikowana wewnętrznie (kilkanaście poziomów, do których dostęp jest uzależniony od miejsca w hierarchii społecznej), że w zasadzie jest czymś w rodzaju metaświata — pięknego, ale i potencjalnie niebezpiecznego¹⁰. W tym układzie automatycznie rodzi się pytanie o obecność, formę i wymiar Absolutu w świecie,

⁹ Motyw odgórnego uporządkowania społeczeństwa podporządkowanego opresyjnemu systemowi pojawia się również w wielu filmach, np. *Equilibrium* (2002) czy *Dawca pamięci* (*The Giver*, 2014).

¹⁰ Niebezpieczeństwo to wynika z realnej możliwości utraty kontroli nad sobą w wyniku zbyt intensywnego korzystania z dobrodziejstw Internetu. Zob. E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, przeł. R. Andruszko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 19. Analogiczne wnioski można znaleźć w książce Jeana Baudrillarda, *Symulakry i symulacja*. Niemożność odróżnienia rzeczywistości od fikcji przy jednoczesnej powszechnej ekspansji tej ostatniej powoduje, że można całkowicie zatracić się w świecie iluzji. Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*

w którym wirtualna rzeczywistość stała się obowiązkowym „miękkim narkotykiem”.

Aby tę kwestię przeanalizować, należy bliżej przyjrzeć się opisywanej społeczności. Przede wszystkim żyje ona w świecie niezwykle ubogim i w znacznej mierze zniszczonym. Po drugie, zatrzymana w kole wiecznego odradzania się, nie tworzy niczego nowego, a jedynie bazuje na wypracowanych w przeszłości osiągnięciach. Ludźmi kieruje neurointerfejs („Bóg”), który ich kontroluje i przesuwając znaczną część ich aktywności do cyberprzestrzeni. Tego rodzaju rozwiązanie nie jest nowe — Starobiniec nawiązuje tu np. do postulatów Johna Perry’ego Barlowa, autora *A Declaration of the Independence of Cyberspace* (1996, Deklaracja Niepodległości Cyberprzestrzeni), „w której proklamowano stworzenie nowej cywilizacji umysłu w cyberprzestrzeni, będącej dla niego nowym domem”¹¹. Istotą była idea „zbiorowego umysłu”, w której mowa jest o „opuszczeniu fizycznego świata na rzecz bezterytorialnego (wirtualnego), powstaniu nowej elektronicznej wspólnoty za pośrednictwem monitorów i Sieci, łączącej umysły i tworzącej w ten sposób tzw. połączoną inteligencję”¹². Z kolei w literaturze podobne rozwiązania można odnaleźć m.in. w powieściach Wiktora Pielewina — *Hełm grozy* (*Шлем ужаса: Креативф о Теее и Минотавре*, 2005), w której bohaterowie zmuszeni funkcjonować wyłącznie w świecie wirtualnym poprzez dyskurs wspólnie tworzą zupełnie nowy świat oraz *Miłość do trzech Zuckerbrinów* (*Любовь к трём цукербринам*, 2014). W tej drugiej powieści cyfrowy świat „odczarowuje” szarżyznę realnego życia i jest dla niego realną, choć w istocie zwodniczą alternatywą.

W przypadku utworu Starobiniec proces deterytorializacji jest już bardzo zaawansowany — ujawnia się „efekt sieciowy”¹³ i ludzie przebywają w świecie rzeczywistym tylko wówczas, kiedy muszą, z własnej woli go nie wybierają. Zastąpienie „bycia”, „pseudobyciem” generuje kolejne problemy, jak choćby charakterystyczne dla postapokaliptyki zjawisko paradoksu jednoczesnego przeludnienia (wszyscy jednocześnie są razem w sieci) i samotności. Silne zespolenie ludzi z wirtualnym światem prowadzi do rozleniwienia, niepewności, zachwia-

¹¹ P. Zawojski, *Monitory między nami...*, s. 429.

¹² Tamże, s. 429.

¹³ O „efekcie sieciowym” szerzej zob. np. J. Unold, *Wykorzystanie efektu sieciowego w rozwoju społeczności wirtualnej*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego Studia Informatica” 2011, no. 28, http://topaz.univ.szczecin.pl/nauka_wneiz/studia_inf/28-2011/si-28-101.pdf (15.10.2024).

nia poczucia samostanowienia, postępującej atrofi w nawiązywaniu rzeczywistych trwalszych związków emocjonalnych, a ostatecznie do kryzysu tożsamości i czasami rozszczepienia Ja wirtualnego i Ja offline¹⁴. Drugim elementem pogłębiającym zjawisko „samotnego tłumu”¹⁵ jest obowiązujące prawo, które oprócz obligatoryjnego przymusu przebywania w sieci wprowadza bardzo restrykcyjny wariant (znany już z książek *Miasto Słońca* Tommasa Campanelli, *My Jewgienija Zamiatina* czy *1984* George’a Orwella) *lex sexualis*. Przymusowi prokreacji towarzyszy absolutny zakaz tworzenia trwałych związków, a nawet okazywania uczuć zarówno w stosunku do partnera, jak i nowo narodzonego dziecka¹⁶. Równolegle, aby utrzymać *status quo* oraz maksymalnie zwiększyć efektywność podejmowanych przez członków społeczności decyzji, główny nacisk jest położony na myślenie grupowe i priorytet zadań addytywnych¹⁷.

Ścisła kontrola urodzin (może się urodzić tylko osobnik, którego dane będą kompatybilne z danymi osoby zmarłej) i śmierci (długość życia jest stosunkowo niewielka od 45 do maksymalnie 60 lat) także służy wyłącznie podtrzymaniu żywotności Żyjącego, nie zaś społeczeństwu. Tego rodzaju strategia demograficzna wynika wyłącznie z faktu, że do prawidłowego działania neurointerfejsu potrzebny jest młody mózg, zatem ludzie są tylko „paliwem” dla programu. Zauważmy, że i tu Starobiniec korzysta z pomysłów poprzedników, jednak

¹⁴ Aboujaoude zwraca uwagę, że zagrożenie zatraceniem się w sieci i konsekwencjami z tego wynikającymi nie jest problemem incydentalnym, a dotyczy większości jej użytkowników. Zob. E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów...*, s. 263.

¹⁵ Pojęcie: „samotny tłum” autorstwa Davida Reismana. Zauważa on, że współcześnie zanikają różnego rodzaju więzi społeczne, które dawniej spajały zbiorowość. Wyraźnie zaznacza się atomizacja, w efekcie której degradują się albo wręcz znikają naturalne wspólnoty. Ostatecznie pojawia się właśnie tzw. samotny tłum, czyli ludzie wewnątrznie osamotnieni, wykorzenieni, rozpaczliwie poszukujący autorytetów, a przez to podatni na demagogiczne hasła, bardzo łatwo ulegający manipulacji z zewnątrz. Szerzej zob. D. Riesman, *Samotny tłum*, przeł. J. Strzelecki, Vis-A-Vis, Kraków 2011.

¹⁶ Zwróćmy uwagę, że ten motyw — głęboka ingerencja państwa w życie intymne obywateli — pojawił się nie tylko w literaturze i myśli utopijnej, ale i w realnym życiu, w początkowym okresie kształtowania się władzy radzieckiej. Chodzi o prokreacyjny pomysł nacjonalizacji kobiet i powierzenie opieki nad dzieckiem instytucjom państwowym. Szerzej zob. J. Sadowski, *Rewolucja i kontrrewolucja obyczajów. Rodzina, prokreacja i przestrzeń życia w rosyjskim dyskursie utopijnym lat 20. i 30. XX wieku*, Ibidem, Łódź 2005, s. 18–24.

¹⁷ O typach zadań według Ivana Steinera zob. I. Steiner, *Group process and productivity*, Academic Press, New York 1972.

twórczo je przekształca. Motyw dobrowolnej eutanazji w mało zróżnicowanym wiekowo społeczeństwie pojawia się chociażby w noweli Aleksandra Kuprina *Toast (Tocm, 1906)*, a motyw ściśle ewidencjonowanego społeczeństwa odnaleźć można w *Nowym wspaniałym świecie* Huxley'a, *Wróblu (The Sparrow, 1996)* Dorii Russell, i częściowo w *Futu.re (Bydyyuęe, 2013)* Dmitrija Głuchowskiego.

Tak pojmowana nieśmiertelność, czyli w rzeczywistości ofiara składana w imię trwałości Systemu-Boga, jest uważana za najważniejsze osiągnięcie nowego świata, gwarant jego szczęścia, stabilności i trwałości. Widać to już w zwyczajowym pozdrowieniu: „Nie ma śmierci”. Jest to nie tyle manifestacja zwycięstwa, ile rutynowo powtarzane zaklęcie, forma zaklinania rzeczywistości, albowiem śmierć jest wszędzie. Idealny świat jest koszmarem, ponieważ dochodzi w nim do zniszczenia równowagi pomiędzy wymiarem biologicznym a ludzkim — koncentracja na *bios* skutecznie niszczy *humanum*. Powoli, acz systematycznie umiera człowieczeństwo — ludzie stają się obojętni, niewrażliwi, pozbawieni sensu życia, a w masie skrajnie ulegli wobec władzy. Stan ten jest rezultatem wykształcenia się tzw. tożsamości terminalowej (w praktyce końca podmiotu, który przestaje „być obecny”, a wchodzi w stan „pseudoobecności”¹⁸, istnieje tylko poprzez medium). W rezultacie społeczność tzw. cyfrowych tubylców (*digital natives*) w naturalny sposób zawiera się Systemowi. Prymus zatracenia się w sieci generuje infantylną regresję — ludzkość posiada minimalną wiedzę o świecie, co powoduje też dramatyczne zubożenie języka (zamiast pogłębionej refleksji — emotikon¹⁹). Informacja przekazywana poprzez neurointerfejs jest w tym układzie jedynym źródłem porządkowania świata, wyznaczania priorytetów, określania celów, zadań i kontroli ich realizacji. Jednocześnie sytuacja ta dobitnie zaświadcza o słuszności tezy Jean-François Lyotarda o tym,

¹⁸ „Totalna mediatyzacja istnienia, które przestaje być „byciem”, prowadzi do faktycznej „nieobecności bycia”, upadku bytu” i wejścia w obszar teleobecności albo przeniesienia swojego bycia [...] na różnorakie formy wirtualnych awatarów”. P. Zawojński, *Monitory między nami...*, s. 423.

¹⁹ Można tu odwołać się do koncepcji Edwarda Sapira i Benjamina Lee Whorfa o tym, że ludzkie myślenie jest zdeterminowane przez język. W tym układzie w języku jest zawarty obraz świata. W języku odzwierciedla się światopogląd i sposób poznawania rzeczywistości. Jak pisze Andrzej Klimczuk: „Język zawiera nieuświadomione sądy o świecie i stereotypy, które eksponują lub ukrywają poszczególne cechy rzeczywistości. Ludzie zawsze żyją w świecie zapośredniczonym językowo”. A. Klimczuk, *Hipoteza Sapira-Whorfa — przegląd argumentów zwolenników i przeciwników*, „Kultura — Społeczeństwo — Edukacja” 2013, no. 1 (3) 20, s. 168.

że we współczesnym świecie dochodzi do głębokiego kryzysu wielkich narracji, w tym religii²⁰. Bez Boga-moderatora życia ludzkość nie jest w stanie funkcjonować. Stopień deformacji społeczeństwa prowadzi do ujawnienia się paradoksu — z jednej strony jest ono bardzo zaawansowane technologicznie, z drugiej, w niektórych aspektach wręcz prymitywne. Świadczy o tym choćby ich wiara w cuda. Przykładowo, kiedy jeden z badaczy nie jest w stanie wytłumaczyć, w jaki sposób doszło do pożaru w terrarium, w którym jakoby zginął Zero, dopatruje się w tym ingerencji siły wyższej.

Wspomniany paradoks ma źródło w „ugrowieniu”²¹ człowieka (każdy członek społeczności, by przetrwać, podświadomie staje się graczem „w życie”, musi podporządkowywać się regułom Systemu, a więc regułom gry), a potem poddaniu całej społeczności procesowi „grywalizacji” rozumianej jako „metoda lub technika wykorzystywania mechaniki gier w rozmaitych kontekstach w celu wpłynięcia na zachowanie użytkowników”²². Jakkolwiek sama koncepcja grywalizacji i ugrowienia wywodzi się z psychologii behawioralnej i marketingu, to w dystopii nabiera zdecydowanie opresyjnego charakteru — jest narzędziem kontroli społeczności na wszystkich możliwych poziomach. W powieści Starobiniec obserwujemy apogeum owych zjawisk, albowiem ludzkość już przeszła etap, w którym cyberprzestrzeń była tylko grami i zabawami. Teraz wyrobiła w sobie odruchy i reakcje właściwe dla gry²³ i uznała wirtualność za jedyny akceptowalny świat. W pewnym sensie jest to zrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę, że fundament każdej kultury jest ludyczność. Jednocześnie obraz ten płynnie wpisuje się w cyberpunkową narrację. Jak wskazuje Michał Wojtas,

interfejsy umożliwiające połączenie ludzkiego mózgu z cyfrowymi maszynami sprawiają, że zmienia się definicja bycia człowiekiem [...] podłączonego bezpośrednio do sieci człowieka można zakazać komputerowym wirusem lub wręcz przejąć nad nim kontrolę²⁴.

²⁰ Szerzej zob. J-F Lyotard, *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997.

²¹ Termin ten został tu przetłumaczony jako „migracja pewnych elementów charakterystycznych dla estetyki gier wideo do innych mediów”. K. Jędrasiak, *Gracze w kulturze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2023, s. 19.

²² Tamże, s. 19.

²³ Roger Callois wskazuje, że „gry i zabawy wyrabiają nawyki, wytwarzają odruchy. Zakładają pewien typ reakcji i tym samym skłaniają do uznawania reakcji odmiennych za brutalne, obłudne, prowokacyjne lub nielojalne”, R. Callois, *Żywiół i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1973, s. 369.

²⁴ M. Wojtas, *Cyberpunk 1982–2020*, Znak Horyzont, Kraków 2020, s. 16.

Cyfrowa ludyczność może być (i w tym przypadku jest) pułapką, albowiem: „Medium cyfrowe to odpowiedni *locus* dla przedstawiania i eksplorowania rywalizacji oraz układanek nowej, globalnej społeczności i ponowoczesnego życia wewnętrznego”²⁵.

Nawet tak skrajna metamorfoza społeczeństwa absolutnie nie wyklucza potrzeby istnienia Absolutu, a wręcz odwrotnie — technicyzacja świata uwypukla tę kwestię jeszcze bardziej — „w świecie dominacji demiurgicznej techniki i pustki duchowej bohaterowie czują nieuświadomiony głód Boga”²⁶. Starobinieć w tym zakresie skłania się wyraźnie w stronę postapokaliptyki i cyberpunku, które zakładają, że bohaterowie łakną Boga, szukają go, ale zawsze bezskutecznie. Niebagatelne znaczenie ma w tym procesie wspomniane wcześniej ubóstwo językowe. Przykładem jest już moment pojawienia się Zero. Wówczas to ludzie po raz pierwszy stykają się z fenomenem, którego nie są w stanie racjonalnie wyjaśnić. Drugi fenomen — sfingowana jak się później okazuje — nagła śmierć Zero, tylko umacnia w nich przekonanie o jego wyjątkowości i skłania do rozpatrywania tego zdarzenia w kategorii cudu („Я... не знаю. Может быть, Живущий явил нам чудо. Уничтожил того, кто не является Его частью”²⁷).

Reakcja bohaterów jest typowa dla konwencji cyberpunku. Z podobną możemy się zetknąć już w trylogii Williama Gibsona (*Neuromancer*, *Graf Zero*, *Mona Lisa Turbo*). Brak merytorycznego uzasadnienia wywołuje w bohaterach skojarzenia z językiem biblijnym, ponieważ: „W żaden inny sposób nasz język nie jest [...] w stanie opisać atrybutów takich jak wszechobecność, wszechwiedza, mediacja pomiędzy światem ludzi i wyższych bytów czy też egzystencja bezcielesnej czystej inteligencji”²⁸. Jeśli dodać do tego sposób kreacji postaci Zero, od początku pokazywanego jako prawie nadczłowiek, to reakcja ludzi wydaje się logiczna i umotywowana. Społeczność jest zdeorientowana, albowiem Zero i wszystko, co z nim związane wykracza poza ramy oswojonego świata, a jednocześnie ten sam Zero jest owej społeczności członkiem. Powstaje konflikt relacji

²⁵ J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak, w: M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Academica, Warszawa 2010, s. 65.

²⁶ D. Oramus, *Imiona Boga...*, s. 262.

²⁷ A. Старобинец, *Живущий*, Астрель, Москва 2011, s. 129. Wszystkie pozostałe cytaty pochodzą z tego źródła. Strony podano w nawiasach.

²⁸ D. Oramus, *Imiona Boga...*, s. 270.

swój–obcy²⁹, ponieważ Zero jest jednocześnie jednym i drugim, co powoduje, że jeden z żołnierzy Planetarnej Służby Porządku Cerber podaje w wątpliwość jego człowieczeństwo: „может он вообще не человек был?” (s. 19). Z kolei Matwiej, lokalny jurodiwy, od początku jest przekonany, że doszło do kolejnego przyjścia Chrystusa na ziemię: „Он умер за нас! Он умер за наши грехи! О, он есть начало и конец! Имя ему — Зеро! И будет царство его! И будет воля его! Ибо он есть Спаситель!” (s. 18).

W tym samym duchu utrzymane są maile-wirusy, które błyskawicznie rozprzestrzeniają się w sieci. Pojawia się w nich nie tylko domniemanie o boskim pochodzeniu bohatera, ale i obietnica wyrwania się z systemowej klatki i jakościowej zmiany życia na lepsze:

Говорят, что Создателя нет, а есть только Живущий. Тогда кто же создал Зеро? Иди за ним, и он поможет тебе вспомнить молитвы ☺ (s. 104).

У тебя тупая работа, и до паузы была тупая работа, и после паузы будет тупая работа. А ты хочешь быть сценаристом или геймрайтером... Иди за Зеро — он родился, чтобы изменить твою жизнь ☺ (s. 104).

Należy zauważyć, że Starobiniec świadomie kreuje obraz tej postaci ambiwalentnie, celowo wprowadzając kontrast wyobrażenia–rzeczywistość. Zbiegają się w nim wyobrażenia o Bogu zarówno staro-, jak i nowotestamentowym. Z jednej strony Zero przypomina ludziom Chrystusa, który umarł za grzechy ludzkości, Boga łagodnego, pełnego zrozumienia i miłości do bliźniego, z drugiej zaś Boga niedostępnego, obojętnego, surowego, a nawet okrutnego³⁰. Niebagatelne znaczenie ma w tym procesie sposób prowadzenia narracji z różnych perspektyw (w tym samego Zero) i głównie w formie internetowego czatu. Ów wielogłosowy chór skutecznie dekonstruuje obraz Mesjasza. Zero nie czuje się lepszy, a odwrotnie — postrzega siebie jako „błąd systemu” i jest gotów zrobić wszystko, żeby wtopić się w społeczność, zyskać dostęp do cyberżycia takiego, jakim żyją pozostali: „Я всегда хотел быть как все. До сих пор хочу” (s. 106).

Brak biblijnego patosu, wewnętrznego poczucia misji bohatera jest tu zamierzony i wpisany w proces dekonstrukcji nie tylko tezy

²⁹ O pojęciach „swój” i „obcy” szerzej zob. np. P. Nowak, „Swoi i obcy” w językowym obrazie świata: język publicystyki polskiej z pierwszej połowy lat pięćdziesiątych, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, Lublin 2002.

³⁰ В. Жилинка, *Эволюция классической системы персонажей в антиутопии А. Старобинца „Живущий”*, „Научный журнал КубГАУ” 2015, no. 112(08), <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-klassicheskoy-sistemy-personazhey-v-antiutopii-a-starobinets-zhivuschiy/viewer> (02.10.2024).

o ingerencji siły wyższej i boskim pochodzeniu bohatera, ale także tytułowego Żyjącego. Ostatecznie mamy do czynienia nie z fenomenem, a z klasycznym motywem podmiany. W finale okazuje się, że Żyjący to tylko bardzo niedoskonały, coraz częściej szwankujący program, zaś społecznością rządzą zwykli ludzie — Rada Ośmiorga, której członkowie bez najmniejszych oporów łamią wprowadzone przez siebie prawo. Wbrew niemu dożywają sędziwego wieku, zakładają rodziny, mają biologiczne dzieci i wyznaczają spadkobierców, bo jak jeden z nich mówi:

Живущий — как один большой организм, единое тело, состоящее из разных частей. Важно понимать, что голова и жопа не могут жить в равных условиях. [...] То есть равные права сильно повредят жопе и всем другим частям тела... (s. 238).

Zdekonstruowany zostaje także obraz Zero — ulega on szantażowi i godzi się zostać figurantem stojącym na czele Rady Ośmiorga. Nie jest ani niezłomnym buntownikiem (jak jego przyjaciel Kreker [od ang. crack — zniszczyć, złamać] — twórca programu Żyjący, który kiedy zdał sobie sprawę z konsekwencji swojego wynalazku, próbował go zniszczyć), ani tym bardziej Mesjaszem, lecz kolejnym katem ludzkości — człowiekiem słabym, rozgoryczonym, niespełnionym, nieudolnie próbującym zagłuszyć wyrzuty sumienia narkotykami. Nowa władza (podobnie jak w *Moskwie 2024*) to zatem jeszcze okrutniejsza i bardziej bezwzględna wersja starej. A powody tego są prozaiczne: po pierwsze, system się psuje, w konsekwencji czego ludzkość się kurczy. Należy zatem ogłosić nowe zasady: od tej pory Żyjący to tylko miliard ludzi, „zbędni” zostaną zgładzeni. Po drugie, fundamentalną przeszkodą w procesie jakościowych zmian są sami ludzie z ich ambicjami, małostkowością i egoizmem. W tych warunkach wyzwolenie byłoby totalną klęską, bo nikt nie chce ani wolności, ani samodzielności. Przykładem takiego gorzkiego podsumowania są słowa Generala, który wspominając przeszłość, mówi że dał ludzkości wszystko, co zapewniłoby jej szczęście, w tym prawdę, długie życie, mądrych władców i prawo do miłości, ale ona to wszystko zniszczyła.

Reasumując, Starobiniec w swojej powieści dokonuje skutecznej dekonstrukcji i Boga Ojca, i Syna Bożego, równolegle wystawiając bardzo niską ocenę samej ludzkości. Boga nie ma, podobnie jak nie ma Mesjasza. Nie ma także tajemniczego „drugiego dna”, bo w skrajnie stechniczowanym świecie prawdziwym Bogiem (co wpisuje powieść Starobiniec w konwencję cyberpunku) jest informacja przekazywana

przez System, za którą stoją zwykli ludzie. Jest ona najcenniejszym elementem rzeczywistości, bo umożliwia postęp, zdobywanie pieniędzy i daje nieograniczoną władzę. Ludzie przyszłości będą więc trwale uzależnieni od technologii, nie przejdą pomyślnie procesu indywidualizacji, przestaną samodzielnie myśleć i staną się słabi, tak jak ostatecznie słaby jest każdy system komputerowy. Bo żaden system komputerowy nie jest doskonały i nie zmieni natury ludzkiej, za to każdy jest w stanie zdeformować człowieka. Tłum uzależniony od świata symulaków nie będzie chciał wyzwolenia z wirtualnego więzienia, nawet jeśli jego życie to tylko iluzja, bo to wymusza wzięcie odpowiedzialności za własne życie i konsekwencje dokonanych wyborów. Ludzie nie będą już podmiotem, staną się przedmiotem, marionetkami, władanymi przez kreatorów informacji i cyberprzestrzeni. Naiwna, podatna na wpływy i powierzchowna ludzkość uwierzy każdemu i pójdzie za każdym, kto złoży jej obietnicę beztroskiego życia (nawet za cenę śmierci).

Dodajmy, że spostrzeżenia Starobiniec nie są odosobnione. W podobnym duchu wypowiadali się już choćby Władimir Sorokin (*Manaraga*, [Маһарага, 2017]) czy nieco wcześniej Wiktor Pielewin (*Miłość do trzech Zuckerbrinów*), którzy jednoznacznie wskazywali na negatywne skutki całkowitego powierzenia odpowiedzialności za swoje życie systemowi komputerowemu. Jest ono tylko pozornie wygodne i barwne, a w rzeczywistości puste, wyjaławiające i wbrew pozorom niebezpieczne, albowiem brak rzeczywistego doświadczenia czyni człowieka bezbronny wobec problemów realności. Sieć, „nierealny wszechświat utkany z nicości”³¹, zabija kreatywność, izoluje ludzi od siebie, mami symulakrami cudownego życia, a *de facto* ogłupia do tego stopnia, że jesteśmy gotowi uwierzyć we wszystko, bo znika dystans między rzeczywistym i wyobrażonym³². W rezultacie jedynym Bogiem może być tylko Sieć-System, największy dyktator, któremu sami niepostrzeżenie oddamy się we władanie. Jeśli zaś sprawdzą się pesymistyczne prognozy Baudrillarda, możemy tacy się stać, a wtedy prędzej czy później ludzkość zniknie, bo pragnąc ulepszyć swoje życie, będzie nieświadomie dążyła do samounicestwienia.

Publikacja powstała w ramach grantu Narodowego Centrum Nauki, nr rej. 2022/47/B/HS2/01244.

³¹ C. Stoll, *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*, przeł. T. Hornowski, Poznań 2000, s. 10.

³² Baudrillard pisze: „to, co rzeczywiste i to, co wyobrażeniowe istnieją jedynie wtedy, gdy patrzy się z pewnego dystansu”. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*, s. 149.

REFERENCES

- Aboujaoude, Elias. *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*. Trans. Andruszko, Robert. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.
- Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*. Trans. Królak, Sławomir. Warszawa: Sic!, 2005.
- Callois, Roger. *Żywiol i ład*. Trans. Tatarkiewicz, Anna. Warszawa: PIW, 1973.
- Duda, Katarzyna. *Antyutopia w literaturze rosyjskiej XX wieku*. Kraków: Wydawnictwo Platan, 1995.
- Jędrasiak, Kamil. *Gracze w kulturze*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023.
- Klimczuk, Andrzej. "Hipoteza Sapira-Whorfa — przegląd argumentów zwolenników i przeciwników." *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja*, 2013, no. 1 (3): 165–181.
- Leksy, Karina. "Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia." *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*. Borzucka-Sitkiewicz, Katarzyna (ed.). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016: 145–159, <<https://core.ac.uk/download/pdf/197752572.pdf>>.
- Liotard, Jean-François. *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*. Trans. Kowalska, Małgorzata, Migasiński, Jacek. Warszawa: Fundacja Aletheia, 1997.
- Mazurkiewicz, Adam. *Z problematyki cyberpunku. Literatura — sztuka — kultura*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014.
- Murray, Janet. "Od gry-opowiadania do cyberdramy." Trans. Filiciak, Mirosław. *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Filiciak, Mirosław (ed.). Warszawa: ACADEMICA, 2010: 63–77.
- Nowak, Paweł. *„Swoi i obcy” w językowym obrazie świata: język publicystyki polskiej z pierwszej połowy lat pięćdziesiątych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, 2002.
- Oramus, Dominika. *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku*. Kraków: Universitas, 2011.
- Riesman, David. *Samotny tłum*. Trans. Strzelecki, Jan. Kraków: Vis-A-Vis, 2011.
- Sadowski, Jakub. *Rewolucja i kontrrewolucja obyczajów. Rodzina, prokreacja i przestrzeń życia w rosyjskim dyskursie utopijnym lat 20. i 30. XX wieku*. Łódź: Ibidem, 2005.
- Steiner, Ivan. *Group process and productivity*. New York: Academic Press, 1972.
- Stoll, Clifford. *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*. Trans. Hornowski, Tomasz. Poznań: Rebis, 2000.
- Unold, Jacek. "Wykorzystanie efektu sieciowego w rozwoju społeczności wirtualnej." *Zeszyty naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego Studia informatica*, 2011, no. 28, <http://topaz.univ.szczecin.pl/nauka_wneiz/studia_inf/28-2011/si-28-101.pdf>.
- Wojtas, Michał. *Cyberpunk 1982–2020*. Kraków: Znak Horyzont, 2020.
- Wojtczak, Dariusz. *Siódmy krąg piekła. Antyutopia w literaturze i filmie*. Poznań: Rebis, 1994.
- Zawojski, Piotr. "Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni." *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*. Gwóźdź, Andrzej, Zawojski, Piotr (ed.). Kraków: Rabid, 2002: 423–431.

Zgorzelski, Andrzej. *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1980.

Жилинка, Владислава. “Эволюция классической системы персонажей в анти-утопии А. Старобинец “Живущий”.” *Научный журнал КубГАУ*, 2015, no. 112 (08), <<https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-klassicheskoy-sistemy-personazhey-v-antiutopii-a-starobinets-zhivuschiy/viewer>>.

Ланин, Борис. *Русская литературная антиутопия*. Москва: Российский открытый университет, 1993.

Старобинец, Анна. *Живущий*. Москва: Астрель, 2011.