

MILENA KRAWCZYK¹

CYBERPUNKOWA WIZJA ŚWIATA – JAWA CZY SEN?

Słowa kluczowe: Cyberpunk, ekonarracje, korporacje, antropocen, kapitałocen

WSTĘP

Nie da się ukryć, że otaczający nas świat toczony jest przez rozmaite problemy natury politycznej, ekonomicznej, społecznej czy środowiskowej. Jak zauważa Dariusz Piechota (2024, 333), „zmiany klimatyczne stały się kulturowym fenomenem”, który obecny jest w rozmaitych tekstach kultury – filmach i serialach, piosenkach, książkach czy grach wideo. Da się więc zaobserwować, że humanistyka wchodzi w fuzję z naukami ścisłymi takimi jak np. informatyka, biologia, fizyka czy ekologia (Oramus 2021). Jednym z przykładów takiej fuzji jest cyberpunk – nurt fantastyki naukowej, powstały w przedostatniej dekadzie ubiegłego wieku. To właśnie jemu poświęcony jest niniejszy artykuł.

Artykuł ma przede wszystkim charakter przeglądowny (oparty głównie na analizie danych zastanych). Jego celem jest zarówno zapoznanie odbiorcy z rzeczonym nurtem, jak i zwrócenie szczególnej uwagi na przejawiające się w nim ekonarracje, które postrzeżać można jako formę przestrogi. Tekst został wzbogacony o krótką analizę jednego z najbardziej rozpoznawalnych cyberpunkowych tekstów kultury ostatnich lat – gry wideo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020) oraz dodatku do niej zatytułowanego *Widmo wolności* (CD Projekt Red 2023).

¹ Uniwersytet Jagielloński, Wydział Studiów Międzynarodowych i politycznych, Instytut Studiów Międzykulturowych, Relacje międzykulturowe (II rok, II stopień), ORCID: 0009-0006-3346-0240, milena.krawczyk@student.uj.edu.pl.

GENEZA CYBERPUNKA

Aby móc traktować o charakterystyce światów przedstawianych w tekstach kultury, które określić można mianem cyberpunkowych, pierwiej przybliżyć należy genezę rzeczzonego nurtu. O ile często się uznaje, że cyberpunk powstał w latach 80. XX wieku (Safjanowski 2018), o tyle trzeba zaznaczyć, iż jego źródła doszukiwać się można w latach 60. i 70. tego samego stulecia (a nawet wcześniej). Zanim przejdziemy do kwestii samego cyberpunka, warto przedstawić definicję fantastyki naukowej (science fiction/SF), której jest podgatunkiem.

Według Encyklopedii PWN termin „science fiction” może się odnosić do literatury fantastycznej (ale i innych tekstów kultury),

w której konstrukcję świata przedstawionego uzasadniają wyjaśnienia o charakterze naukowym lub przynajmniej mające pozory naukowości. Zawarte w utworach science fiction wizje futurologiczne są pozbawione z reguły znamion cudowności (charakterystycznych dla baśni, legendy lub odmiany fantastyki zwanej fantasy), w fabule zaś przestrzega się zasad prawdopodobieństwa (PWN).

W kontekście pracy warto pochylić się nad aspektem dotyczącym futurologii w science fiction, albowiem miała ona znaczący wpływ na powstanie cyberpunka. Jak podaje Dominika Oramus, powołująca się na *The Encyclopedia of Science Fiction* Johna Clute’a i Petera Nichollsa, rozumienie science fiction na przestrzeni lat ewoluowało, „co pośrednio pokazuje zmiany recepcji odkryć naukowych w kulturze popularnej” (Oramus 2021, 141).

Bardzo dobrze ukazują to przykłady definicji przytoczone przez autorkę – od definicji Kingsleya Amisa, który twierdził, że zadaniem science fiction „[...] nie jest przewidywanie na podstawie już istniejących przesłanek dalszych losów cywilizacji” (Amis 1960, za: Oramus 2021, 141), po koncepcję Judith Merrill (1966, za: Oramus 2021), której podejście było *de facto* podejściem futurologicznym. Jej definicja pozwala bowiem „widzieć fantastykę jako narzędzie poznania współczesnego świata oraz bliskiej przyszłości – dzięki koncentracji na stechnicyzowanym otoczeniu stwarza swoiste laboratorium wyobraźni [...]” (Oramus 2021, 143).

Momentem przełomowym dla fantastyki naukowej, który niejako uwydatnił jej futurologiczny potencjał, a z czasem przyczynił się do wyodrębnienia cyberpunka, była rewolucja cyfrowa – spowodowała ona bowiem,

że scenariusze science fiction zaczęły stawać się rzeczywistością (Oramus 2021). Warto przy tym podkreślić, że o ile rozpoczęła się ona w latach 60. XX wieku, o tyle komputery nie były czymś powszechnym przez mniej więcej kolejne 20, 30 lat (Schwab 2018, za: Krawczyk 2024). Ograniczony dostęp do technologii komputerowych zainspirował młodych pisarzy – podjęli się oni, jak pisze Tomasz Safjanowski (2018, 144), „rewitalizacji gatunku science fiction”. Wynikała ona ze swoistego impasu czy też tematycznej stagnacji w fantastyce naukowej: „[P]anowało wówczas przekonanie, że gatunek science fiction uległ wyczerpaniu. Ówczesnym autorom brakowało oryginalnych pomysłów [...]. W rezultacie twórczość SF stała się wtórna i schematyczna” (Księżki 2012, za: Safjanowski 2018, 144). Nowi pisarze, którzy przyczynili się do ukonstytuowania cyberpunka, wyróżniali się tym, że motywy typowe dla science fiction umieszczali w nowych kontekstach, „skupiając się na odmiennych problemach i zagadnieniach” (Safjanowski 2018, 144).

Przyjmuje się, że termin „cyberpunk” zaczął odnosić się do całego nurtu w 1984 roku. Jak podaje Safjanowski, „miał w tym swój udział [...] Gardner Dozois. W artykule pod tytułem *Science Fiction in the Eighties* [...] wykorzystał termin zapożyczony z opowiadania Bruce’a Bethkego z 1983 roku do określenia nowej tendencji w fantastyce naukowej” (Dozois 1984, za: Safjanowski 2018, 145). Za klasyków cyberpunka często uważani są np. Bruce Sterling, teoretyk i twórca cyberpunkowego manifestu zawartego w *Lustrzankach (Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology)*, czy William Gibson – autor dzieł takich jak *Trylogia ciągu* (w jej skład wchodzi *Neuromancer*, *Graf Zero* i *Mona Liza Turbo*). Twórcy ci „byli aktywnymi uczestnikami technokultury, śledzili doniesienia na temat nowinek technicznych i rozmaitych gadżetów. Mieli świadomość prac nad rozwojem sieci teleinformatycznych, które dały początek współczesnemu internetowi” (Sterling 1986, za: Safjanowski 2018, 145). Zanurzenie w gwałtownie zmieniającym się świecie przyczyniło się do snucia futurologicznych rozmyślań nad kierunkami rozwoju technologii i społeczeństwa (Safjanowski 2018).

Warto również wskazać, że na specyfikę cyberpunka wpłynąć mogło realne poczucie zagrożenia wywołane np. zimną wojną, katastrofą jądrową w Czarnobylu w 1986 roku czy epidemią wirusa HIV na przełomie lat 80. i 90. XX wieku (Kiejziewicz 2017). Co ciekawe, Brian McHale (2010, 21) wskazuje, że literatura postmodernistyczna (a więc i cyberpunk) zwraca szczególną uwagę na zagrożenie życia, co wynikać ma z obawy przed „«podwójną» śmiercią” – śmiercią w kontekście osobistym, ale i zagładą

ludzkości na skutek globalnej katastrofy (np. nuklearnej lub ekologicznej). Należy także podkreślić, że cyberpunk powiązany jest z punkową etyką² – podobnie jak ona był reakcją na postmodernistyczne realia (Hollinger 1991, za: Sponsler 1995, za: Murphy, Vint 2010).

Stwierdzić więc można, że opisywany nurt stanowi emanację nastrojów panujących w świecie realnym oraz refleksję „nad kulturowymi konsekwencjami powszechnego stosowania bardzo zaawansowanej techniki” (Oramus 2021, 145). Równocześnie wymienione wyżej warunki rozwoju cyberpunka przełożyły się na jego cechy charakterystyczne.

CYBERPUNK – CHARAKTERYSTYKA

Jednym z podstawowych założeń cyberpunka jest przedstawienie dystopijnego³ miasta, w którym rozgrywa się akcja. Jak podkreśla Agnieszka Kiejziewicz (2017, 174), do inspiracji tego motywu zaliczyć można np. antyutopię *Nowy, wspaniały świat* Aldousa Huxleya z 1932 roku, dystopijny *Rok 1984* George’a Orwella z 1949 roku czy film science fiction *Metropolis* w reżyserii Fritza Langa z 1927 roku.

Cyberpunkowe miasta kontrolowane są przez rozmaite frakcje, które wprowadzają do świata przedstawionego pierwiastek poczucia zagrożenia. Krajobraz tkanki miejskiej jest chaotyczny, nieuporządkowany: z jednej strony mamy do czynienia z budynkami będącymi cudami techniki, z drugiej zaś – z obiektami popadającymi w ruinę, a wszystko to, jak określiła Kiejziewicz, jest „skąpane w świetle wszechobecnych neonów” (Frelik 1998, za: Kiejziewicz 2017, 175).

Miasta te zamieszkiwane są przez społeczeństwa uznające informację za walutę o najwyższej wartości (Kiejziewicz 2017). Kiejziewicz wskazuje, że inspiracją dla tego elementu świata przedstawionego były przemyslenia

² W kontekście ideologicznym czy też etycznym punk wiąże się z podejściem antysystemowym, nonkonformizmem oraz sprzeciwem wobec autorytaryzmu (np. rządu lub korporacji).

³ Do cech dystopii zaliczyć można: „[B]rak możliwości ucieczki jednostki z jej obszaru (świat wszędzie wygląda tak samo), genezę powstania sięgającą wydarzenia, które nie zostało przewidziane i nie mogło zostać zatrzymane przez człowieka (na przykład katastrofy naturalnej), ukonstytuowanie się przez degenerację społeczeństwa oraz transformację technologiczną, poprawiającą jakość życia tylko grup uprzywilejowanych” (Williams 2004, za: Kiejziewicz 2017, 175).

William S. Burroughsa, uważającego, że ten, kto sprawuje kontrolę nad dystrybucją danych, posiada władzę. Burroughs miał wpływ nie tylko na ugruntowanie cyberpunkowej wizji społeczeństwa informacyjnego, ale także na wprowadzenie do świata przedstawionego wątków dotyczących eksperymentowania z substancjami psychoaktywnymi (Kiejziewicz 2017).

Do wspomnianej wizji społeczeństwa przyczynił się również Alvin Toffler, który w *Trzeciej fali* ukazywał, jak wymykający się kontroli postęp je decentralizuje (Sterling 1998, za: Kiejziewicz 2017). Ponadto motywy społeczeństwa informacyjnego i globalnej wioski, obecne w istotnej dla nurtu *Galaktyce Gutenberga* Marshalla McLuhana, stały się równocześnie metaforami „zawłaszczania percepcji człowieka przez technologię” (Featherstone, Burrows 1996, za: Kiejziewicz 2017, 173), co przyczyniło się z kolei do kreacji cyberpunkowej cyberprzestrzeni (Kiejziewicz 2017).

W kontekście tym podkreślić należy, że technologia w cyberpunkowych tekstach jest „wszechobecna, przenika umysły i ciała ludzi, czyniąc ich swoimi niewolnikami” (Mazurkiewicz 2014, za: Safjanowski 2018, 145). Motywy te wpisują się w refleksje nad transhumanizmem i posthumanizmem, czego najlepszym przykładem są wątki dotyczące cyborgizacji (Safjanowski 2018; Oramus 2021; Winsnes 2022).

Co ciekawe, w kontekście wątków dotyczących technologii warto przywołać myśl Pawła Frelika (2021) wskazującego, że cyberpunk naznaczony jest etnicznymi kliszami i poglądami zakrawającymi na orientalizm, a nawet ksenofobię, wymierzone w Daleki Wschód – w szczególności Japonię. Frelik (2021, 37), powołując się na Kevina Robinsa i Davida Morleya (1995, 149), twierdzi, że kraj ten rezonuje z koncepcją „technoorientalizmu, w ramach której «Japonia jest przedstawiana jako przyszłość, i jest to przyszłość wykraczająca poza zachodnią nowoczesność»”.

Cyberpunkowe światy czerpią inspiracje z dzieł socjologa Jeana Baudrillarda. Przedstawia on bowiem „opisy społeczeństwa zanurzonego w symulacji i hiperrzeczywistości, które jest poddane manipulacji ze strony mass mediów i kapitalistycznych korporacji” (Myszala 1998, za: Kiejziewicz 2017, 173), co jak najbardziej odzwierciedlone zostaje w tekstach kultury osadzonych w tym nurcie – to właśnie wielkie korporacje pociągają za sznurki.

Ponadto odczuwanie skutków działań wielkich korporacji wzmacniane jest tym, że cyberpunkowi bohaterzy bardzo często należą do „społecznych nizin” i przejawiają punkową mentalność. Dominika Oramus w trafny sposób opisała stereotypowego bohatera tekstu cyberpunkowego, przedstawiając go jako „bohatera czasów wielkomiejskiej przyszłości, żyjącego wedle zasad

obowiązujących w skażonej technologicznie dżungli, lecz mimo to [posługującego – MK] się własnym kodem honorowym” (Oramus 2021, 145).

„Skażenie technologiczne” jest szczególnie istotnym wątkiem, którego efekty manifestują się poprzez choroby cywilizacyjne, epidemie czy zanieczyszczenie środowiska (Oramus 2021). Ekonarracje dotyczące jego degradacji czy wręcz zagłady oraz jej skutków odnaleźć można w niekwestionowanej klasyce cyberpunka. Za przykład mogą posłużyć następujące cytaty z dzieł Gibsona: „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na martwy kanał” (Gibson 2025, 9); „– Kiedy na ciebie patrzę, myślę o koniach [...]. – W końcu wymarły dopiero trzydzieści lat temu” (Gibson 2025, 279); „Trzydzieści pięć procent powierzchni lądu w Tokio zbudowane zostało na *gomi*, na poziomych traktach wydartych Zatoce przez stulecie systematycznego wysypywania odpadów” (Gibson 2025, 686). Podczas czytania *Trylogii ciągu* (Gibson 2025) czy *Wypalić chrom* (Gibson 2024) można odnieść wrażenie, że o ile środowisko nie stanowi głównego tematu rozważań, o tyle jego opisy są niezwykle znaczące, albowiem służą budowaniu i podkreślaniu atmosfery panującej w świecie przedstawionym.

W kontekście cyberpunkowych ekonarracji należy także położyć nacisk na to, że degradacja środowiska bardzo często wiąże się ze wspomnianymi już korporacjami, stanowiącymi siłę napędową monetyzacji postępu technologicznego. W dążeniach do maksymalizacji zysków bez opamiętania eksploatują środowisko naturalne, nie bacząc na stan świata. Megakorporacje nie są odpowiedzialne przed żadnymi organami państwowymi, których systemy okazują się niewydolne. Można wręcz stwierdzić, że to właśnie korporacje sprawują władzę nad społeczeństwem, a nawet zastępują państwa. Cytat, który dobrze podkreśla ten motyw, pochodzi z książki *Neuromancer* Gibsona:

Władza w świecie Case’a oznaczała władzę korporacji. Oznaczała zaibatsu, wielonarodowe koncerny, kształtujące historię ludzkości i przekraczające wszelkie bariery. Traktowane jak organizmy, osiągnęły pewien rodzaj nieśmiertelności (Gibson 2025, 204).

Cyberpunkowe społeczeństwa nie są w stanie zapanować nad degradacją środowiska – w światach przedstawionych mamy bowiem do czynienia ze skutkami ekobójstwa odnoszącego się nie „do powierzchniowych szkód, lecz do masowego niszczenia ekosystemów, eksterminacji żywych stworzeń, pozbawiania flory i fauny warunków do rozwoju w naturalnym środowisku” (Bar 2020, za: Kowalska 2023, 148). Właśnie taką wizję świata,

pełną katastrof i zagłady, prezentują „subtelne”, acz wymowne ekonarracje obecne w cyberpunku.

PRZYKŁADY „EKONARRACJI” W GRZE *CYBERPUNK 2077*

Cyberpunk 2077, oparty na serii gier RPG Mike’a Pondsmitha – jednego z pionierów cyberpunka – można uznać za jeden z najważniejszych tekstów kultury omawianego nurtu ostatnich lat. Od wydania w 2020 roku sprzedano ponad 35 milionów kopii gry. Pomimo kontrowersyjnej premiery, wiążącej się z wysoką liczbą błędów, *Cyberpunk 2077* „stanął na nogi”⁴ i obecnie często uważany jest za jedną z najbardziej zajmujących i immersyjnych gier ARPG, która poszczycić się może gronem oddanych fanów (CD Projekt 2025). Popularność gry, jak i fakt, iż oparta jest ona na dziele pioniera cyberpunka, stanowią pierwszy powód jej analizy.

Drugim zaś jest to, że gry wideo w odróżnieniu od książek czy filmów potrafią lepiej zwizualizować i podkreślić aurę świata przedstawionego, jak i pozwolić „zanurzyć się” w nim, co wynika z ich nie tylko audiowizualnego, lecz także interaktywnego charakteru (Kluska 2008, Ermi, Mäyrä 2005, za: Krawczyk 2024). Ponadto *Cyberpunk 2077* to gra reprezentująca nurt w grach AAA, a więc takich, które w wysokim stopniu kształtują branżę gier wideo. Należy podkreślić, że jest to gra niezwykle rozbudowana i szczegółowa, przepełniona różnymi informacjami na temat świata przedstawionego, co czyni ją dobrym obiektem analizy.

Analiza jakościowa *Cyberpunka 2077* obejmuje szeroko pojętą audiowizualną zawartość gry. Należy przy tym zaznaczyć, że pod uwagę brany był materiał z jednej rozgrywki⁵. Uwagę zwrócono na sposób ukazania środowiska zarówno w wymiarze wizualnym (sposób prezentacji miejskich krajobrazów i natury), jak i dźwiękowym (audycje radiowe i programy telewizyjne). W analizie uwzględniono również zadania wykonywane przez gracza podczas rozgrywki, bazę danych oraz „znajdźki” dostarczające informacji na temat świata przedstawionego. Ze względu na obszerność materiału

⁴ Nie oznacza to jednak, że błędy się w nim obecnie w ogóle nie pojawiają.

⁵ Autorka przed podjęciem analizy grała co prawda w rzeczony tytuł dwa razy, lecz celem odświeżenia informacji podjęła się trzeciej rozgrywki (w jej skład wchodził także dodatek *Widmo wolności* z 2023 roku), podczas której zdecydowała się wybrać ścieżkę korpa (więcej o tym napisane zostało akapit niżej).

konieczna była jego selekcja. W związku z tym wybrano te elementy gry, które zdawały się najbardziej wyraziste oraz w największym stopniu korespondowały z tematyką niniejszego artykułu. Ponadto rozgrywka prowadzona była z wykorzystaniem dialogów w języku angielskim, co mogło wpłynąć na interpretację materiału.

Akcja *Cyberpunka 2077* (także w dodatku) rozgrywa się w Night City – autonomicznym megamieście położonym w Kalifornii oraz w jego okolicach. Night City to miasto kontrastów. Z jednej strony znajdują się tam miejsca o władnięte przemocą gangów i biedą, pełne ruin jak dzielnica Pacifica. Z drugiej zaś strony – lokacje takie jak Centrum będące „sercem” miasta, a w szczególności Corpo Plaza, gdzie korporacje mają potężne siedziby i rozciągają wokół siebie splendor, sprawują władzę i obmyślają intrygi. Przemierzając świat przedstawiony, gracz wciela się w postać V, która w zależności od wyboru grającego rozpoczyna jako korp (pracownik Arasaki)⁶, punk („dziecko ulicy”) lub Nomad (członek klanu Nomadów, którzy zamieszkują Badlandy – obszar wokół miasta).

Wyjątkowo ciekawym aspektem gry jest to, że ekonarracje w niej zawarte jawią się raczej poprzez kreację środowiska oraz treści odkrywane podczas eksploracji świata, np. reklamy czy drzazgi⁷, aniżeli poprzez główny wątek fabularny. Mimo że nie wiodą prymu, to ich wielość jest wręcz przytłaczająca i zdaje się niejako konstytuować specyficzny, dystopijny, przygnębiający klimat gry. Do kreacji atmosfery w znacznym stopniu przyczyniają się megakorporacje takie jak japońska Arasaka, chińskie Kang Tao⁸ czy amerykański Militech. Warto podkreślić, że korporacje te sprawują niemal pełną kontrolę nad technologią, np. nad zaawansowaną sztuczną inteligencją czy sprzętem wojskowym, wykorzystując ją do kontrolowania i monopolizowania życia codziennego.

Znamienną rolę odgrywają konflikty, w których uczestniczą. Najbardziej niszczycielskimi są tzw. Wojny Korporacyjne. W uniwersum *Cyberpunka 2077* doszło do czterech takich wojen, przy czym za najbardziej destrukcyjną

⁶ Należy przy tym zaznaczyć, że akcja toczy się w taki sposób, że „korporacja-V” traci pozycję. Postać zostaje wyrzucona z korporacji i – jak sama twierdzi – traci tym samym wszystko.

⁷ Nośniki danych, na których zapisane są informacje dotyczące lore’u (kontekstu fabularnego). Równocześnie są to „znajdźki” – elementy, na które natrafia gracz, eksplorując świat przedstawiony.

⁸ Fakt, że mamy do czynienia z azjatyckimi korporacjami, odpowiada wspomnianej już koncepcji technoorientalizmu.

z nich należy uznać czwartą. Była ona wynikiem konkurencji między CINO a OTEC – korporacjami oceanicznymi, które w celu przejęcia korporacji IHA i jej zasobów podpisały umowy z Arasaką i Militechem. Na podstawie tych informacji da się wywnioskować, że działania korporacji opierają się na chęci utrzymania pozycji i na korporacyjnej chciwości. W kontekście Czwartej Wojny Korporacyjnej warto dodać, że najbardziej zajadłym etapem konfliktu był ostatni, zwany Gorącą Wojną – zakończył się on detonacją ładunku nuklearnego⁹. Wojna w znacznym stopniu przyczyniła się do pogłębienia zmian klimatycznych i degradacji środowiska (Bagnall 2021).

Rzeczony konflikt był konfliktem na skalę światową. Z drzazgi zatytułowanej *OBALAMY PLOTKI NA TEMAT BUSANU* można się dowiedzieć, że koreańskie miasto stało się obiektem ataku Militechu, „którego tyrańskie zapędy doprowadziły do rozprzestrzenienia się tam groźnego wirusa” (CD Projekt Red 2020), na skutek czego zmarły cztery miliony osób, a samo miasto wciąż jest skażone. Pisząc o degradacji planety i zmianach klimatycznych, warto również powołać się na treści audio. W kontekście ekonarracji szczególnie interesujące okazały się wiadomości emitowane na różnych ekranach w grze, a konkretnie te prezentowane przez N54 News oraz WNS News¹⁰ (CD Projekt Red 2020).

Z informacji N54 News dowiedzieć się można, że różne państwa na całym świecie zmagają się z problemami wywołanymi na skutek zmian klimatycznych, i tak np. około 20% Europy nie nadaje się do zamieszkania, co spowodowane jest bardzo wysokimi temperaturami w miejscach takich jak Sycylia czy Malta. Ponadto Polska, Bułgaria i Rumunia zmagają się z niezwykle wysokim zanieczyszczeniem powietrza. W wiadomościach pojawia się także informacja dotycząca uchodźców klimatycznych z zatopionych regionów Belgii i Niderlandów, próbujących przedostać się do Szwecji, która odpowiada siłą i zatapia ich łodzie (CD Projekt Red 2020).

WNS News z kolei wspomina o tym, że korporacja Biotechnica „przywróciła do życia” wymarłe gatunki zwierząt, lecz nie wrócą one do środowiska naturalnego, co dyktowane jest obawą o choroby odzwierzęce, które w drugiej połowie XXI wieku wywołały epidemie. W kontekście fauny

⁹ Wpis w dzienniku (drzazga *WODA, CHROM I KREW – IV WOJNA KORPRACYJNA*) – *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020).

¹⁰ Ponadto z materiałów emitowanych przez stacje można wywnioskować, że nie są one neutralne – WNS News sympatyzuje z Arasaką, a N54 News z Militechem, co dobrze koresponduje z myślą Baudrillarda i motywem społeczeństwa informacyjnego.

należy podkreślić, że zwierzęta w *Cyberpunku 2077* są niemal niedostrzegalne. Za wyjątki można uznać np. kota pojawiającego się podczas rozmowy z Takemurą w ramach misji *Koty w ciemności*¹¹ czy niezwykle drogą iguanę podczas misji *Skok na głęboką wodę*.

W kontekście ekonarracji dotyczących zwierząt w grze niezwykle ciekawy zdaje się być baner *Arasaka Environment Protection*, który można odnaleźć na billboardach w Night City. Przedstawia on bowiem Arasakę chroniącą słonia poprzez „likwidację” kłusowników. Jest to dobry przykład korporacyjnej hipokryzji – korporacja chroni przyrodę, choć w rzeczywistości przyczynia się do jej zagłady. Baner ten uznany może być za świadectwo propagandowej autoprezentacji korporacji, które starają się „wybielić” swój wizerunek. Równocześnie myśl ta dość dobrze wpisuje się w rozważania Jeana Baudrillarda dotyczące manipulacji z ich strony (CD Projekt Red 2020).

W kontekście ekonarracji w *Cyberpunku 2077* warto również zwrócić uwagę na otaczające krajobrazy – jedną z najbardziej wyraźnych ekonarracji w grze jest bowiem wszechobecność śmieci, które zalegają nie tylko na ogromnym wysypisku na Badlandach, lecz także w mieście – na chodnikach, w parkach czy w wodzie. Obszar wokół miasta jest „martwy” – niemal nie ma tam zieleni. Ponadto na północ od Night City leżą rozległe pola naftowe, stanowiące dobitny przykład eksploatacji środowiska przez korporacje (w tym przypadku – Petrochem¹²). Dodatkowo przemierzając świat, gracz może się natknąć na zjawiska pogodowe takie jak burza piaskowa, które stanowią pokłosie degradacji planety. Wskazane w tej części pracy narracje świadczą o przemożnym wpływie korporacyjnych interesów na środowisko – bezwzględnym kapitalizmie, jak i niewydolności władz miasta w radzeniu sobie z ich skutkami.

CYBERPUNK JAKO PRZESTROGA?

Biorąc pod uwagę wyżej wymienione narracje, charakterystykę nurtu oraz myśl dotyczącą postrzegania go jako formy refleksji nad otaczającym światem i jego przyszłością, warto pochylić się nad dwoma pojęciami, które

¹¹ Po wybraniu odpowiedniej opcji dialogowej V wspomina także o wymieraniu zwierząt w Night City.

¹² Celem potwierdzenia tej myśli autorka przeczytała *Kompendium wiedzy o świecie gry* (Ludkowski 2020), które dołączone zostało do fizycznej wersji gry.

mogą pomóc pogłębić interpretację ekonarracji w cyberpunku – antropoceniem i kapitałoceniem.

Termin „antropocen” po raz pierwszy użyty został w latach 80. XX wieku przez Eugene’a Stoermera (badacz okrzemków). Do powszechnego użycia wszedł on w 2000 roku, kiedy Stoermer i Paul Crutzen (chemik atmosferyczny, laureat Nagrody Nobla w dziedzinie chemii) opublikowali raport w *The International Geosphere-Biosphere Programme*, w którym zaakcentowali duże znaczenie człowieka w geologicznych i ekologicznych przemianach, postulując przyjęcie nazwy „antropocen” dla określenia aktualnej epoki w dziejach Ziemi (Zalasiewicz et al. 2017, Subramanian 2019, Walker et al. 2019, za: Ptaszyńska 2019).

Kwestią dyskusyjną pozostaje jednak określenie jego początku. Niektórzy uznają, że były to czasy rewolucji przemysłowej (Zalasiewicz et al. 2015, za: Ptaszyńska 2019) lub połowa XX wieku, „w którym tempo wpływu działalności człowieka na geologię Ziemi i ekosystemy wzrosło w nieznanym dotąd sposób” (McNeill 2014, Steffen et al. 2015, za: Ptaszyńska 2019, 554). Aneta Ptaszyńska podaje, że odnotowano wtedy szczególny przyrost ludności, wynikający z rozwoju gospodarczego, który z kolei „skutkuje drastycznym zwiększeniem zapotrzebowania na energię, ziemię i wodę. Powoduje to m.in. nasilenie emisji gazów cieplarnianych [...], zwiększenie temperatury powierzchni ziemi, utratę lasów tropikalnych, wymieranie gatunków oraz degradację biosfery” (McNeill 2014, Steffen et al. 2015, za: Ptaszyńska 2019, 554).

Drugim terminem, który bywa stawiany w opozycji do antropocenu czy też jako alternatywa dla niego, jest kapitałocen (Szaj 2021). Jego zwolennicy zarzucają koncepcji antropocenu, że niejako ukrywa ona tych, którzy są odpowiedzialni za stan świata. Winny jest bowiem nie ogół ludzkości, ale określone aktorzy oraz kapitalizm, posługujący się ideologią Taniej Natury, który „nie docenia uwikłania gatunku *homo sapiens* w rozległą sieć życia” (Ruccio 2011, Weis 2013, Moore 2015, Haraway 2015, Malm 2016, Altvater 2016, McBrien 2016, za: Szaj 2021, 371–373), co rozumiane może być jako niedowartościowanie powiązania i oddziaływania człowieka na inne formy życia czy szerzej – środowiska naturalnego.

Ideologia Taniej Natury dewaluuje naturę poprzez obniżanie jej wartości i nadawanie podrzędnej rangi – „tak, aby za «naturę» nie trzeba było wiele płacić” (Szaj 2021, 373), „tak, aby «naturę» można było bezkarnie eksploatować” (Szaj 2021, 373). Co ciekawe, Patryk Szaj (2021), powołując się na Jasona Moore’a, zaznacza również, że w ramy Taniej Natury przez wieki

wliczano (a nawet dalej się wlicza) ludzi znajdujących się na „gorszej” pozycji. Ponadto ze względu na to, że kapitalizm to system „agitowany” przez konkurencję w sferze produkcji, „musi [on – MK] zawłaszczać coraz większe sfery nieskapitalizowanej natury (Moore 2016b, 92; zob. też Altvater 2016; Patel, Moore 2019)” (Szaj 2021, 373). Problematyczne staje się jednak to, że współcześnie ulega ona wyczerpaniu. Jak pisze Szaj (2021, 374):

Nie ma już dokąd eksternalizować kosztów produkcji, [...] pora spłacić zaciągnięty od stuleci dług ekologiczny: to, co dotąd pozostawało „niezaksięgowane” (por. Altvater 2016), powraca ze zdwojoną siłą pod postacią katastrofy klimatycznej, szóstego masowego wymierania, dramatycznej utraty bioróżnorodności, ekstremalnych zjawisk pogodowych – słowem, czegoś, co James Lovelock nazwał „zemstą Gai” (Lovelock 2007).

Na podstawie zestawienia terminów omówionych w tej części z cechami charakterystycznymi cyberpunka oraz obecnymi w nim ekonarracjami stwierdzić można, że nurt ten *de facto* stanowi manifestację najbardziej kasandrycznych scenariuszy antropocenu, a w szczególności – kapitałocenu. Cyberpunk ukazuje bowiem, kto i z jakich pobudek przyczynia się do destrukcji otaczającego świata zarówno w kontekście ekologicznym, jak i społecznym – są to konkurujące megakorporacje i „przyświecający” im zaawansowany kapitalizm. Celem maksymalizacji zysków dopuszczają się one ekobójstwa, na skutek którego cierpią całe ekosystemy, w tym ludzie – zwłaszcza ci z „nizin społecznych”. Ponadto ogromne pokłady kapitału powodują, że korporacje stają się siłą dominującą w świecie. Cyberpunk rozumiany w taki sposób – poddany refleksji przez pryzmat procesów, które mają miejsce współcześnie w świecie realnym – postrzegany może być jako forma przestrogi, choć pozbawiona raczej charakteru moralizatorskiego.

PODSUMOWANIE

Cyberpunk to nurt fantastyki naukowej, który „zrodził się” w drugiej połowie XX wieku – czasie, kiedy świat naznaczony był przełomami technologicznymi oraz licznymi społecznymi niepokojami. Charakterystykę opisywanego nurtu traktować można jako ich emanację oraz pokłosie refleksji nad nimi. Dostrzec można, że ma on charakter ekstrapolacyjny – futurologiczny. Cyberpunk skupia się bowiem na uchwyceniu dystopijnej wizji ludzkości osadzonej w „korporeczywistości” i cyfrowym ekosystemie. Oznacza to, że wizje

prezentowane przez twórców opisywanego nurtu odnoszą się do świata zdominowanego przez wszechwładne korporacje, neonowe i zabetonowane megamiasta, jak i technologie, które mają znamienity wpływ na ludzkie ciało, świadomość oraz odciskają piętno na kształcie świata, w tym środowiska.

Wpływ człowieka na degradację planety stanowi jedną z cech charakterystycznych cyberpunkowych tekstów kultury. Ekonarracje go dotyczące często odnoszą się do motywów przeludnionych i zanieczyszczonych metropolii oraz środowiska zdewastowanego przez przemysłową działalność, napędzaną przez niepojętą korporacyjną chciwość. Na podstawie twórczości jednego z „ojców cyberpunka” Williama Gibsona czy gry wideo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020) można uznać, że o ile narracje o stanie środowiska nie są stawiane na pierwszym planie, o tyle stanowią one niezwykle istotny czy wręcz elementarny składnik światotwórstwa (*world-building*), który stwarza niemal namacalną przytłaczającą, dystopijną i nihilistyczną atmosferę.

Pomimo upływu wielu lat cyberpunkowa koncepcja świata i zawarte w niej ekonarracje zdają się bardziej prawdopodobne niż kiedykolwiek. Można „pokusić się” o stwierdzenie, że cyberpunk przestaje być tytułowym „snem” (fikcją) i ma potencjał do przeistoczenia się w „jawę” (rzeczywistość), czego świadectwem mogą być rozważania prowadzone wokół zagadnień takich jak antropocen i (przede wszystkim) kapitałocen, który podkreśla prymat kapitalizmu w kształtowaniu naszej planety. W takim kontekście cyberpunkowe ekonarracje można postrzegać jako przestrożę – „wizualizację” konsekwencji, które płynąć mogą z chęci zysku kosztem dobra planety, jak i z bezkrytycznego „zauroczenia” technologią. Cyberpunk to zatem krytyczna refleksja, diagnoza obnażająca tendencje współczesności oraz ostrzeżenie co do kierunku, w którym zmierza ludzkość.

BIBLIOGRAFIA

- Altwater, E. 2016. *The Capitalocene, or, Geoengineering against Capitalism’s Planetary Boundaries*, w: J. W. Moore (red.), *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*, Oakland: PM Press, 138–152.
- Amis, K. 1960. *New Maps of Hell*, London: Gollancz.
- Bagnall, R. 2021. *Night city weather* (DLC), *Cyberpunk RED*, R. Talsorian Games, <https://rtalsoriangames.com/2021/07/02/cyberpunk-dlc-day-07-02-21/> – 6 XII 2025.
- Bar, W. 2020. Ekobójstwo i grzech ekologiczny: dwa terminy – dwa porządki – wspólna sprawa, *Studia Prawnicze KUL*, 2, 33–57, <https://doi.org/10.31743/sp.5808>.
- CD Projekt Red. 2020. *Cyberpunk 2077* [gra wideo].

- CD Projekt Red. 2023. *Cyberpunk 2077. Widmo wolności* [gra wideo].
- CD Projekt. 2025. *Cyberpunk 2077 Celebrates Five Years Since Launch!*, <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/cyberpunk-2077-celebrates-five-years-since-launch/#:~:text=Since%20launch%2C%20the%20game%20has%20sold%2035,and%20Apple%20silicon%20Mac%20models%20and%20more> – 15 II 2026.
- Clute, J., Nicholls, P. (red.) 1993. *The Encyclopedia of Science Fiction*, London: Orbit.
- Dozois, G. 1984, December 30. Science Fiction in the Eighties, *Washington Post*.
- Ermí, L., Mäyrä F. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, June 16–20, Vancouver, British Columbia, Canada*, <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>.
- Featherstone, M., Burrows, R. (red.) 1996. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London: Sage.
- Frelík, P. 1998. Cyberpunk, *Magazyn Sztuki*, 1(17), 120–127.
- Frelík, P. 2021. NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka, *Teksty Drugie*, 6, 32–51, <https://doi.org/10.18318/td.2021.6.3>.
- Gibson, W. 2024. *Wypalić Chrom* (P. W. Cholewa, tłum.), Warszawa: Wydawnictwo MAG.
- Gibson, W. 2025. *Trylogia Ciągu: Neuromancer, Graf Zero, Mona Liza Turbo* (P. W. Cholewa tłum.), Warszawa: Wydawnictwo MAG.
- Haraway, D. 2015. Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin, *Environmental Humanities*, 6(1), 159–165, <https://doi.org/10.1215/22011919-3615934>.
- Hollinger, V. 1991. *Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism*, w: L. McCaffery (red.), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodernist Fiction*, Durham–London: Duke UP, 203–218.
- Kiejziewicz, A. 2017. *Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego*, w: A. Jabłońska, M. Koryciński (red.), *80s Again! Monografia poświęcona latom 80. XX wieku*, Warszawa: Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian, 169–187, https://www.academia.edu/32320806/80s_Again_Monografia_po-C5%9Bwi%C4%99cona_latom_80_XX_wieku_red_Jab%C5%82o%C5%84ska_Koryci%C5%84ski_pdf – 8 XI 2025.
- Kluska, B. 2008. *Dawno temu w grach. Czas pionierów: szkice z historii gier komputerowych*, Łódź: Inicjatywa Wydawnicza ORKA.
- Kowalska, S. 2023. Ekobójstwo – wielowymiarowe zagrożenie dla środowiska, *Studia Prawno-ustrojowe*, 61, 145–160, <https://doi.org/10.31648/sp.8772>.
- Krawczyk, M. 2024. *Gry wideo/komputerowe jako nośniki kultury i narzędzia edukacyjne*. (Nieopublikowana praca licencjacka), Uniwersytet Jagielloński, Kraków.
- Księżski, K. 2012. Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska, *Kultura i Historia*, 21.
- Lovelock, J. 2007. *The Revenge of Gaia. Earth's Climate Crisis and the Fate of Humanity*, New York: Basic Books.
- Ludkowski, Ł. 2020. *Kompendium wiedzy o świecie gry* [fizyczny materiał dołączony do gry *Cyberpunk 2077*].
- Malm, A. 2016. *Fossil Capital: The Rise of Steam Power and the Roots of Global Warming*, London: Verso.
- Mazurkiewicz, A. 2014. *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- McBrien, J. 2016. *Accumulating Extinction: Planetary Catastrophism in the Necrocene*, w: J. W. Moore (red.), *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*, Oakland: PM Press, 116–137.

- McNeill, J. R., Engelke, P. 2014. *The Great Acceleration: An Environmental History of the Anthropocene since 1945*, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Merril, J. 1966. What Do You Mean: Science? Fiction? (Part I), *Extrapolation*, 7(2), 30–46.
- Moore, J. W. 2015. *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital*, London: Verso.
- Moore, J. W. 2016. *The Rise of Cheap Nature*, w: J. W. Moore (red.), *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*, Oakland: PM Press, 78–115.
- Morley, D., Robins, K. 1995. *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, New York: Routledge.
- Murphy, G. J., Vint, S. (red.) 2010. *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (preview), New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780203851968>.
- Myszala, A. 1998. Cyberprzestrzeń – wprowadzenie, *Magazyn Sztuki*, 1(17), 54–79.
- Oramus, D. 2021. Nowe światy literackie: literaturoznawstwo współczesne a nauki ścisłe, *Zagadnienia Filozoficzne w Nauce*, 70, 139–168, <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-0867-8286-year-2021-issue-70-article-3a49a9b4-90df-3b02-9ed8-679c923d8f1d> – 10 XI 2025.
- Patel, R., Moore, J. W. 2019. *Tania natura* (P. Czaplinski, A.W. Nowak, tłum.), w: P. Czaplinski, J. B. Bednarek, D. Gostyński (red.), *O jeden las za daleko. Demokracja, kapitalizm i nieposuszerstwo ekologiczne w Polsce*, Warszawa: Książka i Prasa, 311–331.
- Piechota, D. 2024. Gaja. Historia prawdziwa Barbary Piórkowskiej w zwierciadle fikcji klimatycznej (*climate fiction*), *Tematy i Konteksty*, 14(19), 333–346, <https://doi.org/10.15584/tik.2024.21>.
- Ptaszyńska, A. A. 2019. Antropocen, wielkie przyspieszenie i insektagedon, *Kosmos. Problemy nauk biologicznych*, 68(4), 553–560, https://doi.org/10.36921/kos.2019_2570.
- PWN. (b. d.). [hasło:] *Science fiction*, w: *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/science%20fiction.html> – 9 XI 2025.
- Ruccio, D. 2011. Anthropocene – or How the World Was Remade by Capitalism.
- Safjanowski, T. 2018. Cyberpunk po postcyberpunku. Dystopijna wizja technoprzyszłości w serialu *Altered Carbon*, *Kultura Współczesna*, 2(101), 143–156, <https://doi.org/10.26112/kw.2018.101.13>.
- Schwab, K. 2018. *Czwarta rewolucja przemysłowa* (A. D. Kamińska, tłum.), Warszawa: Wydawnictwo Studio EMKA.
- Sponsler, C. 1995. *William Gibson and the Death of Cyberpunk*, w: R. A. Latham, R. A. Collins (red.), *Modes of the Fantastic: Selected Essays from the Twelfth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport: Greenwood Press, 47–55.
- Steffen, W. et al. 2015. The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration, *The Anthropocene Review*, 2(1), 81–98, <https://doi.org/10.1177/2053019614564785>.
- Sterling, B. (red.) 1986. *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, New York: Ace Books.
- Sterling, B. 1998. Przedmowa do „Lustrzanek”, *Magazyn Sztuki*, 1(17), 115–119.
- Subramanian, M. 2019, May 21. Anthropocene now: influential panel votes to recognize Earth’s new epoch, *Nature*, <https://doi.org/10.1038/d41586-019-01641-5>.
- Szaj, P. 2021. Antropocen i kapitałocen: w poszukiwaniu fuzji horyzontów, *Porównania*, 2(29), 371–386, <https://doi.org/10.14746/por.2021.2.21>.
- Walker, M. et al. 2019. Formal Subdivision of the Holocene Series/Epoch: A Summary, *Journal of the Geological Society of India*, 93, 135–141, <https://doi.org/10.1007/s12594-019-1141-9>.
- Weis, T. 2013. *The Ecological Hoofprint: The Global Burden of Industrial Livestock*, London–New York: Zed Books.

- Williams, R. 2004. *Utopia and Science Fiction*, w: P. Parrinder (red.), *Science Fiction: A Critical Guide*, London–New York: Routledge.
- Winsnes, P. 2022. *Change With the Machines: Posthumanism and Postmodernism in Cyberpunk Literature*. (Unpublished Master's Thesis), University of Bergen, Bergen, <https://nva.sikt.no/registration/0198f0ba6172-a39d8e3c-4443-421f-8e8e-db7c18c01d1f> – 2 XI 2025.
- Zalasiewicz, J. et al. 2015. When did the Anthropocene begin? A mid-twentieth century boundary level is stratigraphically optimal, *Quaternary International*, 383, 196–203, <https://doi.org/10.1016/j.quaint.2014.11.045>.
- Zalasiewicz, J. et al. 2017. The Working Group on the Anthropocene: Summary of evidence and interim recommendations, *Anthropocene*, 19, 55–60, <https://doi.org/10.1016/j.ance.2017.09.001>.

A CYBERPUNK VISION OF THE WORLD – WAKING OR SLEEPING?

Abstract: This article aims to familiarize the reader with the origins and characteristics of cyberpunk, with a particular attention paid to eco-narratives found within it, which can be perceived as a form of warning. In order to illustrate how these narratives address ecological and climate issues, selected examples from the world of the game *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020) and a 2023 expansion *Phantom Liberty* are cited. Simultaneously, the text aims to encourage the reader to reflect on the message hidden within cyberpunk cultural texts, as well as the condition of the surrounding world.

Keywords: Cyberpunk, eco-narratives, corporations, anthropocene, capitalocene