

Człowiek sterujący/sterowany, czyli o dystopijnej przyszłości ludzkości

DOI: 10.14746/fp.2026.43.7

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

*Publikacja dofinansowana z grantu: nr
rejestracyjny NCN: 2022/47/B/HS2/01244;
kierownik projektu: prof. dr hab. Boris Lanin

Aleksandra Żywert

ORCID: 0000-0002-9922-6717

Punktem wyjścia do rozważań jest założenie o immanentnej dla człowieka skłonności do teatralizacji życia. Jak wskazuje Erving Goffman, „na wyrazistość jednostki [...] składają się dwa zasadniczo odmienne rodzaje symbolicznej działalności: wrażenia, które ona przekazuje (gives) i które wywołuje (gives off)”¹. Teatralizacja łączy się automatycznie z iluzorycznością i sztucznością oraz podległością w stosunku do reżysera i tekstu sztuki. Dokładnie te same zasady dotyczą (choć w różnych zakresach²) świata cyfrowego. Aktualnie przestrzeń „teatru życia codziennego” poszerzyła się znacznie o format wirtualny. Człowiek funkcjonuje w dwóch wymiarach – realnie, fizycznie i wirtualnie. Rozwój technologiczny, o czym już pod koniec lat 80. XX wieku pisał Gérard Raulet, wyłonił „radykałnie nową kulturę techniczną”³, w której się pojawia nowy sposób komunikowania się, niwelujący rozgraniczenie pojęć „bycia blisko”

¹ Erving Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. Halina Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak (Warszawa: Aletheia, 2008), 32.

² Np. w grach komputerowych zależność jest znaczna, bo chodzi o realizację konkretnego scenariusza gry. W sieciach społecznościowych ta zależność jest znacznie mniejsza, bo rozwój takiej sieci opiera się na spontanicznych reakcjach jej użytkowników. W rezultacie mamy przewagę improwizacji. Niezależnie jednak od wariantu interakcji (gra czy sieć społecznościowa) cały czas mamy do czynienia z teatralnością, tyle że w innym wymiarze.

³ Gérard Raulet, „Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania”, tłum. Krystyna Krzemieniowa, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź (Kraków: Universitas, 1994), 137.

i „bycia daleko”. W rezultacie zmienia się sposób myślenia i życia. „Powstaje „nowa utopia”, w której „rozproszenie” i „kłącze” są nowymi kategoriami filozoficznymi, które metaforycznie ujmują rzeczywistość usieciowioną”⁴. Dochodzi nie tylko do dematerializacji, ale i delokalizacji w przestrzeni i czasie powstania „nowej utopii” – bez ograniczeń terytorialnych, materialnych, ekonomicznych – świata teoretycznie idealnego.

Ekspansja nowych technologii i totalna mediatyzacja życia, jak pisze Piotr Zawojski, sprawia, że „bycie-w-świecie” w znacznym stopniu zostaje zastąpione przez „bycie-poprzez-medium” (teleobecność) i przeniesione na awatary, będące „cyfrowymi konstruktami powołanymi do życia w celu reprezentacji «ja» w cyberprzestrzeni, a jednocześnie wizualizującymi ucieczkę od cielesności, pozwalającymi na przekroczenie ramy (drzwi) do świata wirtualnego”⁵. Owa relokacja powoduje postępujące odchodzenie od empirii i własnego realnego doświadczenia życiowego na rzecz symulacji. Pojawia się Wirtualna Osobowość (*Virtual Personality*), uzupełniająca, a nierzadko konkurencyjna wobec Realnej Osobowości (*Reality Personality*). Pomiędzy nimi zachodzi, według Stahla Stensliego, silny i stały kontakt (co charakterystyczne dla cyberprzestrzeni) psychofizyczny. Ostatecznie pojawia się zatem „post-biologiczny cyberorganizm” – sobowtór, zdwojenie, replika, bez fizycznej postaci, ale z wiedzą i świadomością tejże. Wspomniana Wirtualna Osobowość jest istotna, albowiem gwarantuje w sieci uobecnienie (teleobecność), czyli formę kształtowania „tożsamości terminalowej”. W tym momencie mamy zatem do czynienia z definitywnym końcem podmiotu realnego i początkiem.

Jeśli dojdzie do dominacji Wirtualnej Osobowości nad realną, mamy do czynienia z końcem podmiotu realnego i zamianą go w (jak pisał Jean Baudrillard) „człowieka wirtualnego”, do tego stopnia obudowanego rozmaitymi energetycznymi i mechanicznymi protezami, że sam człowiek staje się „sztuczną naroślą swych własnych protez”⁶. I tu dochodzimy do problemu awatarów, które według Baudrillarda są symulakrum istnienia. Awatar jest o tyle kuszącą formą cyfrową reprezentacją osoby, że pozwala na kompleksową zmianę tożsamości – obserwator będzie widział (bardziej lub mniej uproszczoną) postać kogoś, kto w realnej rzeczywistości jest kimś zupełnie innym. Najwyraźniej widać to w grach komputerowych, w których twórca awatara nie posiada przecież nadzwyczajnych umiejętności czy mocy. Dodatkowo awatar pozwala tworzyć tożsamość i w pełni ją kontrolować w połączeniu z kontekstem, w którym będzie funkcjonował – od wyglądu zewnętrznego, poprzez język i formy wypowiedzi, aż po środowisko, którym się będzie otaczał (np. pokazując na Instagramie, „gdzie i z kim ja obiady jadam”)⁷. Odpowiada to trzem kontekstom/rodzajom teleobecności, a mianowicie teleobecności symulacji, dialogu i personalnej⁸.

Teleobecność wiąże się z audiowizualnością (kamerki internetowe, mikrofony, aparaty). Czasami tworzy się awatara od podstaw, zrywając całkowicie ze swoją cielesnością. Ta możliwość, w myśl teorii

⁴ Raulet, 141.

⁵ Piotr Zawojski, „Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni”, w: Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia, red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski (Kraków: Rabid, 2002), 424.

⁶ Jean Baudrillard, „Świat wideo i podmiot fraktalny”, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź (Kraków: Universitas, 1994), 248.

⁷ Artur Brzeziński, W świecie awatarów..., źródło: <https://pracowniaintegra.pl/psycholodzy-pisza/w-swiecie-awatarow/>, dostęp 12.03.2025.

⁸ Sidey Myoo, Ontoelektronika (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013), 107–110.

symulakrów Baudrillarda, jest rozumiana jako symulakrum człowieka świadomie pokazującego innym swoje wyobrażenie o sobie, czyli jest to „życie na pokaz”⁹. Mamy zatem do czynienia z problemem „ja – dla – siebie” *versus* „ja-dla-innych”. Jednocześnie teleobecność niesie ze sobą konkretne zagrożenia. Będąc „specyficzną formą kształtowania «terminalowej tożsamości» [...], często jest traktowana jako «wtórnik» rzeczywistego bycia”¹⁰, nierzadko ciekawszy, łatwiejszy, atrakcyjniejszy dzięki brakowi fizycznych ograniczeń. Ten sam proces zachodzi w sferze relacji międzyludzkich. To, kim jesteśmy w realnej rzeczywistości dla siebie, w sieci zupełnie nie ma znaczenia, albowiem liczą się wyłącznie te nasze decyzje, reakcje i zachowania, które odbierają i rozumieją inni, oraz reakcje na nie. Biorąc pod uwagę fakt, że w obu wspomnianych sferach – realnej i wirtualnej – funkcjonujemy w społeczności, powstaje pytanie o naszą tożsamość i o naszą zdolność do zachowania autonomii. Problem ten postaram się zobrazować na przykładzie wybranych utworów współczesnych prozaików rosyjskich, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości Wiktora Pielewina.

Jeśli spojrzeć globalnie, we współczesnej literaturze rosyjskiej (czyli literaturze po 1990 r.) zdecydowanie dominuje pesymistyczna wizja tych kwestii (raczej socjologiczna niż filozoficzna), przy czym – co można zaobserwować właśnie na przykładzie twórczości Pielewina – zaznacza się ewolucja. Jest to autor, który od początku swojej działalności twórczej bardzo uważnie śledzi procesy rozmaitych zmian na świecie, ze szczególnym uwzględnieniem społecznych, i żywo na nie reaguje.

Kwestia istnienia zjawiska wirtualnej rzeczywistości i stopnia jej oddziaływania na ludzi pojawiła się w jego twórczości już w latach 90. XX wieku, w najgłośniejszej bodaj powieści, *Generation P* (1999). Spośród wielu aktualnych poruszanych w niej problemów jednym z pierwszoplanowych jest rozwój reklamy, a więc medium, które idealnie ilustruje teorię symulacji i symulakrów Baudrillarda. Błyskawicznie rozprzestrzeniająca się reklama w krótkim czasie staje się wszechobecna i, co za tym idzie, wszechpotężna – systematycznie i skutecznie wypiera i zastępuje ukonstytuowane wartości i idee. Główny bohater, Władilen, najpierw pracuje jako copywriter, ale szybko staje się twórcą reklam, które kreują wirtualną rzeczywistość dla rosyjskiej postkomunistycznej społeczności. W ujęciu Pielewina reklama jest medium, które z racji wykorzystywania różnych kanałów komunikacji spełnia wiele funkcji. Przede wszystkim jest, po pierwsze, narzędziem manipulacji, albowiem nie tylko „sprzedaje” konkretne produkty, ale (co istotniejsze) kreuje także nowe potrzeby ludzi i wzorce zachowań, a więc redefiniuje tożsamość jednostki. Po drugie, skutecznie spychając na margines ukonstytuowane narracje, proponuje iluzję sensu życia i spełnienia w nim. Tym samym buduje podstawy nowego typu społeczeństwa – hiperrealistycznego, z nową mitologią, bogami i rytuałami. Po trzecie wreszcie, jest skutecznym narzędziem walki o władzę, przede wszystkim polityczną i społeczną. Znaczący jest w tym kontekście epizod, w którym mówi się o istnieniu polityków. Ci ostatni istnieją tylko na ekranach telewizorów, tak więc polityka (analogicznie jak reklama) nie jest rzeczywistym narzędziem wpływu na kształt rzeczywistości, lecz odmianą iluzji.

По своей природе любой политик – это просто телепередача. Ну, посадим мы перед камерой живого человека. Все равно ему речи будет писать команда спичрайтеров, пиджаки выбирать – группа стилистов, а решения принимать – Межбанковский комитет¹¹.

⁹ Marta Gliniecka, „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”, *Zarządzanie Mediami* 2 (2017): 90–91.

¹⁰ Zawojski, 424–425.

¹¹ Виктор Пелевин, *Generation «П»*, źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>, dostęp 12.03.2025.

Autor uświadamia, że zarówno wielki biznes, jak i polityka są w znaczącym stopniu kreowane i sterowane przez agencje reklamowe, tak więc rzeczywistym władcą umysłów ludzkich jest ten, kto kontroluje te ostatnie. W świecie postępującej westernizacji (tu: sprowadzającej się głównie do adaptacji wzorców konsumpcji), ekspansji mediów i reklamy i rodzącego się w jej wyniku historycznego konsumpcjonizmu rzeczywistość jest poddawana procesowi „spinowania” ukierunkowanego na manipulację poglądami opinii publicznej. W tym układzie szczególnie trudna jest sytuacja młodego, dopiero wchodzącego w dorosłe życie, pokolenia, które zetknąwszy się z tak zwanym drapieżnym kapitalizmem, okazuje się zagubione, bezideowe, bo nagle pozostawione na rozdrożu – stary system wartości całkowicie się zdewaluował, nowego zaś jeszcze nie ma. Próby odnalezienia się w nowej sytuacji w połączeniu z brakiem wzorców i wsparcia starszego pokolenia sprawiają, że młodzi poszukują tożsamości i sensu życia w sposób chaotyczny, często nieracjonalny, powierzchowny i historyczny, stając się tym samym łatwym łupem dla twórców reklamy. Dodajmy na marginesie jeszcze dwie kwestie. Po pierwsze, Władilen Tatarski, główny bohater *Generation P* nie jest jednostkowym typem charakterologicznym, lecz raczej forpocztą kolejnych zagubionych postaci, postrzeganych – zarówno przez społeczeństwo, jak i przez samych siebie – jako życiowi nieudacznicy, zabłąkani w meandrach (często iluzorycznego) świata. Taki jest chociażby Roma Sztorkin z *Empire V* (*Empire V*, 2006), a także Batman Apollo (Бэтман Аполло, 2013), który w inicjalnych fragmentach utworów jawi się jako człowiek dość bierny, zagubiony i zdezorientowany. Po drugie, Pielewin nie jest jedynym twórcą, który właśnie w ten sposób pokazywał i oceniał młode pokolenie Rosjan. W bardzo podobnym duchu, ale nieco później, problem tożsamościowy w odniesieniu do młodego pokolenia zaprezentowali na przykład Irina Dienieżkina w zbiorze opowiadań *Daj mi* (Дай мне, 2001), Michaił Jelizarow w powieści *Bibliotekarz* (Библиотекарь, 2007) czy Dmitrij Głuchowski w powieści *Czas zmierzchu* (Сумерки 2012, 2007). W każdym z tych utworów młodzi Rosjanie, choć jeszcze nie są bezwolnymi marionetkami w rękach kreatorów iluzorycznego świata, mają ku temu predyspozycje – nie wierzą w ideologie, za to cenią konkretne wartości, takie jak sukces materialny i konsumpcja.

W późniejszych utworach Pielewin sukcesywnie coraz mocniej się skłania ku bardziej pesymistycznej ocenie nie tylko swoich rodaków, ale i ludzkości w ogóle. W 2006 roku w powieści *Hełm grozy* poszedł już znacznie dalej i w nieco inny wymiar kwestii relacji realny człowiek *versus* jego wersja cyfrowa. Książka ukazała się w międzynarodowej serii „Mity” i była odważną reinterpretacją popularnego mitu o Minotaurze. Akcja w całości rozgrywa się w świecie wirtualnym, w którym z niewiadomych przyczyn została uwięziona ósemka bohaterów – całkowicie obcych sobie osób. Są zamknięci w osobnych pomieszczeniach, a jedyną formą wzajemnego kontaktu pozostaje sieć komputerowa. W trakcie rozwoju akcji obserwujemy proces próby powrotu bohaterów do rzeczywistości i odzyskania poprzedniego, osadzonego w materialnej rzeczywistości, życia za pośrednictwem internetowego czatu. Każda z osób ma odgórnie nadany nick odzwierciedlający jej charakter i światopogląd, a nad całością nieustannie czuwa moderator-system, Bóg hiperrzeczywisty. Mimo prób powrót do fizycznego życia się nie udaje, mało tego – uczestnicy czatu poprzez dyskurs, do którego są zmuszeni, tworzą nowy, całkowicie oparty na tymże dyskursie świat. Jest to świat dwoisty w swej istocie – z jednej strony daje nieograniczone możliwości, z drugiej – całkowicie i trwale wyklucza realność. Pielewin pisze:

...теперь будем Минозавром. Дрэнвним змеем [...] Человеческое нам только мешало [...]
Будем драконом. Взлетим под облака, нырем на дно морское¹².

¹²Виктор Пелевин, Шлем ужаса, źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>, dostęp 12.03.2025.

Tu jeszcze pytanie, jak widać, o tożsamość człowieka Pielewin pozostawia bez jednoznacznej odpowiedzi, aczkolwiek widać, że skłania się ku stanowisku Baudrillarda, iż w obliczu powszechnej mediatyzacji i ekspansji cyberprzestrzeni człowieka czeka samotność i wieczne błędzenie w labiryncie światów. Nie ma tu jeszcze mowy o typowej inkorporacji elektronicznego ucieleśnienia za pośrednictwem awatara (tu budowanie tożsamości jest wyeksponowane przy pomocy odgórnie narzuconego nicka), za to proces egzystencjalizacji dokonuje się w sposób całościowy¹³, a to sprawia, że inkarnacja¹⁴ człowieka w środowisku elektronicznym jest całościowa i realizuje się w sensie dosłownym. Bohaterowie nie tylko „zapadają się” w świat elektroniczny, ale i jednocześnie w nim powstają. Tworzą siebie samych w antroposferze, którą sami niechcący zbudowali i w której docelowo będą bytować.

W *Hełmie grozy* już nie ma mowy wyłącznie o niejednoznaczności świata przedstawionego, zachwianiu jego pewności (a zatem i ludzkiej egzystencji), lecz o pełnej dekonstrukcji jego porządku przy jednoczesnej jakościowej zmianie statusu człowieka. Przy całym niepokoju, jaki budzi panlabiryntowość świata przedstawiana jako jego nadrzędna cecha, człowiek odgrywa podwójną, pozornie niepołączalną rolę – dostosowując się do wymogów i specyfiki świata wirtualnego, jest jednocześnie jednostką sterowaną i sterującą. Szczególnie wyraźnie widać to (zwłaszcza w kontekście kwestii poznania poprzez język – koncepcja Sapira-Whorfa¹⁵) na poziomie języka utworu i jego formy. Jest on napisany – poza wstępem od autora – w formie internetowego czatu. Na szczególną uwagę zasługuje w tym układzie użycie emotikonów jako formy zastąpienia reakcji poszczególnych uczestników tej formy rozmowy. Wniosek, jaki się automatycznie nasuwa, to jakościowa zmiana na poziomie języka komunikacji, który nie tyle ubożeje, ile dostosowuje się do standardów elektronicznego świata, tworzonego i poznawanego poprzez dyskurs (świadomy i nieświadomy). W tym ujęciu człowiek może bez przeszkód połączyć role demiurga i niewolnika – pytanie tylko, czy warto.

Kilka lat później, w powieści *Miłość do trzech zuckerbrinów* (2014) autor wnika w problemy relacji człowiek–świat wirtualny jeszcze głębiej i przedstawia odbiorcy sytuację rodem z *Matrixa*. Oto główny bohater, Kieszka – internetowy troll, dobrowolnie pozbawia się możliwości rzeczywistego, fizycznego istnienia w realnym życiu i wybiera pseudoobecność jako jedyną formę funkcjonowania. Leży w łóżku, jest podłączony do aparatury podtrzymującej funkcje życiowe, a całe życie spędza w sieci. W odróżnieniu jednak od filmowego Neo bohater Pielewina chwali sobie ten stan, doskonale się bawiąc pod postacią awatara (niejednego zresztą). Tu przyczyną ucieczki w cyberprzestrzeń

¹³ „Proces tożsamościowy, który powoduje, że człowiek wzbogaca świat elektroniczny, poświęca mu uwagę i wypełnia samym sobą, wartością swojej osobowości. Procesy wzbogacające i wypełniające rzeczywistość elektroniczną potwierdzają elektroniczne realia jako np. zbiór faktów, które są dla człowieka z jakichś powodów ważne i dominujące” (Sidey Myoo, Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym, źródło: http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf, dostęp 12.03.2025).

¹⁴ „W przypadku pojęcia elektronicznej inkarnacji mamy na myśli ujęcie, w którym opisane procesy tworzą warunki do «zapadania się» człowieka w świat elektroniczny z równoczesnym jego tam powstawaniem. Rozumiemy elektroniczną inkarnację jako stan rzeczy wynikający z różnych procesów rozgrywających się na wielu poziomach. [...] Kwestia ta dotyczy elektronicznej antroposfery, gdzie wszelkie elementy ludzkiego świata miałyby elektroniczne odniesienie lub odpowiednik w stosunku do świata fizycznego. Elektroniczna inkarnacja odnosi się do człowieka, jego tożsamości elektronicznej, nie opisuje przy tym żadnej konkretnej aktywności. Elektroniczna inkarnacja prowadzi do bytowania w świecie elektronicznym rozumianym jako elektroniczna antroposfera. Elektroniczna inkarnacja jest możliwie pełnym utożsamieniem siebie w świecie elektronicznym” (Myoo, Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym).

¹⁵ Anna Klimczuk, „Hipoteza Sapira-Whorfa – przegląd argumentów zwolenników i przeciwników”, *Kultura–Społeczeństwo–Edukacja* 1 (2013): 165–181, źródło: <https://philarchive.org/archive/KLIHS>, dostęp 12.03.2025.

jest stan i skala zagrożeń realnego świata. Jest on zniszczony, brudny, niebezpieczny i koszmarnie drogi dla przeciętnego człowieka. Jedynym wyjściem jest dobrowolne zamknięcie w położonym pięć kilometrów nad Ziemią, kosmicznym, napowietrznym, jak to określa Pielewin, getcie dla ubogich, swoistym śmietniku w chmurach – bezkosztowym, wygodnym i atrakcyjnym dla jego mieszkańców dzięki ich wewnętrznemu poczuciu absolutnego braku jakichkolwiek ograniczeń. Decydując się na całkowite porzucenie *realis*, Kiesza jako bohater potwierdza ustalenia Myoo, że Second Life, poprzez możliwości, które daje, może człowieka nie tylko wzbogacać, ale i go niszczyć, prowadząc do jego egzystencjalnego „wysychania” w świecie fizycznym¹⁶. Podstawową przyczyną takiego stanu rzeczy jest, zasygnalizowana już w tytule powieści, niedoskonałość samego człowieka. Termin „Zuckerbrin” ewidentnie odsyła do dwóch nazwisk: Marka Zuckerberga, twórcy Facebooka i Siergieja Brina, urodzonego w Moskwie amerykańskiego programisty i przedsiębiorcy, współtwórcy wyszukiwarki Google Search. Trzecim „zuckerbrinem”, czyli panem i władcą umysłów, jest sam człowiek – użytkownik Internetu w stanie głębokiego odeń uzależnienia. Pozornie dominujący (sterujący), w rzeczywistości trwale pozostaje na pozycji „poddanego”, fanatycznego wyznawcy, ślepo wierzącego w wirtualny raj.

Status człowieka w kontekście totalnej i wielopoziomowej technologizacji ludzkiego życia jest jednym z pierwszoplanowych problemów, poruszonych w stosunkowo nowym utworze Pielewina *Transhumanism Inc.* (*TRANSHUMANISM.INC.*, 2021). Składa się na niego siedem nowel-części połączonych wspólnym motywem transhumanistycznego wyobrażenia o przyszłości. Akcja rozgrywa się w czasie, gdy od wielu lat już funkcjonuje technologia pozwalająca przechowywać aktywny mózg oddzielnie od ciała, co przedłuża życie w nieskończoność i jednocześnie umożliwia pośrednią interakcję ze światem rzeczywistym (bo świadomość/osobowość funkcjonuje w świecie wirtualnym). Ze względu na wysoką cenę korzystają z tego rozwiązania tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie na planecie. W rezultacie od lat cała ludzkość jest zarządzana przez przechowywane w specjalnych „słoikach” unieśmiertelnione mózgi. Przełamanie cielesnych ograniczeń przy użyciu środków technologicznych (co jest dominującym elementem całego projektu transhumanistycznego) w ujęciu Pielewina jest punktem zwrotnym dla człowieka, albowiem może oznaczać albo spektakularny progres, albo głęboki regres. Pielewin pisze:

Понятие «трансгуманизм» указывает на выход за пределы обычного человеческого модуса бытия. Любым, так сказать, способом, вверх или вниз. Тем более что социальный вверх в нашем случае означает пространственный низ, то есть подземный бункер, куда уезжают мозги, а самый далекий социальный низ в некотором странном смысле означает эмоциональный вверх¹⁷.

W ten ewidentnie przewrotny, a charakterystyczny dla pisarza sposób nie tylko zainicjowana zostaje polemika ze zwolennikami tezy o ukierunkowaniu projektu transhumanistycznego

¹⁶Myoo pisze: „Second Life wydaje się głodny człowieczeństwa, pochłania ludzką aktywność w wysublimowanych sferach. Człowiek z kolei rozprzestrzenia samego siebie – poszukując, odnajduje również samego siebie. Tożsamość elektroniczna rodzi się, gdy człowiek coraz więcej inwestuje, odnajduje odpowiedzi na pytania, znajdując również otwartą przestrzeń dla własnych poczynań. Z każdą wniesioną wartością elektroniczna tożsamość zyskuje poczucie sensu, a człowiek nierzadko pragnie dalszego zaangażowania. [...] Procesy tożsamościowe «przeciągają» człowieka do świata elektronicznego, czasami pozostawiając po nim rodzaj pustki w świecie fizycznym. Można by to nazwać egzystencjalnym wysychaniem człowieka w świecie fizycznym. Jest to może negatywny przejaw procesów tożsamościowych, które powodują, że człowiek może przestać egzystować w świecie fizycznym” (Myoo, *Ontoelektronika*, 149–150).

¹⁷Виктор Пелевин, *Transhumanism Inc.* (Москва: Эксмо, 2021), 102.

wyłącznie na postęp¹⁸, ale też Pielewin pokazuje, jak bardzo wizja nieśmiertelności połączonej z poczuciem władzy, wyższości, nieomylności i wszechwiedzy może zdeformować człowieka, czyniąc go jednocześnie (paradoksalnie) niewolnikiem własnej małości, żądz i pychy. Oto, jak słusznie wnioskuje Ewa Pańkowska, świat postbiologiczny jest wciąż (a pod pewnymi względami nawet bardziej) daleko nieidealny. Okrucieństwo, bezduszość, zachłanność, pogoń za komercyjnym sukcesem i podziały klasowe są na porządku dziennym, a „Wymarzony «słoikowy raj» nie jest zatem przestrzenią nieograniczonych możliwości i wolności absolutnej, a raczej – przestrzenią zniewolenia i wręcz monstrualnej manipulacji świadomością jednostek, nieśmiertelności nie da się więc kupić – kupić sobie można zaś «powolną agonię w słoiku»”¹⁹. Utowarowienie człowieka sprawia, że jest on cenny na tyle, na ile jest w stanie funkcjonować w cyberprzestrzeni, tak więc zamiast powszechnego szczęścia może (i u Pielewina tak się dzieje) się pojawić technologiczna niewola, odczłowieczenie (aż do prawnie akceptowalnego niewolnictwa) oraz (jak to określa Michał Klichowski) „ogólnoludzka technoniewola”²⁰. Analogiczne wnioski eksponuje Edyta Sadowska, podkreślając, że idea transhumanizmu to broń obosieczna: „Z jednej strony bowiem postęp pozwala człowiekowi przewyżczać ograniczenia wynikające z chorób i innych ułomności, ograniczając cierpienie ludzkie, z drugiej jednak – może prowadzić do poważnego zagrożenia generowanego w kręgu utopijnych wizji nowego człowieka i społeczeństwa zdominowanego przez skrajną hierarchizację. Nowa stratyfikacja społeczeństwa może prowadzić do znacznego naruszenia podstawowej wartości ludzkiej, jaką jest przyrodzona godność, a pojawienie się nowej klasy społecznej – digitariatu – przyczynić się do nowych podziałów”²¹. Na podstawie zaprezentowanych przykładów można zatem powiedzieć, że w procesie obserwacji i analizy współczesnego świata Pielewin coraz silniej apeluje o roztropną refleksję w realizacji kolejnych wyzwań cywilizacyjnych, a miejscami nawet skłania się ku pozycji sceptycznej wobec takich idei, jak choćby wspomniany transhumanizm. Autor nie jest w tym odosobniony – na podobnej pozycji plasuje się utytułowana współczesna rosyjska pisarka-fantastka, Anna Starobiniec. W powieści *Живущий* (2011) autorka prezentuje świat prawie całkowicie przeniesiony w cyberprzestrzeń, w którym człowiek, ściślej: właśnie wyłącznie jego mózg, jest *de facto* zaledwie dodatkiem do technologii, jeszcze niezbędnym, ale już nietraktowanym podmiotowo²². W tym kontekście nie dziwi fakt, że utwór ten przez wielu czytelników został odebrany jako materializacja lęków internetfobów, ponieważ podstawową kwestią w nim omawianą jest pytanie o to, co się stanie, jeśli dojdzie do pojawienia się w praktyce organizmu postbiologicznego w rozumieniu Stensliego²³, i czy w takiej sytuacji jeszcze w ogóle będzie można mówić o istnieniu wiary w jakąkolwiek siłę wyższą.

¹⁸Michał Klichowski pisze: „Transhumanizm to [...] projekt przekroczenia człowieka – nie jest więc on humanistycznie antropocentryczny, a progresocentryczny. Człowiek rozumiany jest zatem tu jako moralnie najwyższa wartość w tym sensie, że najważniejszy jest jego progres; centrum wszystkiego jest tu droga do postczłowieka. H+ jest więc często określany humanizmem ewolucyjnym, gdzie ewolucja postrzegana jest jako proces od człowieka, przez transczłowieka, do postczłowieka” (Michał Klichowski, *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji* [Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014], 109).

¹⁹Ewa Pańkowska, „«Być albo nie być» – transhumanistyczna wizja przyszłości według Wiktora Pielewina”, *Bibliotekarz Podlaski* 4 (2023): 95.

²⁰Michał Klichowski, „Technicyzacja: «w niewoli władzy i wolności»”, *Studia Edukacyjne* 54 (2019): 28.

²¹Edyta Sadowska, „Myśl transhumanistyczna w perspektywie bezpieczeństwa człowieka. Szansa na rozwój czy realne zagrożenie dla populacji ludzkiej?”, *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Securitate* 2 (2019): 39.

²²Bardziej szczegółową analizę tej powieści można znaleźć w artykule: Aleksandra Zywert, „Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec «Живущий»”, *Przegląd Rusycystyczny* 2 (2025): 53–66.

²³Termin autorstwa Stahla Stensliego, szerzej zob. Zawojski, 424.

Niezwykle istotna jest w tym układzie ewidentnie dystopijna konstrukcja warstwy przestrzennej utworu. Zgodnie z wymogami gatunku jest w niej wyeksponowana wielowarstwowa dualistyczna opozycja. Kontrastowość światów tym razem sprowadza się do przeciwstawienia „świat realny *versus* świat wirtualny” (w rodzaju *second live*) i całkowitego odwrócenia proporcji – świat wirtualny jest pożądanym i odbierany jednoznacznie pozytywnie w kategoriach bezterytorialnego raju²⁴, realny – świadomie spychany na margines jako zły, niebezpieczny, przestarzały, nieatrakcyjny, niedoskonały. Jeśli człowiek w nim przebywa, to wyłącznie z przymusu i sytuacjach, w których jeszcze bez niego nie można się obejść²⁵.

W procesie konstrukcji świata przedstawionego autorka posiłkuje się schematem postapokaliptycznym. Punktem wyjścia do konstrukcji całego świata przedstawionego jest informacja o tak zwanym wielkim Zmniejszeniu, czyli jakiejś globalnej katastrofie z przeszłości, w wyniku której ludzkość została poważnie dziesiątkowana, fauna i flora zaś prawie zanikła. Aktualnie ludzkość liczy dokładnie trzy miliardy osobników-plików scalonych w jednolity organizm, kontrolowanych i sterowanych przez system komputerowy o nazwie Żyjący. Jego działanie opiera się na zasadzie *perpetuum mobile*, a jako „paliwo” wykorzystuje ludzkie mózgi. Połączeni metodą *brain-to-brain* ludzie w pewnym zakresie są nieśmiertelni, ale tylko teoretycznie. Jako jednostki zewidencjonowane posiadają indywidualny dziesięciocyfrowy kod („инкод” – инкарнационный код), dzięki któremu będą istnieć na wieczność jako zbiór danych. Jednakże procedura przedłużania życia nie jest doskonała, bo oto po osiągnięciu konkretnego wieku (maksymalnie 60 lat) muszą się poddać dobrowolnej eutanazji (tzw. pięciu sekundom pauzy), by ich dane zostały przekazane kolejnemu osobnikowi-nosicielowi. Wymiana ciała na nowe jest tylko zabiegiem kosmetycznym, albowiem choć „nowy” dziedziczy część cech poprzednika, to nie zostaje zachowana ciągłość pamięci pokoleniowej. W dodatku, dzięki skrajnemu uporządkowaniu społeczności, los takiego człowieka jest przesądzony – może zająć w zbiorowości tylko pozycję poprzednika, bez możliwości modyfikacji czy awansu²⁶.

Momentem zwrotnym naruszającym stabilność świata są narodziny osobnika Zero – dziecka z inkodem składającym się z samych zer. Ze względu na swój status chłopiec jest zmuszony funkcjonować poza systemem i wyłącznie na najprymitywniejszym poziomie (czyli świata rzeczywistego), co w praktyce oznacza, że jest „dzikusem” w porównaniu z pozostałymi, żyjącymi głównie w sieci – wielopoziomowym i skomplikowanym strukturalnie metaświecie – członkami społeczności. Jako obcy/inny, Zero jest odbierany niejednoznacznie – jedni się go

²⁴Ten stan rzeczy doskonale wpisuje się w teorię Jeana Baudrillarda wyłożonej w książce *Symulakry i symulacja*, w której autor (w ogromnym skrócie i uproszczeniu) twierdzi, że rzeczywistość nie istnieje, nie ma różnicy pomiędzy realnym a wyobrażonym, a jedyne, co istnieje, to znaki udające/symulujące rzeczywistość. Szerzej zob. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak (Warszawa: Sic!, 2005).

²⁵Taka wizja nie jest pozbawiona podstaw. Czynniki naukowo badacze, tacy jak np. Karina Leksy, zauważają, że „współcześnie coraz bardziej naturalnym, powszechnym, a czasem wręcz dominującym elementem składającym się na środowisko życia człowieka jest świat wirtualny” (Karina Leksy, „Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia”, w: *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*, red. Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz [Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016], 147).

²⁶Motyw odgórnego uporządkowania społeczeństwa podporządkowanego opresyjnemu systemowi jest znany od dawna (począwszy od Miasta Słońca Tommasa Campanelli) i jest niezmiennie nośny. Przykładem są choćby filmy takie jak *Equilibrium* (2002) czy *Dawca pamięci* (*The Giver*, 2014).

panicznie boją, inni liczą na zbawienie, widząc w nim nowe wcielenie Chrystusa²⁷. Z punktu widzenia ostatecznej wymowy ideowej utworu, jest to moment przełomowy, albowiem rozpoczyna proces wielopoziomowej dekonstrukcji. Oto kiedy w wyniku rozmaitych wewnętrznych zawirowań Zero zostaje formalnym przywódcą ludzkości, okazuje się, że żadne jakościowe zmiany nie następują, wręcz odwrotnie – pojawia się realna perspektywa totalnej destabilizacji i kolejnego kryzysu. Mamy do czynienia z dekonstrukcją zarówno Boga Ojca i Syna Bożego, jak i obrazu samego Zero, który okazuje się zwykłym figurantem sterowanym przez dzierżącą od stuleci władzę Radę Ośmiorga, człowiekiem słabym, zawiedzionym, złamanym i rozczarowanym. Całościowa reinterpretacja świata przedstawionego, jego konsekwentne rozmontowanie pokazuje rzeczywiste jądro nowej rzeczywistości. Postęp technologiczny, dzięki któremu ludzkość zdołała w formie szczątkowej przetrwać po katastrofie, jest dla niej ostatecznie przekleństwem. Zdegenerowani wewnętrznie, trwale uzależnieni od życia w sieci, żonglujący nieustannie kolejnymi, przypisanymi do konkretnych sytuacji życiowych, awatarami (np. inny do sfery zawodowej, inny do spotkań intymnych), są łatwą do sterowania grupą. Pozbawieni tożsamości, pamięci historycznej, zdolności do samostanowienia, bez sprzeciwu poddadzą się każdemu, kogo uznają za silniejszego, i wykonają każdy, nawet najokrutniejszy rozkaz. Autorka dobitnie pokazuje, że w świecie ekspansji technologii Bogiem jest informacja postrzegana jako aksjomat mający zastosowanie we wszelkich sferach życia. Jest to broń obosieczna – umożliwia postęp (a więc i pośrednio jest źródłem bogactwa) oraz nieograniczoną władzę, ale jednocześnie może niebywale zubożyć człowieka, czyniąc go jedynie śrubką w systemie komputerowym. Widać wyraźnie, że Starobinieć skłania się tu ku pesymistycznym prognozom Baudrillarda i wskazuje, że jeśli się one sprawdzą, prędzej czy później ludzkość przestanie istnieć, bo obłąkańczy pęd ku ulepszaniu życia doprowadzi ją do samozagłady.

Dodajmy w tym miejscu, że powieść *Żyjący* nie jest jedynym utworem autorki, w którym zawarta została przestroga przed bezkrytyczną wiarą w moc technologii. Przykładowo w plasującym się na pograniczu horroru i fantastyki opowiadaniu *Spoki* (Споки) na pierwszym planie jest zaznaczony inny, choć nie mniej aktualny problem – wirtualnego asystenta-przewodnika. Tu jest nim tablet-zabawka (przedmiot pożądania wszystkich dzieci – nawiązanie do konsumpcjonizmu wygenerowanego przez reklamy), który bawi i uczy tylko teoretycznie, a w rzeczywistości jest śmiertelnie groźny.

Na pierwszym planie są wyeksponowane postaci Żeni – młodej, samotnie wychowującej dziecko kobiety – i jej córki Tasi, dziewczynki w wieku wczesnoszkolnym. Tasia tak długo domaga się kupna zabawki-asystenta Spoki, aż w końcu ją dostaje. Jest to moment przełomowy w kontekście rozwoju akcji, albowiem od chwili włączenia urządzenia rozpoczyna się proces powolnego, acz systematycznego uzależniania dziecka (a w pewnym momencie i matki) od wirtualnego świata. Początkowo się wydaje, że maszyna jest bezpieczna i rzeczywiście tylko pomaga dziecku w życiu codziennym (dostarcza rozrywki, pomaga w szkole), ale szybko staje

²⁷Skojarzenia biblijne są w tym przypadku jak najbardziej zrozumiałe, albowiem na aktualnym etapie rozwoju ludzkości, jak zauważa Dominika Oramus, „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” (Dominika Oramus, Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku [Kraków: Universitas, 2011]: 270).

się jasne, że to jedynie iluzja, jak się bowiem okazuje, zabawka generuje tak silny mentalny związek z użytkownikiem, że próba przerwania go grozi poważnymi konsekwencjami.

С первых дней использования игровой приставки между ребенком и «Споки» возникает сильная ментальная связь. [...] Однако резкое насильственное прерывание данной связи сопряжено с серьезной угрозой здоровью и даже жизни. [...] В случае таких повреждений у ребенка могут возникнуть осложнения (при полном выведении «Споки» из строя – вплоть до комы)²⁸.

Dodajmy, że Spoki działa równie destrukcyjnie na dorosłych – zmienia ich postrzeganie otaczającego świata, zastępując go wirtualnym. Zmiany te dotyczą nie tylko otoczenia (np. wystroju mieszkania), ale i osób pojawiających się w życiu bohaterek. Tak się dzieje z Żenią, matką Tasi, która nie może się pogodzić z odejściem partnera. I oto w pewnym momencie ojciec dziewczynki pojawia się jako obraz 3D i „uczestniczy” w życiu codziennym.

W opowiadaniu Starobiniec finał jest niejednoznaczny – bohaterka wie już, czym *de facto* jest Spoki – maszyną do sterowania ludźmi („эти твари, [...] продают «Споки» и потом через них управляют людьми”, s. 247), ale kwestia okiełznania urządzenia i uczynienia go prawdziwie nieszkodliwym pozostaje otwarta. Nie jest to zaskoczeniem, albowiem problem skutków uzależnienia od technologii jest trwale połączony z innymi, nie mniej ważnymi, takimi jak choćby problem kształtu współczesnej rodziny czy charakteru relacji międzyludzkich w świecie przestymulowanym, przeciążonym nadmiarem informacji i bodźcami sensorycznymi.

Reasumując, skoro postęp technologiczny jest faktem i jest to droga w jedną stronę (oczywiście pod warunkiem, że nie dojdzie do jakiejś globalnej katastrofy, która cofnie ludzkość – jak w opowiadaniu *Mellonta Tauta* Edgara Allana Poe czy już w typowo postapokaliptycznej powieści Waltera Millera *Kantyczka dla Leibowitza* [*A Canticle for Leibowitz*], 1959), to „społeczne, polityczne i ideologiczne skutki nowych technologii komunikowania są [...] ambiwalentne, dopuszczają chociażby zarówno pluralizm, jak też najbardziej autorytarny totalitaryzm”²⁹. Ludzie „wejdą w tryb” „grywalizacji” i „ugrowienia”, czyli staną się całkowicie ubezwłasnowolnieni, podporządkowani „regułom gry” w życie. Tu już gra wyjdzie poza pierwotne znaczenie ludycznej zabawy (w ujęciu Rogera Caillois) i stanie się schematem funkcjonowania w warunkach terroru informatycznego. Ludzkość zmieni priorytety, w tym dotyczące własnej cielesności. Jeśli się sprawdzą prognozy Baudrillarda, ciało i cielesność staną się kwestiami marginalnymi, bo „nie chodzi o to, żeby mieć ciało, ale by być podłączonym (connected) do swojego ciała [...] do swojego mózgu”³⁰. W tym układzie, jak pisze Baudrillard, ciało będzie zaledwie „scenariuszem” realizowanym w ramach zbiorowej bezpłciowej obsesji, elektronicznego snobizmu eksponującego podłączenie do samego siebie, sytuacji traumatyzującej, bo paradoksalnej – cielesności-bezcielesności, płciowości-bezpłciowości, jedności/kolektywności – samotności/wyobcowania.

²⁸ Анна Старобинец, Икарова железа (Москва: АСТ, 2013), 232.

²⁹ Raulet, 164–165.

³⁰ Baudrillard, „Świat wideo i podmiot fraktalny”, 249.

Pisarze rosyjscy, co widać na przedstawionych przykładach, podchodzą do rzeczywistości bardziej z socjologicznego niż filozoficznego punktu widzenia. Traktują media w ujęciu proscenicznym, zakładającym statyczność i zamkniętość w stosunku do tego, co jest przedmiotem percepcji (symulakrum „stanowi zmieniony lub wybrany z pewnych powodów obraz powodujący symulację [...] stwarza rzeczywistość oderwaną od «realności», którą zmienia i podmienia w powtarzaniu kopii”³¹), a nie interaktywnym (zakładającym dynamikę, otwartość, możliwość zmiany czy kreacji). Stąd mogą wypłynąć tylko pesymistyczne wnioski, a mianowicie, że człowiek-awatar wygra w grze, bo (parafrazując Piewina) może być wszystkim, ale w rzeczywistości przegra, w najczarniejszym scenariuszu ludzkość zniknie (nawet jeśli zatrzyma się na etapie humanoidalnych androidów, jak w opowiadaniu *Живые* [Живые] Starobiniec). Ostatecznie zatem nie mamy do czynienia z narodzinami nowej utopii, tylko nowej dystopii z jej terrorem, okrutną bezpośrednią realizacją więzienia z jego ideą „nadzorować i karać” oraz z pseudokarnawalem opartym na strachu przed wykluczeniem z życia. Jeśli z kolei mówić o tożsamości człowieka ugrowionego (a więc świadomie godzącego się z faktem, że sieć internetowa jest immanentną częścią jego życia), to jest ona problematyczna. Z jednej strony tożsamość jest poszerzona o komponent cyfrowy (sieci społecznościowe), ale czy jest ona ważna? Bo przecież tę tożsamość mają też boty³². Spór o tożsamość w sieci („awatar”) wydaje się jak dotąd nierozwiązywalny, zgadzam się zatem z Bartoszem Kuczyńskim, że „w kontekście tożsamości nie mamy do czynienia z zupełnie nowym problemem, nowe jest środowisko i kontekst (uwytatnienie i intensyfikacja). Istota problemu pozostaje jednak ta sama: określić siebie w stosunku do świata”³³. W tym kontekście współcześni pisarze rosyjscy są, jak się wydaje, dość zgodni: postęp technologiczny niesie ze sobą jednak więcej zagrożeń niż korzyści, a podstawową przeszkodą jest od zarania dziejów niezmienna natura ludzka. Będąc z definicji niedoskonałym, chwiejnym, ulegającym emocjom, zachciankom, człowiek jest niepowtarzalny w swojej wyjątkowości. To jednak sprawia, że będąc jedynym w swoim rodzaju, potencjalnie straci w starciu z maszyną. Jak w tej chwili zgodnie wskazują współcześni rosyjscy prozaicy, w imię czy to partykularnych, czy społecznych interesów ludzie zawierzą technologii, tracąc własną inteligencję. Dojdzie do paradoksu: demiurg tworzący maszynę i sterujący nią przekształci się z czasem w jej niewolnika, sterowaną odgórnie marionetkę. Z kolejnych, prezentowanych tu (siłą rzeczy wybiórczo) pozycji wyłania się (niezależnie od przyjętej przez autorów konwencji) obraz coraz wyraźniej dryfujący ku dystopii z jej opozycyjnością światów, podszytej strachem hedonistycznej zabawy z jednoczesną opresyjnością systemu i bezowocnością sprzeciwu wobec niego. Zwróćmy uwagę, że pisarze (mniej lub bardziej dobitnie) podkreślają, iż człowiek w starciu z maszyną/technologią zawsze w końcu będzie na straconej pozycji.

³¹Myoo, *Ontoelektronika*, 33.

³²Bartosz Kuczyński, „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”, *Kultura i Wartości* 35 (2023): 230.

³³Kuczyński, 233.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean. „Świat wideo i podmiot fraktalny”. Tłum. Andrzej Gwóźdź. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź, 247–258. Kraków: Universitas, 1994.
- – –. *Symulakry i symulacja*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Sic!, 2005.
- Brzeziński, Artur. *W świecie awatarów...* Źródło: <https://pracowniaintegra.pl/psycholodzy-pisza/w-swiecie-awatarow/>. Dostęp 12.03.2025.
- Gliniecka, Marta. „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”. *Zarządzanie Mediami* 2 (2017): 89–103.
- Goffman, Erving. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Tłum. Halina Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak. Warszawa: Aletheia, 2008.
- Klichowski, Michał. *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014.
- – –. „Technicyzacja: «w niewoli władzy i wolności»”. *Studia Edukacyjne* 54 (2019): 27–36.
- Klimczuk, Anna. „Hipoteza Sapira-Whorfa – przegląd argumentów zwolenników i przeciwników”. *Kultura–Społeczeństwo–Edukacja* 1 (2013): 165–182. Źródło: <https://philarchive.org/archive/KLIHS>. Dostęp 12.03.2025.
- Kuczyński, Bartosz. „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”. *Kultura i Wartości* 35 (2023): 219–236.
- Leksy, Karina. „Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia”. W: *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*, red. Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, 145–159. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016.
- Myoo, Sidey. *Ontoelektronika*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego: 2013.
- – –. *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*. Źródło: http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf. Dostęp: 12.03.2025.
- Oramus, Dominika. *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku*. Kraków: Universitas, 2011.
- Pańkowska, Ewa. „Być albo nie być – transhumanistyczna wizja przyszłości według Wiktora Pielewina”. *Bibliotekarz Podlaski* 4 (2023): 83–98.
- Пелевин, Виктор. *Generation «П»*. Źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>. Dostęp 12.03.2025. [Pelewin, Viktor. *Generation «P»*. Źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>. Dostęp 12.03.2025].
- – –. *Шлем ужаса*. Źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>. Dostęp: 12.03.2025. [Šlem užasa. Źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>, dostęp: 12.03.2025].
- – –. *Transhumanism Inc.* Москва: ЭКСМО, 2021.
- Raulet, Gérard. „Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania”. Tłum. Krystyna Krzemieniowa. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź, 137–168. Kraków: Universitas, 1994.
- Sadowska, Edyta. „Myśl transhumanistyczna w perspektywie bezpieczeństwa człowieka. Szansa na rozwój czy realne zagrożenie dla populacji ludzkiej?”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Securitate* 2 (2019): 34–43.
- Старобинец, Анна. *Икарова железа*, Москва: АСТ, 2013. [Starobinec, Anna. *Ikarova železa*. Moskva: AST, 2013].
- Zawojski, Piotr. „Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni”. W: *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski, 423–432. Kraków: Rabid, 2002.
- Zywert, Aleksandra. „Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec «Żyjący»”. *Przegląd Rusycystyczny* 2 (2025): 53–66.

SŁOWA KLUCZOWE:

dystopia

technologizacja

ABSTRAKT:

Podstawowym celem artykułu jest próba odpowiedzi na pytanie o kwestię zdolności do samostanowienia człowieka w warunkach postępującej wszechstronnej technologizacji życia i usieciowienia społeczeństwa. Jednym z dominujących w tym kontekście problemów jest wpływ awatarów na zdolność do samookreślenia jednostki. W charakterze materiału pogładowego przywołano wybrane utwory dwójki, naszym zdaniem, reprezentatywnych w tym zakresie współczesnych rosyjskich prozaików: Wiktora Pielewina i Anny Starobiniec. Jak można się zorientować z chronologicznie przeprowadzonej analizy wyżej wspomnianych tekstów, skłaniają się oni ku pesymistycznym prognozom znawców przedmiotu, którzy zwracali i nadal zwracają uwagę na niebezpieczeństwa i zagrożenia płynące z niekontrolowanego zawierzenia technologii i zanurzenia w cyberprzestrzeni. Człowiek-demiurg tworzący maszynę nieuchronnie stanie się jej niewolnikiem, odgórnie sterowaną marionetką.

Anna Starobiniec

postczłowiek

WIKTOR PIELEWIN

NOTA O AUTORCE:

Aleksandra Zywert – ur. 1964, doktor habilitowana, profesor Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Instytut Filologii Wschodniosłowiańskich. Zainteresowania naukowe: współczesna proza rosyjska, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości takich autorów, jak Anna Starobiniec, Dmitrij Głuchowski, Władimir Sorokin i Siergiej Lebiediew. Wybrane publikacje książkowe: Романы Бориса Пильняка 20-х годов (Poznań 2001); *Pisarstwo Władimira Wojnowicza* (Poznań 2012). Wybrane artykuły naukowe: *Wieczna zabawa?* (Dmitrij Głuchowski, „FUTU.RE”) („Studia Wschodniosłowiańskie” 20/2020, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, 2020); *Problem postpamięci w powieści Siergieja Lebiediewa „Ludzie sierpnia”* („Przegląd Rusycystyczny” 4/2022); *Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec, „Żyjący”* („Przegląd Rusycystyczny” 2/2025); *Mechanizmy i strategie konstruowania języka w dystopii Władimira Sorokina, Dzień oprycznika* („Studia Rossica Posnaniensia” 1/2025). |