

TOMASZ SAFJANOWSKI

CYBERPUNK PO POSTCYBERPUNKU

DYSTOPIJNA WIZJA TECHNOPRZYSZŁOŚCI W SERIALU *ALTERED CARBON*

TOMASZ SAFJANOWSKI

Doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego. Reprezentuje Katedrę Mediów Elektronicznych i Kultury Audiowizualnej w Instytucie Kultury Współczesnej. Przygotowuje dysertację doktorską poświęconą związkom sztuki i gier wideo. Bada również problematykę cyberkultury, a zwłaszcza związki literatury cyberpunkowej z procesem formowania się myśli cyberkulturowej w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku.

Cyberpunk funkcjonuje w fantastyce naukowej od blisko czterdziestu lat. Pomimo tak długiej tradycji występująca tam posępna i groźna wizja przyszłości, w której wysoka technologia, a zwłaszcza technologia komputerowa, zdominowała ludzkie życie, nierzadko zniewalając swych użytkowników, wydaje się wciąż aktualna i prawdopodobna. Można wręcz stwierdzić, że to, co w latach osiemdziesiątych XX wieku było przedmiotem hipotez i domniemywań, a także dziełem wyobraźni młodych pisarzy science fiction obserwujących dynamikę postępu technologiczno-cywilizacyjnego, pod pewnymi względami przypomina naszą rzeczywistość. Problematyka cyberpunkowa budzi dziś żywe zainteresowanie, dostarczając inspiracji nowemu pokoleniu twórców związanych z literaturą, kinem, muzyką, komiksem czy gramami wideo. Reaktywują oni nurt cyberpunkowy, aby podjąć krytyczną refleksję nad współczesnymi przemianami społeczno-kulturowymi spowodowanymi gwałtowną ekspansją mediów cyfrowych i technologii sieciowych na świecie. Rozważaniom tym towarzyszą zwykle próby przewidywania przyszłości w oparciu o aktualne tendencje w rozwoju nauki i techniki – jawi się ona jako ponura i niebezpieczna dla człowieka. Współczesna twórczość cyberpunkowa podważa również tezy obecne w utworach postcyberpunkowych, w których technologia została zasymilowana przez ludzi, stając się nieodłączną częścią społeczeństwa. Pojawiające

się w ostatnich latach teksty kultury można zatem określić jako cyberpunk po postcyberpunku, ponieważ przywracają lęki i niepokoje przed niekontrolowanym postępem technologiczno-cywilizacyjnym. Cyberpunk we współczesnej odmianie jest o tyle niepokojący, że przy obecnym tempie rozwoju społeczeństw ukazane tam wizje stechnicyzowanej przyszłości wydają się całkiem realne. Jednym z najnowszych dzieł prezentujących dystopijną wizję świata poddanego dyktatowi technologii jest serial *Altered Carbon* zrealizowany na zamówienie platformy internetowej Netflix¹, będący ekranizacją powieści *Modyfikowany węgiel* (oryg. *Altered Carbon*) Richarda Morgana z 2002 roku. Celem niniejszego tekstu jest omówienie wybranych elementów serialu, za pomocą których kreowana jest groźna wizja przyszłości, odzwierciedlająca społeczne niepokoje przed totalnością technologii. Stawiam tezę, że serial *Altered Carbon* stanowi nowe wcielenie cyberpunku, kwestionujące perspektywę postcyberpunkową i jej bezpośrednie następstwa.

NARODZINY CYBERPUNKU

Cyberpunk powstał w reakcji na zastój w fantastyce naukowej końca lat siedemdziesiątych XX wieku. Jak zauważa Krzysztof Księski, panowało wówczas przekonanie, że gatunek science fiction uległ wyczerpaniu. Ówczesnym autorom brakowało oryginalnych pomysłów, dlatego zaczęli powielać formuły wypracowane w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. W rezultacie twórczość SF stała się wtórna i schematyczna, prezentując sztampowe fabuły i typowych bohaterów, a także skupiając się na podobnych, stale powracających problemach i zagadnieniach². Utwory z tamtego okresu charakteryzowały się zwykle brakiem krytycyzmu i tendencją do prezentowania utopijnych wizji świata. Wyrażały wiarę w nieograniczony rozwój technologiczny ludzkości, który ma zapobiec wszelkim problemom cywilizacyjnym. W przedstawionych światach nie brakowało zaawansowanych wynalazków, niemniej – jak pisze Księski – ich wpływ zarówno na jednostkę, jak i na całe społeczeństwo był raczej znikomy. Pomimo stosowania coraz bardziej wyrafinowanych technologii i gadżetów w codziennym życiu cywilizacja funkcjonowała w podobny sposób, co w XX wieku³.

Próbę rewitalizacji gatunku science fiction, polegającą na poszukiwaniu nowych tematów i sposobów pisania, podjęło we wczesnych latach osiemdziesiątych młode pokolenie pisarzy, których uwagę przykuwały technologie komputerowe, trudno dostępne wówczas dla większości użytkowników⁴. Posługiwali się oni motywami i rekwizytami typowymi dla konwencjonalnej fantastyki naukowej (jak bunt maszyn czy wizja stechnicyzowanego świata), ukazując je jednak w nowych kontekstach oraz skupiając się na odmiennych problemach i zagadnieniach.

¹ W trakcie przygotowywania niniejszego tekstu pokazano pierwszy sezon serialu *Altered Carbon*, składający się z dziesięciu odcinków wyemitowanych 2 lutego 2018 roku.

² K. Księski, *Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska*, „Kultura i Historia” 21(2012), <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3271> (20 czerwca 2018).

³ Tamże.

⁴ A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014, s. 134.

Kierunek formującym się nurtowi nadali William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley oraz Bruce Sterling, którzy we wczesnych latach osiemdziesiątych tworzyli formację krytyczno-literacką Ruch (The Movement). Na łamach niezależnego, niskonakładowego czasopisma „Cheap Truth” zajmowali się recenzowaniem wydawanej wówczas literatury i publikowali własne opowiadania. W czasopiśmie ukazywały się również teksty Grega Beara, Pat Cadigan, George’a Slussera, Waltera Jona Williamsa i innych⁵. Nazwa „cyberpunk” w odniesieniu do całego nurtu zaczęła funkcjonować dopiero w 1984 roku. Miał w tym swój udział amerykański pisarz i wydawca literatury science fiction Gardner Dozois. W artykule pod tytułem *Science fiction in the eighties (SF w latach osiemdziesiątych)* wykorzystał termin zapożyczony z opowiadania Bruce’a Bethkego z 1983 roku do określenia nowej tendencji w fantastyce naukowej⁶.

Zgodnie z tym, co pisze Bruce Sterling w *Przedmowie* do antologii *Mirrorshades...*, pisarze cyberpunkowi stali się naoczniymi świadkami rozwoju technologii komputerowej. Byli aktywnymi uczestnikami technokultury, śledzili doniesienia na temat nowinek technicznych i rozmaitych gadżetów. Mieli również świadomość prac nad rozwojem sieci teleinformatycznych, które dały początek współczesnemu internetowi⁷. Wywarło to znaczący wpływ na ich twórczość, skutkując kreowaniem kompleksowych wizji przyszłych światów, będących odzwierciedleniem aktualnych tendencji rozwojowych w społeczeństwie. Wychoząc od aktualnego stanu nauki i techniki, autorzy cyberpunkowi prognozowali ich dalszy rozwój oraz związane z tym faktem przemiany społeczno-kulturowe, które miały nastąpić w ciągu najbliższych dekad⁸.

DYSTOPIJNA WIZJA PRZYSZŁOŚCI I LĘK PRZED TECHNOLOGIĄ

Domeną tekstów kultury cyberpunkowej jest pytanie o wpływ zaawansowanych technologii (na przykład techniki komputerowej i technologii sieciowych) na ludzkie życie oraz towarzysząca temu krytyczna refleksja, nacechowana zwykle pesymizmem. W nieodległej przyszłości – zdają się głosić autorzy cyberpunkowi – świat zostanie zdominowany przez urządzenia cyfrowe do tego stopnia, że życie jednostki i całych społeczeństw będzie im całkowicie podporządkowane. W utworach cyberpunkowych technologia jest wszechobecna, przenika umysły i ciała ludzi, czyniąc ich swoimi niewolnikami. Uzależnienie od niej staje się przyczyną rozpadu osobowości i wymaga zredefiniowania własnego „ja” w obliczu gwałtownych przemian technologiczno-cywilizacyjnych⁹. W przeciwieństwie do konwencjonalnej science fiction w tekstach kultury cyberpunkowej technologia wywiera wyraźny wpływ na ludzi oraz ich codzienne życie.

5 Zob. R. Rucker, *Early days of cyberpunk*, Rudy’s Blog, <http://www.rudyrucker.com/blog/2008/11/17/early-days-of-cyberpunk/> (20 czerwca 2018); L. Shiner, *Confessions of an ex-cyberpunk*, Fiction Liberation Front, <http://www.fictionliberationfront.net/cyberpunk.pdf> (20 czerwca 2018).

6 G. Dozois, *Science fiction in the eighties*, „Washington Post”, 30 grudnia 1984.

7 *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, red. B. Sterling, Ace Books, New York 1986, s. IX–XV.

8 A. Mazurkiewicz, *Z problematyki...*, dz. cyt., s. 146.

9 Tamże, s. 242.

Cyberpunk prezentuje rzeczywistość, w której możliwa jest zamiana każdej części ludzkiego ciała na jej syntetyczny odpowiednik. Modyfikacje te mają poprawić kondycję człowieka i uczynić z niego istotę nadludzką (postczłowieka), o przedłużonej żywotności i nadnaturalnych zdolnościach. Poprzez wszczepianie implantów do mózgu zwiększa się także zdolności intelektualne. Może to wspomóc działanie takiej osoby lub wzbogacić ją o nowe możliwości¹⁰. Poddając swoje ciała modyfikacjom, ludzie stają się cyborgami – organizmami łączącymi w sobie elementy biologiczne z mechanicznymi. Proces, w wyniku którego do struktury biologicznej wprowadzane są elementy sztuczne, określany jest mianem cyborgizacji.

Efektom takiej konstrukcji światów przedstawionych są specyficzne kreacje bohaterów. Protagonistami utworów cyberpunkowych są zwykle ludzie młodzi, skłócenii z prawem lub poruszający się na jego obrzeżach¹¹. Skutkuje to koniecznością życia na uboczu społeczeństwa i poczuciem odmienności. Modelowy protagonista utworów cyberpunkowych jest egocentrykiem oraz indywidualistą, który nie stosuje się do tradycyjnych norm i wartości. Jego działania, nierzadko wątpliwe etycznie, służą przetrwaniu za wszelką cenę w mrocznym, zdehumanizowanym świecie, czasem kosztem innych¹². Bohaterami utworów cyberpunkowych są najczęściej hakerzy, złodzieje, gangsterzy, prostytutki i najemni zabójcy – ludzie wywodzący się z marginesu, związani z przestępczym półświatkiem. Jak zauważa Dani Cavallaro, galeria postaci charakterystycznych dla fantazji cyberpunkowych składa się w dużej mierze z outsiderów, odmieńców i psychopatów walczących o przeżycie na planecie przypominającej cywilizacyjny śmietnik¹³.

Dystopijna wizja świata zdominowanego przez technologie cyfrowe jest ucieleśnieniem obaw przed niekontrolowanym rozwojem nauki i techniki oraz jego możliwymi konsekwencjami. Twórcy cyberpunkowi zastanawiają się, jakim przeobrażeniem może ulec społeczeństwo pod wpływem nowoczesnych technologii oraz czy zmiany te będą korzystne. Specyficzne obrazy światów przedstawionych oraz problemy zamieszkujących je bohaterów stanowią jeden z możliwych, choć mało optymistycznych wariantów przyszłości. Projektowane przez autorów cyberpunkowych wizje stechnologizowanej przyszłości można odczytywać zarówno jako wyraz fascynacji nowinkami technicznymi, jak i niepokoju wobec przemian społeczno-kulturowych, do których owe wynalazki mogą się przyczynić.

POSTCYBERPUNK I PRÓBA OSWOJENIA TECHNOLOGII

Osadzenie akcji utworów cyberpunkowych w nieodległej przyszłości spowodowało, że projektowane wizje zostały zweryfikowane przez rzeczywistość. Wraz z upowszechnieniem się w pozaliterackim świecie technologii komputerowej lęki i niepokoje związane z postępem technicznym częściowo się ulotniły. Wy-

¹⁰ K. Księski, *Dystopijna wizja świata...*, dz. cyt.

¹¹ A. Świech, *Cyberpunk. Kroniki w chromie*, [w:] *Nowe Nawigacje II*, red. P. Kletowski, P. Marecki, Wydawnictwo „Rabid”, Kraków 2003, s. 127.

¹² K. Księski, *Dystopijna wizja świata...*, dz. cyt.

¹³ D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London 2000, s. 14.

twory techniki przestały być postrzegane jako zagrożenie, kiedy ludzie zaczęli z nich korzystać w codziennym życiu. Wraz ze zmianą nastawienia do technologii ewolucji uległ także sam cyberpunk. Został zastąpiony przez postcyberpunk, prezentujący znacznie mniej pesymistyczną wizję przyszłego świata¹⁴. Technologia nie jest już obca i groźna. Staje się częścią społeczeństwa, ludzie akceptują jej istnienie i wykorzystują ją na co dzień. Jest również bliższa współczesnym osiągnięciom naukowo-technicznym. Postcyberpunkowi protagoniści nie są wyalienowani, nie należą do marginesu, a raczej do klasy średniej. Żyją w zgodzie ze społeczeństwem, są wykształceni, mają legalną pracę, przyjaciół, rodziny i dzieci. Wypełniają codzienne obowiązki i mierzą się z problemami typowymi dla współczesnego człowieka. Nie kontestują istniejącego porządku społecznego, lecz w nim funkcjonują, szukając metod na jego utrwalenie i ewolucję ku doskonalszej formie¹⁵. Autorzy postcyberpunkowi poświęcają również dużo uwagi sytuacji społecznej bohaterów, co zagadnieniom technologicznym. Utwory tego typu są z założenia mniej poważne, występują w nich wątki humorystyczne oraz gry z konwencją.

W ostatnich latach zainteresowanie problematyką cyberpunku zdaje się jednak powracać. Być może wynika to z faktu, że współczesny świat jest bliższy cyberpunkowym wizjom niż kiedykolwiek wcześniej. Nowe pokolenie twórców usiłuje uchwycić dynamikę bieżących przemian społecznych i kulturowych spowodowanych ewolucją technologii cyfrowych, rosnącą wydajnością komputerów czy upowszechnieniem się systemów wirtualnej rzeczywistości w prywatnych domach. Obecnie nietrudno natknąć się na medialne doniesienia o wykorzystywaniu zaawansowanych implantów w medycynie lub postępach w pracach nad sztuczną inteligencją. Wizje projektowane przez prekursorów cyberpunku znów stają się prawdopodobne, co zmusza do refleksji nad kierunkiem zachodzących zmian. Nie uszło to uwadze autorom nowej generacji, którzy w swych utworach reaktywują ten nurt, nadając mu nowy kształt. Współczesne teksty kultury można określić jako cyberpunk po postcyberpunku, gdyż podają w wątpliwość tezy obecne w utworach postcyberpunkowych.

Przykładem nowego wcielenia cyberpunku jest serial *Altered Carbon*, zrealizowany na zamówienie platformy internetowej Netflix. Jego twórcy przywracają lęki oraz niepokoje towarzyszące transformacjom społecznym w dobie dynamicznej ekspansji mediów cyfrowych, prezentując dystopijną wizję świata podanego prymatowi technologii. W dalszej części tekstu zanalizowane zostaną wybrane wątki serialu, kreujące ponury obraz przyszłości jako jeden z możliwych rezultatów współczesnego rozwoju nauki i techniki.

DIGITALIZACJA UMYŚŁU I TRANSFER ŚWIADOMOŚCI

Szczytowym osiągnięciem cywilizacji przyszłości są stopy korowe, czyli niewielkie urządzenia montowane między kręgami szyjnymi, umożliwiające zapisanie

¹⁴ D. Jorgensen, *What and why was postcyberpunk? Greg Egan and Bruce Sterling in the 1990s*, Brunel University London, https://www.brunel.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0007/186622/ET63jorgensenED.pdf (20 czerwca 2018).

¹⁵ A. Mazurkiewicz, *Z problematyki...*, dz. cyt., s. 370.

ludzkiej świadomości w formie cyfrowej. Pełnią one funkcję nośników danych, w których przechowywana jest kopia zapasowa umysłu człowieka, aktualizowana w czasie rzeczywistym. W *Modyfikowanym węglu* wszczepianie stosów korowych ludziom jest powszechną praktyką. Posiadają je wszyscy obywatele skolonizowanych planet, którzy ukończyli pierwszy rok życia. W przypadku śmierci możliwe jest odczytanie danych zapisanych w urządzeniu i przeniesienie jaźni do dowolnej powłoki cielesnej, naturalnej lub wyhodowanej sztucznie¹⁶. Pośmiertne stosy trafiają do przechowalni, gdzie oczekują na ponowne upowłokowienie. Mogą tam spędzić nawet kilkaset lat bez szkody dla znajdującej się w ich wnętrzu osoby, której świadomość pozostaje nieaktywna do momentu ponownych narodzin. Całkowita śmierć następuje tylko wtedy, gdy stos uszkodzonym ulega trwałemu uszkodzeniu, a przechowywana w nim osobowość nie zostaje zapisana na innym nośniku. Technologia stosów korowych daje ludziom możliwość wiecznego życia poprzez nieskończone przenoszenie własnej jaźni pomiędzy wymiennymi powłokami. Rodziny, których nie stać na wykupienie nowej powłoki dla zmarłego krewnego, mogą tymczasowo korzystać z używanego ciała lub umieścić jaźń bliskiej osoby w wirtualnej rzeczywistości, zapewniając jej w ten sposób namiastkę prawdziwego życia. Najbogatsi wykupują zaś kopię zapasową, przesyłaną automatycznie na zewnętrzne serwery w równych odstępach czasu.

Pomimo że akcja serialu rozgrywa się na Ziemi w XXIV wieku, technologia stosów korowych była znana wcześniej, prawdopodobnie już w pierwszej połowie XXI wieku. Świadczy o tym przeszłość głównego bohatera Takeshiego Kovacsa. Mężczyzna spędził dwieście pięćdziesiąt lat na „cyfrowym wygnaniu”, jak autorzy serialu określają wyrok więzienia związany z przymusowym pobytom w przechowalni dla stosów. W związku z tym technologię stosów korowych musiano stosować co najmniej dwa i pół stulecia wcześniej, zanim Takeshi opuścił wirtualną celę i trafił na Ziemię. Dowodzi tego również serialowa historia rodu Bancroftów. Laurens Bancroft, wpływowy biznesmen i głowa rodziny, ma ponad trzysta sześćdziesiąt lat. W podobnym wieku jest jego małżonka Miriam. Mimo to ciała obojga małżonków zachowują młodość, którą zawdzięczają technologii stosów korowych oraz kosztownym zabiegom klonowania powłok. Puste ciała, będące spektakularnym osiągnięciem inżynierii genetycznej, są niczym naczynia oczekujące na wypełnienie świadomością. Przechowywane są w rodzinnym skarbcu w klinice upowłokowień PsychSec. Bancroftowie są jednymi z najstarszych reprezentantów elitarniej grupy społecznej określanej mianem matów¹⁷. Należą do niej najzamożniejsi i najbardziej wpływowi obywatele Protektoratu Narodów Zjednoczonych. Matowie stanowią oddzielną kastę i nie identyfikują

¹⁶ Koncepcja transferu osobowości pojawiła się znacznie wcześniej w powieści *Okablowani (Hardwired)* Waltera Jona Williama z 1988 roku. Natomiast idea digitalizacji ludzkiego umysłu i zapisywania go na cyfrowym nośniku danych była już obecna w utworze *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona. Na tej podstawie można stwierdzić, że powieść *Modyfikowany węgiel* Richarda Morgana, na której wzorują się autorzy serialu *Altered Carbon*, nawiązuje do klasycznych dzieł pierwszej fali cyberpunku.

¹⁷ Określenie „mat” nawiązuje do postaci Matuzalema występującej w starotestamentowej Księdze Rodzaju, który miał dożyć wieku dziewięćset sześćdziesięciu dziewięciu lat. Mówi o tym porucznik Ortega, eskortując głównego bohatera do podniebnej rezydencji rodziny Bancroftów – Suntouch House.

się z resztą społeczeństwa. Dbają wyłącznie o własne interesy i jako jedni z nielicznych mogą sobie pozwolić na najdroższe, ulepszone modele powłok. Prowadzi to do rozłamu w społeczeństwie i wykształcenia się uprzywilejowanej „rasy panów”, których stać na nieśmiertelność, podczas gdy mniej zamożnym ludziom grozi naturalna śmierć i stały pobyt w przechowalni dla stosów.

Możliwość transferu ludzkiej świadomości pomiędzy powłokami niesie ze sobą również inne korzyści. Pozwala na przykład błyskawicznie pokonywać dowolne dystanse. Jest to bezpieczny sposób na międzyplanetarną turystykę oraz dalekie wyjazdy służbowe, podczas których podróżnym nie zagrażają cielesne niedogodności. Powłoki można również dostosowywać do własnych potrzeb i upodobań. Dysponujący odpowiednią sumą pieniędzy ludzie sprawiają sobie wymarzone ciało, o dowolnym wyglądzie i płci, a nawet wynajmują osobę, która zajmie się jego trenowaniem, przejmując nad nim tymczasową kontrolę. Powłoki podlegają trendom mody tak samo jak odzież czy fryzury. Można nimi handlować jak każdym innym towarem. Ludzie nie czują się na stałe związani ze swoimi ciałami. Wiedzą bowiem, że dysponując odpowiednimi finansami, mogą wymienić je na nowe. Powłoki pełnią funkcję podobną do awatarów wykorzystywanych podczas eksploracji środowisk wirtualnej rzeczywistości, których uproszczoną, choć obecnie najpopularniejszą odmianą są cyfrowe światy znane z gier wideo. Można odnieść wrażenie, że śmierć nie budzi w ludziach żalu czy poczucia straty, zupełnie jakby dotyczyła postaci z gier, a nie żywych osób, i dało się ją odwrócić, wczytując wcześniejszy zapis rozgrywki.

Mimo ukazania pewnych korzyści związanych ze stosowaniem stosów kowrowych w codziennym życiu twórcy położyli największy nacisk na zagrożenia związane z tą technologią. Możliwość przenoszenia się pomiędzy powłokami przyczynia się do degeneracji i dehumanizacji społeczeństwa. Przejawia się to brakiem empatii i obojętnością na ludzką krzywdę, a niekiedy wręcz czerpaniem przyjemności z widoku śmierci. Najlepiej obrazuje to pojedynek pomiędzy Takeshim a małżeństwem wojowników, będący atrakcją wieczoru na wystawnym przyjęciu w rezydencji Bancroftów. Pomimo futurystycznego sztafażu scena ta kojarzy się z walkami gladiatorów w starożytnym Rzymie. Gospodarze, Laurens i Miriam Bancroftowie, upodobnieni są do rodziny cesarskiej, natomiast zgromadzeni wokół owalnej areny goście przypominają tłum zasiadający na widowni rzymskiego Koloseum. Wytworne stroje oraz wpływowe stanowiska w świecie polityki i biznesu kontrastują z zachowaniem widzów. Publiczność jest bowiem wyraźnie usatysfakcjonowana widokiem krwi. Śmierć nie budzi w nikim przeżalenia czy odrazy. Stanowi natomiast osobiwą atrakcję, chwilową ucieczkę od nudy spowodowanej długim i dostatnim życiem.

W wyniku regularnych transferów świadomości matowie utracili część człowieczeństwa. Wpłynęło to na ich percepcję rzeczywistości oraz stosunek do życia i śmierci. Lekceważą wartość ludzkiego życia, co skutkuje instrumentalnym traktowaniem innych. Laurens Bancroft daje Takeshiemu bolesną lekcję pokory, przedstawiając go zgromadzonym na przyjęciu gościom jako swoją własność, unikalną zdobycz z zamierzchłych czasów, za którą musiał zapłacić niemałe pieniądze. Podobnie zresztą traktuje kobiety wynajmowane w celu zaspokojenia wła-

snych zachcianek seksualnych. Przyznaje się do agresywnych zachowań wobec nich: okaleczania w stanie euforii, a niekiedy wręcz uśmiercania, ze względu na możliwość odwrócenia zbrodniczego czynu poprzez ponowne upowłokowienie. Na podobnej zasadzie opiera się funkcjonowanie ekskluzywnego domu publicznego Z Głową w Chmurach. Zgłaszają się do niego najbogatsi klienci, by zaspokoić swoje sadystyczne żądze i zachować to w tajemnicy przed światem. W serialu pojawia się wiele przesłanek świadczących o moralnym zepsuciu matów, których charakteryzuje rozwiązłość seksualna, skłonność do dewiacji, brak empatii i szacunku wobec ludzkiego życia. W istocie nie obchodzi ich żadne życie poza własnym.

Praktyka transferu świadomości wywiera destruktywny wpływ na ludzką psychikę. Ponownie upowłokowieni ludzie, nieposiadający dostępu do technologii klonowania, mają trudności z przystosowaniem się do nowych warunków życia. Są zdezorientowani faktem wskrzeszenia i obecności w obcym ciele, które może mieć odmienną płęć, kolor skóry czy predyspozycje. Doświadczają uciążliwych halucynacji i przeblysków wspomnień z poprzedniego wcielenia, co grozi rozpadem osobowości, a w skrajnych przypadkach – obłędem. Ich umysły buntują się przeciw tak radykalnym zmianom, nie będąc na nie ewolucyjnie przygotowane. Dynamiczny postęp technologiczno-cywilizacyjny stoi w sprzeczności z powolnym tempem ludzkiej ewolucji. Najtrafniej komentuje to główny bohater, mówiąc, że technologia stale się rozwija, w przeciwieństwie do ludzi. Należy wobec tego zadbać – zdają się sugerować twórcy serialu – by nauka i technika rozwijały się w sposób zrównoważony i kontrolowany.

Brak nadzoru nad dostępem do technologii stosów korowych niesie ze sobą ryzyko wzrostu przestępczości. Nietrudno wyobrazić sobie sytuację, w której osobę wyjętą spod prawa skusi możliwość transferu świadomości do innej powłoki, by ukryć własną tożsamość i dopuszczać się przestępczych działań incognito. Prawdopodobieństwo jej schwytania jest znikome i decyduje o tym wyłącznie przypadek. Przestępca może regularnie zmieniać wygląd, podawać się za innych ludzi i w nieskończoność mylić pościg. Weryfikacja jego tożsamości będzie możliwa dopiero pośmiertnie, po zbadaniu stosu wydobytego z podstawy czaszki. Dodatkową trudność sprawia postawienie zarzutów i wymierzenie kary osobie zmieniającej powłoki po każdym z przestępstw. Technologia stosów korowych umożliwia również tworzenie wielu kopii zapasowych własnej świadomości. Praktykę tę stosują między innymi kliniki PsychSec, chroniąc swoich klientów przed przypadkowym uszkodzeniem oryginalnego nośnika, na przykład w wyniku pożaru w magazynie z danymi, nieudanego transferu bądź innych zdarzeń losowych. Ludzką świadomość, sprowadzoną do cyfrowego kodu, można dowolnie kopiować i rekonfigurować. Ponieważ centra transferów osobowości PsychSec podłączone są do międzyplanetarnej sieci, stanowią potencjalny cel ataków hakerskich. Pomimo zaawansowanych zabezpieczeń wrażliwe dane mogą być w każdej chwili wykradzione lub uszkodzone. Władze Protektoratu surowo zabraniają tworzenia nieautoryzowanych kopii ludzkiej świadomości, niemniej istnieją czarnorynkowe kliniki oferujące podobne usługi za wysoką cenę.

Jedną z postaci wykorzystujących transfer świadomości do wywrotowych celów jest najemny zabójca Dimitrij Kadmin, znany również jako Dimi Bliźniak.

Mężczyzna zawdzięcza swój pseudonim zduplikowanej osobowości, którą traktuje jak brata i zaufanego współpracownika. Kadmin uchodzi za szczególnie niebezpiecznego, gdyż jego oba wcielenia różnią się wyglądem i mogą działać niezależnie od siebie. Co więcej, przestępca ma w zwyczaju częstą zmianę powłok, by utrudnić władzom swoje schwytanie. Każda z nich odciska piętno na jego psychice, powodując rozdwojenie jaźni. Można przypuszczać, że to choroba umysłowa zadecydowała o potrzebie eksterioryzacji jednej z jego osobowości i pojawieniu się brata bliźniaka. Chociaż Kadmin posiada tylko dwa fizyczne wcielenia, technologia stosów umożliwia tworzenie nieskończonej liczby kopii tej samej osoby, co w przypadku groźnych przestępców okazuje się katastrofalne w skutkach. Pomimo że wynalezienie stosów korowych miało rozwiązać problem śmiertelności – paradoksalnie – przyczynia się do większej liczby morderstw i wzrostu bezprawia.

Warto również wspomnieć o sposobie, w jaki władze Protektoratu radzą sobie z przestępczością. W XXIV wieku tradycyjne więzienia zostały zlikwidowane i od tego czasu stopy korowe skazanych trafiają na określony czas do przechowalni. Zdigitalizowany i pozbawiony zewnętrznej powłoki umysł przestępcy staje się kolejnym plikiem w olbrzymiej, międzyplanetarnej bazie danych prowadzonej przez kliniki upowłokowień. Niewątpliwie rozwiązuje to problem przeludnienia więzień i znacząco redukuje koszty utrzymania skazanych. Pozbawiona ciała osoba jest zupełnie nieszkodliwa, nie zagraża personelowi odpowiedzialnemu za funkcjonowanie placówki, nie może wszcząć buntu i podjąć próby ucieczki. Przedstawiona tu metoda posiada jednak zasadniczą wadę. Ponieważ świadomość przestępcy pozostaje nieaktywna do momentu ponownego upowłokowienia, nie można poddać go procesowi resocjalizacji i oduczyć nieakceptowalnych społecznie zachowań. Wątpliwa jest również skuteczność odbywanej kary, skoro skazany nie zdaje sobie z niej sprawy. W rezultacie osoba wychodząca na wolność pozostaje niezmienną i w dalszym ciągu zagraża społeczeństwu. Pobyt więźniów w przechowalni stanowi zatem tymczasowe rozwiązanie i nie niweluje problemu rosnącej przestępczości.

Wyrazem społecznych lęków przed technologią stosów są protesty ugrupowań neokatolickich opowiadających się za nietykalnością ludzkiej duszy. Ich największy sprzeciw budzi idea przywracania do życia zmarłych wbrew woli rodziny, w charakterze świadków rozmaitych przestępstw. Wskrzeszanie człowieka postrzegane jest przez nich jako kontestowanie woli Boga i bluźnierstwo grożące wiecznym potępieniem. Neokatolicy prezentowani są jako wymierająca zbiorowość stojąca na straży tradycyjnych wartości i ideałów. Praktykę wydłużania życia poprzez transfer świadomości traktują oni na równi z niszczeniem i zniewalaniem ludzkiej duszy, toteż w trosce o pośmiertną nietykalność wszczepiają sobie blokadę uniemożliwiającą ich wybudzenie. Religijne kodowanie stanowi w zbiorowości neokatolickiej swoisty rytuał, kojarzący się z przyjmowaniem jednego z sakramentów we współczesnej religii katolickiej. Szczegóły owej praktyki nie zostają objaśnione, niemniej można przypuszczać, że do stosów korowych wyznawców wprowadzany jest dodatkowy program szyfrujący zapis ludzkiej świadomości i uniemożliwiający jego późniejsze odczytanie.

Wyrzeczenie się kodowania religijnego jest równoznaczne ze świętokradztwem i dążeniem do samozatrącenia. Protesty społeczności neokatolickiej wynikają z egzystencjalnego niepokoju oraz walki o własną tożsamość w dynamicznie zmieniającym się, stechniczowanym świecie. Jest to próba obrony tradycyjnych wartości i ideałów, które umożliwiają odnalezienie się w nowej rzeczywistości. Neokatolicy są świadomi zagrożeń związanych z obecnością technologii stosów korowych w codziennym życiu i usiłują chronić swoją zbiorowość przed jej zgubnym wpływem.

Różnice w poglądach dotyczących statusu ludzkiej duszy w dobie transferów świadomości obrazuje relacja porucznik Ortegi z matką. Policjantka jest oddana swojej służbie i uważa powodzenie śledztwa za priorytet, nawet jeśli wymagałoby to bezprawnego wskrzeszania zmarłych i skłaniania ich do zeznań. Pomimo że kobieta wywodzi się z konserwatywnej i religijnej rodziny, to odrzuca kodowanie religijne jako niezgodne ze swoimi ideałami. Skłaniają ją ku temu również osobiste pobudki, w tym tęsknota za bliskimi, którzy wybrali śmierć w obawie przed utratą duszy. Ortega sprzeciwia się staroświeckim wierzeniom, które bezpowrotnie odebrały jej możliwość spotkania z rodziną, a szczególnie z przedwcześnie zmarłym ojcem. Próbując przekonać matkę do zmiany poglądów odnośnie do wskrzeszania zmarłych, przyprowadza ożywioną babcię, która również odrzuciła kodowanie przed śmiercią. Dysponując wyłącznie powłokami aresztowanych przestępców, wtłacza świadomość starszej pani w ciało postawnego, wytatuowanego mężczyzny, by wspólnie celebrować Święto Zmarłych. Nie spotyka się to z aprobatą matki, która reprezentuje dawny porządek kulturowy i kieruje się w życiu dogmatami wiary, dającymi jej poczucie bezpieczeństwa w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości. Kobieta nie akceptuje postępowych poglądów córki i usiłuje chronić ją przed zgubnym wpływem techniki. Nie dopuszcza do siebie myśli, że wiara może ewoluować wraz z postępem cywilizacyjnym.

Świadomi zagrożeń związanych z technologią stosów korowych są także emisariusze – grupa wyszkolonych w walce rebeliantów, usiłujących wyzwolić ludzkość spod dyktatury Protektoratu. Widz poznaje ich dzięki retrospekcjom głównego bohatera, okrzykniętego ostatnim z ocalałych członków owej wspólnoty. Przewodząca całemu ruchowi Quellcrisť Falconer stworzyła technologię stosów. Marząc o odkrywaniu tajemnic kosmosu, szukała sposobu na przedłużenie życia, zbyt krótkiego i ulotnego, by odbywać międzygalaktyczne podróże. Wynalazła więc metodę na przenoszenie świadomości pomiędzy ciałami, dzięki której ludzie mogą przewyżczać fizyczne ograniczenia. W rezultacie Falconer ofiarowała ludziom nieśmiertelność, będąc nieświadomą konsekwencji z tym związanych. Wynalezienie stosów podzieliło ludzkość, stając się przyczyną społecznych nierówności i krwawych konfliktów. Przywilej korzystania z tej technologii dostali głównie najbogatsi, którzy wykorzystali ją jako środek do zdobycia władzy oraz narzędzie społecznej kontroli. Technologia stosów stała się dla ludzi przekleństwem, przyczyniając się do stopniowej dehumanizacji i rozłamu w społeczeństwie. Próbując ratować ludzkość przed samozagładą, Falconer powołała ruch emisariuszy, mających wziąć udział w walce o wolność i społeczną równość. Powodzenie ich misji zależy od zhakowania centralnego systemu stosów tak, by

każdemu przysługiwało sto lat życia. Przywrócenie śmiertelności ma zwrócić ludziom człowieczeństwo i zaprowadzić społeczny ład. Powstanie kończy się jednak fiaskiem i śmiercią wszystkich, prócz głównego bohatera – Takeshiego oraz, jak się z czasem okazuje, jego siostry Raileen Kawahary. W przeciwieństwie do brata Raileen nie dostrzega zagrożeń związanych z nieśmiertelnością, czyli jej zgubnego wpływu na psychikę. Usiłuje zachować wieczne życie za wszelką cenę i korzysta z technologii stosów do zdobycia majątku i władzy. W rezultacie, nie zdając sobie z tego sprawy, wyzbywa się człowieczeństwa, co czyni ją kolejną ofiarą technologii stosów.

LUDZKI ŚWIAT NA SKRAJU UPADKU: WIRTUALNE ILUZJE RZECZYWISTOŚCI, UCIEZKA PRZED SZTUCZNĄ INTELIGENCJĄ I TECHNOSPÓŁECZNA DEGENERACJA

Świat *Altered Carbon* kształtowany jest również poprzez technologię wirtualnej rzeczywistości. Odznacza się ona wysokim stopniem immersji, oferując swoim użytkownikom poczucie fizycznej obecności w komputerowo generowanym środowisku. Cyfrowe symulacje są tak sugestywne, że ludzki mózg nie jest w stanie odróżnić ich od rzeczywistości. Dotyczy to również wrażeń zmysłowych, które wydają się równie realne, co w prawdziwym świecie. Podpięcie świadomości do systemu VR dokonuje się dzięki specjalnym nakładkom na skronie, umożliwiającym połączenie układu nerwowego użytkownika z urządzeniem. Ciało osoby przebywającej w wirtualnej przestrzeni nie odbiera zewnętrznych bodźców i pozostaje bezwładne przez cały seans.

Prezentując zastosowania wirtualnej rzeczywistości, twórcy serialu skupiają się głównie na mrocznej stronie tej technologii. Systemy VR służą przede wszystkim do przesłuchań i wirtualnych tortur. Realizm doznań zmysłowych powoduje u przepytывanego wrażenie realnego cierpienia, które można dodatkowo zintensyfikować, zmieniając parametry symulacji z poziomu zewnętrznej konsoli. Ponieważ czas w systemach VR płynie znacznie szybciej, przesłuchanie trwające kilka minut wydaje się dla przebywającej w środku osoby wiecznością. W przypadku wirtualnej śmierci przepytывanego symulację można zresetować i zacząć cały proces od nowa. Perspektywa wirtualnych tortur wydaje się szczególnie okrutna, ponieważ mogą one trwać w nieskończoność, doprowadzając ofiarę do obłędu.

Na jednym z etapów szkolenia emisariusze uczą się technik umożliwiających opieranie się przesłuchaniom. Korzystają z systemów wirtualnej rzeczywistości, by móc kształtować swoje umiejętności w bezpiecznych, kontrolowanych warunkach. Aparatura VR daje możliwość wiernego odtworzenia opresyjnej sytuacji i przygotowania się na nią, z uwzględnieniem właściwych reakcji i postaw u przesłuchiwanego emisariusza. Dzięki tym umiejętnościom Takeshi może przetrwać tortury Kadmina i, korzystając z nieuwagi przeciwnika, wyswobodzić się, a następnie zneutralizować swojego prześladowcę.

Dopełnieniem mrocznej strony technologii wirtualnej rzeczywistości w świecie *Altered Carbon* są systemy VR obecne w domach publicznych. Sutenerzy wykorzystują je, aby wzbogacić wachlarz usług erotycznych oferowanych przez ich lokale. Technologia ta daje swoim użytkownikom możliwość uczestnictwa w interaktywnym spektaklu o wysokim stopniu immersji. Zgodnie z założeniami wirtualnym

schadzkom towarzyszą realistyczne doznania zmysłowe. Wykorzystanie systemów VR w przemyśle erotycznym można potraktować jako jeden z przykładów moralnego zepsucia społeczeństwa przyszłości, do którego przyczyniła się technologia.

W kreacji świata przedstawionego twórcy serialu wykorzystali również motyw sztucznej inteligencji. Został on jednak poddany ciekawej interpretacji. W XXIV wieku technologia SI wychodzi z powszechnego użycia i prezentowana jest jako przeżytek. Pozostałością po niej są zrobotyzowane hotele, w całości kontrolowane przez system SI. Jedną z takich placówek jest hotel Kruk, prowadzony przez inteligentny program przedstawiający się jako Poe. Jego awatar został ucharakteryzowany na wzór dziewiętnastowiecznego poety Edgara Allana Poe'go. Nieprzypadkowa wydaje się również nazwa hotelu, która najprawdopodobniej nawiązuje do jednego z utworów artysty – poematu *Kruk* (*The Raven*). Cyfrowy Poe jest zintegrowany z budynkiem, który stanowi jego „ciało”. Rolę „umysłu” odgrywa natomiast program SI, funkcjonujący jako samoświadoma, w pełni autonomiczna jednostka o oryginalnej i niepowtarzalnej osobowości. Inteligentne hotele nie cieszą się jednak popularnością wśród ludzi, o czym świadczy blisko pięćdziesięcioletni brak klientów u Poe'go. Być może wynika to z faktu, że bezpośrednio sąsiedztwo rozumnej maszyny, przed którą nie sposób się ukryć, napawa potencjalnych gości lękiem. Dodatkowo widzom ukazana zostaje scena spotkania hoteli SI, w której prezentują one lekceważący i pogardliwy stosunek do ludzi. Uznają ich za niższą formę życia i nie chcą im dalej służyć. Można przypuszczać, że ludzie są tego świadomi, toteż wolą zachować bezpieczny dystans i korzystać z mniej wyrafinowanych miejsc noclegu.

Obraz świata na skraju upadku zostaje uzupełniony przez specyficzne kreacje bohaterów. Matowie symbolizują rozpad i moralne zepsucie przyszłych społeczeństw, spowodowane negatywnym wpływem technologii na ludzi, przed którym przestrzegają autorzy tekstów kultury cyberpunkowej. Stanowią uboczny produkt stechniczowanego świata, swoisty „nowotwór” niszczący zdrowe komórki społeczne. Jak sugerują twórcy serialu, ceną za nieśmiertelność jest utrata człowieczeństwa i wypaczenie psychiki, czyniące z ludzi bezduszne maszyny. Matowie są więc ucieleśnieniem kulturowych lęków przed tym, jak może zmienić się społeczeństwo poddane dyktatowi technologii. Zdegenerowanym matom zostaje przeciwstawiony protagonista *Altered Carbon* Takeshi Kovacs. Mężczyzna nie może odnaleźć się w nowej rzeczywistości. Jego liczne retrospekcje świadczą o mentalnym zakorzenieniu w przeszłości. Zgodnie z etosem bohaterów cyberpunkowych Kovacs kontestuje zastany porządek społeczny, trzyma się na uboczu i nie identyfikuje z resztą ludzi. Jest typem buntownika i outsidera, który stara się utrzymać niezależność i z trudem godzi się na współpracę. Nawiązuje ją tylko wtedy, gdy przynosi mu to osobistą korzyść. Daje do zrozumienia Bancroftowi, że nie można kupić jego lojalności i woli spędzić resztę życia w przechowalni dla stosów niż podporządkować się swojemu zleceniodawcy i wyznawanym przez niego wartościom. Jako były skazaniec Takeshi wpisuje się w kanon cyberpunkowych bohaterów reprezentujących przestępczy półświat. Równie buntowniczą naturę mają emisariusze, do których niegdyś należał Kovacs. Są grupą rewolucjonistów, usiłującą obalić opresyjne rządy Protektoratu – tworzonego przez człon-

ków społeczności matów – oraz zlikwidować technologię stosów, stanowiącą w ich przekonaniu zagrożenie dla ludzkości.

PODSUMOWANIE

Serial *Altered Carbon* stanowi nowe wcielenie cyberpunku w kulturze. Przywraca lęki i niepokoje związane z przyszłością świata zdominowanego przez nowoczesne technologie. Wydaje się odpowiedzią na współczesne przemiany społeczno-kulturowe spowodowane gwałtownym rozwojem technologii digitalnych, w tym: rosnącą wydajnością komputerów, upowszechnieniem się systemów wirtualnej rzeczywistości, stosowaniem zaawansowanych implantów w medycynie czy postępowaniem nad sztuczną inteligencją. Nowe dzieło platformy Netflix można odczytywać jako formę przestrogi przed bezrefleksyjnym stosowaniem technologii w codziennym życiu i rozwijaniem ich za wszelką cenę, bez zważania na możliwe konsekwencje.

Serial podważa zasadność tez stawianych w utworach postcyberpunkowych, w których technologia nie jest postrzegana jako zagrożenie i zostaje oswojona przez społeczeństwo, stając się jego nieodłączną częścią. Przedstawiona przez twórców wizja przyszłości jest daleka od optymizmu – ukazuje stecniczowany świat, w którym technologia zniewala i dehumanizuje społeczeństwo, a człowiekowi znanemu współczesnemu odbiorcy grozi wyginięcie w drodze technoevolucji. Pojawiają się scyborgizowani ludzie żyjący po kilkaset lat, gardzący resztą społeczeństwa oraz pałający żądzą władzy i pieniądza. Prowadzi to do rozłamu w społeczeństwie, z wyraźnym podziałem na bogatych rządzących i biedotę zamieszkującą ulice. W tym ujęciu serial *Altered Carbon* wpisuje się w założenia poetyki klasycznego cyberpunku, stając się przykładem cyberpunku po postcyberpunku. Reaktywuje problematykę podejmowaną przez prekursorów nurtu w latach osiemdziesiątych XX wieku, aktualizując wybrane wątki i motywy wypracowane przez twórców takich jak: William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley czy Bruce Sterling.

Współcześnie ukazuje się coraz więcej dzieł podejmujących problematykę cyberpunkową. Świadczą o tym premiery filmów takich jak: *Transcendencja* (2014, reż. Wally Pfister), *Ex Machina* (2015, reż. Alex Garland), *Ghost in the Shell* (2017, reż. Rupert Sanders), *Blade Runner 2049* (2017, reż. Dennis Villeneuve), seriali: *Czarne lustro* (2011-, scen. Charlie Brooker), *Almost Human* (2013–2014, scen. J.H. Wyman), *Humans* (2015-, scen. Sam Vincent, Jonathan Brackley), *Mr. Robot* (2015-, scen. Sam Esmail), *Westworld* (2016-, scen. Jonathan Nolan, Lisa Joy), czy gier wideo: *Deus Ex: Bunt ludzkości* (2011, Eidos Montreal), *Deus Ex: Rozłam ludzkości* (2016, Eidos Montreal), *Remember Me* (2013, Dontnod Entertainment), *Dex* (2015, Dreadlocks) czy *Observer* (2017, Bloober Team). Na tej podstawie można stwierdzić, że cyberpunk nadal funkcjonuje, wciąż się rozwija i przechodzi rozmaite transformacje. Twórczość nowego pokolenia autorów cyberpunkowych skłania do refleksji nad kierunkiem rozwoju współczesnego społeczeństwa, stanowiąc zarazem formę przestrogi przed niekontrolowanym rozwojem nowoczesnych technologii. Lektura ukazujących się obecnie tekstów kultury cyberpunkowej prowadzi do przekonania, że technologia nie jest zła z natury, natomiast złe jest jej niewłaściwe wykorzystywanie.

BIBLIOGRAFIA

- Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000.
- Dozois, Gardner. „Science fiction in the eighties”. *Washington Post*, 30 grudnia 1984.
- Jorgensen, Darren. „What and why was postcyberpunk? Greg Egan and Bruce Sterling in the 1990s”. Brunel University London. https://www.brunel.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0007/186622/ET63JorgensenED.pdf.
- Księżski, Krzysztof. „Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska”. *Kultura i Historia* 21 (2012). <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/3271>.
- Mazurkiewicz, Adam. *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014.
- Rucker, Rudy. „Early days of cyberpunk”. Rudy’s Blog. <http://www.rudyrucker.com/blog/2008/11/17/early-days-of-cyberpunk/>.
- Shiner, Lewis. „Confessions of an ex-cyberpunk”. Fiction Liberation Front. <http://www.fictionliberationfront.net/cyberpunk.pdf>.
- Sterling, Bruce, red. *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York: Ace Books, 1986.
- Świech, Andrzej. „Cyberpunk. Kroniki w chromie”. W: *Nowe Nawigacje II*, red. Piotr Klewowski, Piotr Marecki. Kraków: Wydawnictwo „Rabid”, 2003.

Data wpłynięcia: 23 marca 2018 r. Data zatwierdzenia do druku: 30 maja 2018 r.

CYBERPUNK AFTER POST-CYBERPUNK. DYSTOPIAN VISION OF TECHNO-FUTURE
IN ALTERED CARBON SERIES

This text analyses *Altered Carbon* series treated as a new, up dated incarnation of the cyberpunk genre, initiated in the 1980s by authors such as: William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley and Bruce Sterling. *Altered Carbon* uses the main threads of classic cyberpunk novels, reactivating fears and concerns related to the future of the world dominated by advanced technologies. At the same time it questions a post-cyberpunk perspective, related to assimilation of technologies by the society and getting rid of all doubts connected with advanced technology creations present in everyday life. This enables to single out a new kind of cyberpunk, which can be defined as cyberpunk after post-cyberpunk. Grim vision of the world can be interpreted as a warning against thoughtless implementation and development of technologies without bearing in mind possible consequences of such practices.

SŁOWA KLUCZOWE: cyberpunk, postcyberpunk, dystopia, cyberkultura, *Altered Carbon*

KEY WORDS: cyberpunk, post-cyberpunk, dystopia, cyber-culture, *Altered Carbon*