

Cyberpunkowa (nie)tożsamość

Wstęp

Celem tekstu będzie analiza sposobów przedstawienia tożsamości osobowej w cyberpunku. W omawianym świecie zmianie ulega w pierwszej kolejności ciało człowieka (implanty, wtyczki umożliwiające immersję w wirtualnej rzeczywistości czy całkowite protezy ciała), jednak ostatecznie przekształceniu i fluktuacjom podlega tożsamość osobowa – poczucie własnego „ja”. W przeciwieństwie do łatwo obserwowalnych zmian ciała, tożsamość ewoluje w sposób procesualny, nieprzewidywalny i łamiący nasze intuicje na temat trwałości „ja”. Cyberpunkowe filmy możemy traktować jako pewnego rodzaju „laboratorium tożsamości” badające przede wszystkim wpływ zmian cielesnych na tożsamość. Użyjemy ich jako rozbudowanych *puzzlig cases*, w stylu tych, którymi posługuje się np. John Locke w *Rozważaniach dotyczących rozumu ludzkiego* czy Derek Parfit w *Racjach i osobach*. Tradycyjnie relację między ciałem a tożsamością możemy rozważać za pomocą dwóch podstawowych perspektyw. Po pierwsze zakłada się, że tożsamość osobowa jest trwalsza i stabilniejsza od podatnego na modyfikacje i interwencje ciała. Po drugie tej optyce przeciwstawia się model, w którym tożsamość podlega zmianie wskutek bezpośrednich manipulacji, takich jak wszczepiane wspomnienia lub zmiana ciała. Kino w sposób plastyczny pokazuje, jak może zmieniać się tożsamość, jak ulega zniszczeniu i co ewentualnie może zostać z niej ocalone.

Nurt cyberpunku w kinie i literaturze *science-fiction* możemy najkrócej scharakteryzować słowami F. Rottensteinera: „*high-tech, low life*”¹. Świat przyszłości przedstawiony w filmach cyberpunkowych jest miejscem, w którym do skrajności doszły tendencje dające zauważyć się już dziś: rozwój nowoczesnych technologii, rosnące zróżnicowanie społeczne i coraz większy wpływ globalnych korporacji na władzę i politykę. Pomimo rozwoju technologii standard przeciętnego ludzkiego życia nie podniósł się znacząco, a jej dobrodziejstwa służą jedynie garstce najbogatszych. Dystopijny świat tkwi w konflikcie, który przyjmuje różne wymiary (biedni vs bogaci, ludzie vs maszyny, ludzie vs ulepszona post-ludzkość). Technologia zawładnęła również biologią – naukowcy potrafią manipulować długością życia czy modyfikować budowę i wygląd tkanek. Jednak bio-modyfikacje obarczone są dużym ryzykiem błędu, ich rezultaty trudno przewidzieć i kontrolować – zmian często nie da się odwrócić.

Ciało, tożsamość, człowiek

W dyskusji o ciele i o tożsamości rozdziela się mocno te dwa aspekty. Do opisu ciała i stanów psychicznych używamy innych kategorii, przypisujemy im inne właściwości człowieka. Złośliwie można powiedzieć, że poniekąd w tym temacie jesteśmy niepoprawnymi dziećmi Kartezjusza, który rozdzielił te dwa aspekty ludzkiego życia – *res cogitans et res extensa*². Ciało jest traktowane w tym dyskursie jedynie jako przedmiot, który jest nieco bardziej uprzywilejowany od innych, bo będący naszą niezbywalną własnością. Sferze umysłowej nadana zostaje większa autonomia, to jej przede wszystkim zostaje przypisana interesująca nas podmiotowość. Ciało zostaje zepchnięte na pozycję podrzędną i zostaje potraktowane

1 F. Rottensterner, *Science fiction – przypadek trudny, lecz nie beznadziejny*, „Polonistyka” 2000, nr 1, s. 15.

2 R. Descartes, *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*, tłum. T. Boy-Żeleński, Kęty 2002; tegoż, *Medytacje o pierwszej filozofii. Zarzuty uczynnych mężów i odpowiedzi autora. Rozmowa z Burmanem*, tłum. M. i K. Ajdukiewiczowie, Kęty 2001.

jako „drugi” materialny element człowieczeństwa³, którego wszelkie cechy są jedynie akcydentalne. Tak charakteryzowana cielesność może zostać poddana różnym procedurom, można ją: zmierzyć, zważyć, zbadać, poddać testom, zobaczyć pod mikroskopem, opisać dyskursem chemii czy mechaniki jako zespół poruszających się względem siebie elementów, pozostających we wzajemnym ciągłym stosunku. Reasumując, staje się ona przedmiotem nauk ścisłych.

Cielesność jest nieodłączną i podstawową składową kondycji ludzkiej. Jest dla człowieka tym, z czym ma on do czynienia na co dzień, obcując nie tylko ze swoim ciałem, ale przede wszystkim z ciałami innych ludzi, z ich kształtami, zapachem, atrakcyjnością. Ciało jest, tym co najbardziej widoczne, manifestuje się jako pierwsze przy spotkaniu z innym, na jego podstawie oceniamy inne osoby. Z nim związane są nasze doświadczenia, takie jak radość, kreatywność, pociąg fizyczny, poczucie siły, rozkosz, a także te negatywne, jak wstyd, słabość, niepełnosprawność, ból, starość i ostatecznie śmierć. Nasza cielesność lokuje nas w świecie, dzięki niej jesteśmy w stanie wejść z nim w interakcje – przyjmować bodźce i na nie reagować. Zmysły umożliwiają nam to – możemy smakować, czuć zapachy, oglądać barwy i kształty, dotykiem badać fakturę. Ciało rozważane w tych aspektach możemy charakteryzować jako medium⁴ – pośredniczy ono między psychiką a światem zewnętrznym, separuje nas od świata, który zaczyna się na granicy naszej skóry, ale jednocześnie daje do niego dostęp.

W rzeczywistości filmów gatunku cyberpunk zwykle ciało staje się przeżytkiem – człowiek musi dogonić maszyny i technikę, które są jego dziełem. Środkiem postępu jest często inkorporacja maszyny, która przerywa ciągłość tkanek i zajmuje ich miejsce (np. mechaniczne ramię) – tym samym ciągłość trwania struktury cielesnej ulega zachwianiu. Ciało jest przetwarzane na rozmaite sposoby, jego integralność zostaje zniszczona, poprzednie kategorie opisu stają się bezużyteczne, można powiedzieć, że cyberpunk doprowadza ciało do jego granic, dostarczając tym samym ciekawego materiału do badań i spekulując na temat kierunku, w którym mogą zmierzać procesy znane nam już dziś – stosowanie wszelkiego rodzaju protez czy wszczepów mających poprawić jakość życia jednostki. Te rozwiązania coraz mocniej integrują się z ciałem, już dawno zmieniły się z drewnianych kikutów w sprawne kończyny⁵, które często przewyższają swoją użytecznością pierwowzór⁶.

Jednak nie tylko cielesność zostaje zakwestionowana, jak wspomnieliśmy, zmiany fizyczne prowadzą bowiem do zmian psychicznych. Pewność swojego „ja” sporej części bohaterów, analizowanych poniżej filmów jest również podkopana przez technologię dającą możliwości manipulowania wspomnieniami. Pamiętają oni wydarzenia ze swojego życia, jednak nie musieli ich przeżyć⁷. Świadomość, że zapamiętane rzeczywiste wydarzenia są nieodróżnialne od tych fałszywych wspomnień, rodzi zwątpienie i podkopuje autonomię człowieka jako jednostki.

Całość zjawisk związanych z ciałem pociąga za sobą również zmiany na poziomie psychicznym, zostaje zachwiana tożsamość i spójności własnej osoby⁸. W takiej sytuacji dotychczasowe kategorie służące do opisu kondycji człowieka w jego psychofizycznym wymiarze przestają być wystarczające. Należy zatem mówić o post- lub (nie)tożsamości, która w każdym z omawianych dzieł przedstawiona zostaje w odmienny sposób.

3 Drugim sposobem opisu cielesności u Kartezjusza jest sposób mechanicystyczny, ciało rozumiane było tu jako mechanizm, który działa według określonych zasad, które dają się opisać, i których działanie można odtworzyć, czego przykładem jest automat kaczki Jacquesa de Vaucansona.

4 Ten aspekt cielesności szczegółowo analizuje w swojej książce Richard Shusterman. Zob.: R. Shusterman, *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*, wyb., opr. i przekł. W. Małecki, Wrocław 2007, s. 80-85.

5 Dostępne są już protezy, których ruch może być kontrolowany przez układ nerwowy właściciela. Zamontowany jest w nich komputer, który odczytuje impulsy nerwowe i przetwarza je na ruch.

6 Dobry przykład stanowią sprinterzy biegający na specjalnych protezach, przewyższający prędkością innych zawodników.

7 Problem wszczepionych wspomnień i ich statusu dobrze pokazuje film *Pamięć absolutna*, reż. P. Verhoven, USA 1990. Tytuł oryginalny – *Total recall*.

8 Przykładem jest mjr Kusanagi – główna bohaterka *Ghost in the Shell*, reż. Mamoru Oshii, scen. Kazunori Itô, Japonia 1995.

Ciało i maszyna

Ciało zmienia się na kilka sposobów, biologia i tkanka często ustępują miejsca maszynie i stali. Człowiek, dla którego przekroczenie swojej cielesności jest jednym z elementów nowej kondycji, staje się post-człowiekiem. Ewolucję związku ciała ludzkiego z maszyną możemy przestawić jako stopniową zmianę proporcji elementów technologicznych w stosunku do tkanki biologicznej.

Możemy wyróżnić następujące etapy modyfikacji ciała:

1. Ciało „nagie” – pozbawione ingerencji zewnętrznej, którym rządzą prawa biologii;
2. I etap cyborgizacji – a) maszyna na zewnątrz ciała zastępuje jego członki (np. sztuczne kończyny, egzozszkielety zwiększające siłę i wytrzymałość, aparaty poprawiające funkcjonowanie zmysłów)⁹, np. *Elizjum*¹⁰, *Ghost In The Shell*¹¹ (dalej *GITS*); b) maszyny umożliwiające imersję do wirtualnej rzeczywistości, od których możemy być odłączeni, np. *GITS*, *Matrix*¹²;
3. II etap – maszyna wewnątrz ciała – maszyna przekracza barierę skóry, niemożliwe staje się odłączenie od niej, organizm nie może funkcjonować bez implantu, sztucznego organu, np. *GITS*;
4. III etap – ciało jako maszyna, elementy sztuczne przekraczają pewną masę krytyczną, mamy do czynienia z protezą ciała¹³, np. *RoboCop*¹⁴, *Chappie*¹⁵, *Ghost in the Shell*;
5. Genetyczne modyfikacje ciała: a) akcydentalne jak w *Dystrykcie 9*¹⁶; b) celowe jak w *Łowcy androidów*¹⁷.

Tożsamość osobowa

Podmiot świadom skali zmian, jakim może ulegać, nieustannie pyta o własną tożsamość, o to, w jakim stopniu jest sobą, a w jakim produktem manipulacji innych (ludzi, maszyn, sztucznej inteligencji), co wpływa również na postrzeganie relacji i ról jednostki w społeczeństwie. Rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę w tym kontekście, jest doświadczenie jednostki, która mając świadomość tego, co może się z nią stać, w jaki sposób może być zmieniana, odczuwa egzystencjalną niepewność.

W takiej sytuacji dotychczasowe kategorie służące do opisu kondycji człowieka w jego psychofizycznym wymiarze przestają być wystarczające. Dlatego należałoby mówić o post- lub (nie)tożsamości, która w każdym z omawianych dzieł przedstawiona zostaje w odmienny sposób, co zostanie sproblematyzowane dalej.

Wspomnieliśmy wcześniej, że fundamentem tożsamości osobowej jest identyczność „ja” w różnych momentach czasu. Najczęściej za jej podstawę przyjmowano ciągłość życia psychicznego jednostki, za najbardziej zdroworozsądkowe i bliskie naturalnym intuicjom większości osób może uchodzić stanowisko prezentowane przez Johna Locke’a. Według niego naszym „ja” jest to, czego ciągłość w czasie uchwytnym przy pomocy świadomości. Nasza tożsamość sięga tak daleko, jak nasza pamięć¹⁸. Zdol-

9 Jest to etap, na którym znajduje się obecna technologia. Ciało może zostać wyposażone w egzozszkielet, który zwiększa jego siłę i sprawność (np. japoński HAL, amerykański HULC). Ciało nie jest „sztywno” połączone z maszyną, można ją od niego oddzielić bez większych konsekwencji. Autonomia cielesności zostaje zachowana, maszyna stanowi jedynie narzędzie, jest czymś zewnętrznym wobec nas. Człowiek zachowuje wobec niej bezpieczny dystans. Egzozszkielet nie jest niczym więcej niż zaawansowanym „strojem taktycznym”.

10 *Elizjum*, reż. i scen. Neill Blomkamp, USA 2013.

11 *Ghost in the shell*, dz. cyt.

12 *Matrix*, reż. i scen. Lily i Lana Wachowski, Australia-USA 1999.

13 W tym miejscu można przywołać znany od dawna przykład z okrętem, w którym wymieniono wszystkie deski, a który dalej jesteśmy skłonni uważać za ten sam okręt ze względu na pełnioną funkcję i nasz do niego stosunek. Co jednak, gdy jak np. w *GITS* części organiczne będziemy zmieniać na mechaniczne?

14 *RoboCop*, reż. Paul Verhoeven, scen. Edward Neumeier, Michael Miner, USA 1987; *RoboCop*, reż. Jose Padilha, scen. Joshua Zetumer, USA 2014.

15 *Chappie*, reż. Neill Blomkamp, scen. tenże, Terri Tatchell, USA-Meksyk 2015.

16 *Dystrykt 9*, reż. Neill Blomkamp, scen. tenże, Terri Tatchell, Kanada-Nowa Zelandia-RPA-USA 2013.

17 *Łowca androidów*, reż. Ridley Scott, scen. Hampton Fancher, David Webb Peoples. Hongkong-USA-Wielka Brytania 1982.

18 J. Locke, Rozważania dotyczące rozumu ludzkiego, t. I, tłum. B. J. Gawęcki, Kraków 1955, s. 471-472. Pojawia się tu pewien problem, który został wyeksplikowany przez Butlera – pamięć nie może definiować tożsamości osobowej, ponieważ sama w sobie już ją zakłada. Zob.: J. Butler, *Of Personal Identity*, [w:] *Personal Identity*, ed. J. Perry, Berkeley-Los Angeles-London 1975, s. 99-105.

ność refleksji jest możliwością ujęcia myślą siebie jako samego siebie. Ujęcie to jest możliwe jedynie dzięki świadomości własnego ja. Inaczej: „każdy jest dla siebie tym, co nazywa swoim «ja», czyli sobą”¹⁹. Owo „ja” występuje zawsze jako myślące, jego „zakres” sięga tak daleko, jak jego pamięć, a co za tym idzie, niemożliwa jest pełna tożsamość „ja” z samym sobą, gdyż zawsze występują luki w pamięci. Zwrócić uwagę należy również na uprzywilejowane w normalnym trybie odczuwanie czasu teraźniejszego, a nie przeszłości. Jak pisze Locke, „tracimy z oczu swoje «ja» minione”²⁰, tożsamość osoby nie może sięgać dalej niż jej świadomość. Jeżeli chodzi o kwestię substancji, to w odniesieniu do tej samej świadomości, która stanowi o byciu sobą, nie ma ona żadnego znaczenia, tożsamość świadomości może łączyć ze sobą różne substancje.

Kryterium pamięci staje się jednak bezużyteczne w momencie, gdy możemy ją właściwie dowolnie kształtować, jak ma to miejsce w *Pamięci absolutnej*, *GITS* i *Łowcy androidów*. W *Pamięci absolutnej* mamy do czynienia z sytuacją, w której można kupić dowolne wspomnienia i je kształtować. Wspomnienia te implantowane są przy pomocy specjalnej aparatury elektro-farmakologicznej. Nie figurują one w naszej świadomości jedynie jako coś, co pamiętamy i czego sztuczności mamy świadomość. Wspomnienia te są tak realne, jak te nabywane na drodze doświadczenia, mimo że nie mają nic wspólnego z realnymi przeżyciami. Sytuacja taka zadaje cios podmiotowości – może ona być kreowana właściwie dowolnie przez wspomnienia, możemy z niej usunąć jakieś traumatyczne doświadczenia lub dodać wspomnienie z wakacji z miejsca, w którym nigdy nas nie było.

W analizie tych przypadków pomocna jest koncepcja narracyjna, w której podmiot sam siebie tworzy przez opowieść: przedstawia narrację pewnej ciągłości i następowania po sobie stadiów jego ja. Według Paula Ricoeura narracyjny charakter „ja” jest kategorią, w którą „wpisuje się” ludzkie życie. Stoi on również na stanowisku, że świadomy gest postrzegania własnej egzystencji jako opowieści zapobiega negatywnym konsekwencjom rozwoju nowoczesnych społeczeństw, których organizacja implikuje fragmentaryzację ludzkiej tożsamości i niemożność ponownego zintegrowania „ja” – powodowane jest to wymogiem odgrywania przez jednostkę kilku ról społecznych, przy jednoczesnej powszechnej tendencji do separowania życia prywatnego od społecznego²¹. Jesteśmy w stanie przyjąć ten model tożsamości, należy pamiętać jednak, że nie mamy tu do czynienia z twardym podmiotem, a z podmiotem opowiedzianym, który jest świadom luk we własnej historii i tego, że łąca je z perspektywy swojego „ja” obecnego, które jest właściwie kreatorem „ja” minionych.

Kolejnym ważnym stanowiskiem w tych rozważaniach jest Hume’owska destrukcja tożsamości osobowej. Hume, dokonując przeglądu ludzkich impresji, nie znajduje w nich czegoś, co można by nazwać impresją własnego „ja” – pojawia się ono jedynie jako pewnego rodzaju narzędzie, którym posługuje się człowiek.

Podobnie sprawa wygląda z tożsamością ja, którą przypisujemy nam samym jako nam. Idea tożsamości jest jedynie wynikiem dokonywanych na podobnych wspomnieniach operacji pamięci, które to operacje automatycznie przypisują tym percepcjom nasze ja jako podmiot, który ich doznawał. Można wyciągnąć wniosek, że „ja” jest znakiem powiązania tych percepcji we właściwy sposób. Gdy badamy coś, co jesteśmy skłonni nazywać własnym ja, to nie potrafimy wydestylować tego spośród innych impresji i nie znajdujemy żadnej, która by mu odpowiadała, gdyż są one *de facto* jedyną daną umysłowi rzeczą. Jednak „ja” nie jest zupełnie „puste”, jest pojęciem nadbudowywanym nad percepcjami, można powiedzieć, że formalnie jest czymś, czym określamy pewną w miarę spójną wiązkę percepcji, jednak nie ma

19 J. Locke, dz. cyt. s. 471.

20 Tamże, s. 473.

21 P. Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chelstowski, Warszawa 2003, s. 190.

go w tej wiązce. „Niemożliwe jest więc, by z jednej spośród tych impresji czy też jakiejś innej wywodziła się idea naszego ja, a wobec tego nie ma w ogóle takiej idei”²².

„Twarda” tożsamość i „miękkie” ciało

Aktywność mózgu polega na przesyłaniu odpowiednich impulsów nerwowych pomiędzy jego różnymi obszarami i resztą organizmu. Co się stanie, jeżeli aktywność ta z żywych tkanek zostanie przeniesiona do odpowiedniej maszyny i systemu? W takiej sytuacji rzeczywistość dostępna człowiekowi zostaje podwojona, z jednej strony ma on do czynienia ze źródłowym, realnym światem, z drugiej strony zyskuje akces do rzeczywistości wirtualnej. Jak można się domyślić po tym opisie, filmem, który będzie nas interesować, jest *Matrix*²³, w którym problem ucieczki z tej wirtualnej rzeczywistości jest główną osią fabuły.

Najważniejsze dla nas jest to, co dzieje się z ciałem, gdy człowiek tak naprawdę żyje w systemie komputerowym. Jego organizm zostaje sprowadzony przez maszyny do źródła energii, a on sam „cieszy się życiem” w świecie wygenerowanym w systemie komputerowym. W tej sytuacji ciało jest mu zupełnie niepotrzebne, jednak to ono podtrzymuje jego istnienie, bez ciała znika on z systemu. Pomiędzy człowiekiem w inkubatorze a matrixem istnieje silne sprzężenie zwrotne, bowiem starzejące się ciało wpływa na starzenie się swojego odwzorowania w systemie. Odnosząc wirtualne rany, czujemy je naprawdę²⁴. Tak naprawdę realność biologiczna jest zachowana przy upośledzeniu rzeczywistości dostępnej człowiekowi, który pozbawiony jest odniesienia przedmiotowego do faktycznego świata.

Mając do czynienia z tak potraktowanym ciałem, należy zadać pytanie o transgresję. Czy wyzwolenie się z tego stanu jest konieczne? Koncepcję podmiotowości w *Matrixie* możemy nazwać melancholijną – podmiot dąży do przywrócenia koherencji pomiędzy jego stanami mentalnymi a ciałem, do powrotu do rzeczywistości. Jeżeli przyjmiemy optykę cybernetyczną, będziemy rozważać problem z perspektywy matrixa – nastawienie takie jest zupełnie jałowe, gdyż jest on w stanie zapewnić człowiekowi sprawnie działającą protezę rzeczywistości. Ludzie mogą tworzyć społeczeństwo wirtualnie działające równie sprawnie jak to w realnym świecie, można powiedzieć, że system nie dodaje nic do relacji pomiędzy nimi stanowi, dla nich jedynie tło, platformę ich działań. Jednak odzyskanie ciała i pełnej kontroli nad nim staje się celem dla Neo i innych bohaterów – chodzi o projekt rekonstrukcji ja. Podmiot stanowi tutaj psychofizyczną jedność, jednak pomimo tego aspekt cielesny i mentalny mogą zostać rozdzielone – funkcjonować w odmiennych systemach.

Ciało w *Matrixie* jest potrzebne jako punkt zaczepienia stanów mentalnych, pozbawiając go daną osobę, pozbawimy ją życia. W tym miejscu przejdziemy do *GITS*, w którym ciało okazuje się zupełnie niepotrzebne. Ostatecznie główna bohaterka filmu porzuca swój bioniczny organizm, by połączyć się z maszyną – programem szpiegującym o kryptonimie 2501, który wytwarza w sobie samoświadomość i instynkt życia – odczuwa strach przed śmiercią. 2501 łączy się z duchem major, tworząc niejako nowy gatunek. Nie mamy tu do czynienia z połączeniem człowieka i maszyny na poziomie materialnym, łączą się bezpośrednio w sferze psychicznej. Powstała w trakcie fuzji²⁵ „osoba” nie jest już ani projektem 2501, ani major, choć posiada cechy obu tych istot. Ciało staje się zbędne. Tożsamość każdego z nich rozmywa się, można powiedzieć, że mamy do czynienia z początkiem nowej linii „ja”.

22 D. Hume, *Traktat o naturze ludzkiej*, przeł. Cz. Znamierowski, Warszawa 2005, s. 330.

23 *Matrix*, dz. cyt.

24 Neo, któremu cieknie krew ze zranionego policzka po nieudanym skoku w programie próbnym.

25 Por. D. Parfit, *Tożsamość osobowa*, [w:] *Filozofia podmiotu. Fragmenty filozofii analitycznej*, red. J. Górnicka-Kalinowska, Warszawa 2001, s. 81-83. Fuzja w jego rozumieniu polega na swoistym zsumowaniu własności dwóch osób, to, co sprzeczne, zostaje po prostu wykluczone, a to, pomiędzy czym nie ma konfliktu, staje się cechą nowej osoby. Jest to rozumowanie zbyt naiwne, gdyż psychika wydaje się być czymś działającym w bardziej skomplikowany sposób, człowiek ma różne nastroje, jest podatny na wpływy otoczenia itp.

Modyfikacje ciała

Jak widać we wcześniejszym wywodzie, maszyny mogą w różnym stopniu integrować się z ciałem, teraz postaramy się prześledzić, w jaki sposób może to łamać tożsamość osobową. Pierwsze rysy na integralności osoby możemy zauważyć na poziomie ubytku ciała i wypełnieniu go protezą. Pomimo że wymienione części organizmu działają i wyglądają tak samo, jeśli nie lepiej niż oryginalne, to są tym, co jest w stanie rozbić integralność ja. Ciało tak skonstruowane musi być serwisowane jak każdy innym mechanizm.

W pewnym momencie masa implantów staje się tak duża, że nie możemy mówić już o ciele, które ma coś wspólnego z naturą, doskonałym tego przykładem jest właśnie główna bohaterka *GITS*. W czołówce filmu widzimy proces „serwisowania” jej organizmu, w którym elementy tkanek są jedynie zmysłową obudową dla maszyny – jej ciało jest gigantycznym implantem/protezą (omawiany wcześniej III etap cyborgizacji). Biologiczne elementy są w nim zredukowane, o czym świadczy dialog konstruktorów z *RoboCopa*: „A: Udało nam się uratować lewe ramię; B: Przecież uzgodniliśmy, że będzie całkowita proteza ciała, dajcie spokój z tym ramieniem”. O ile ciało majora na pierwszy rzut oka wygląda normalnie i jako takie jesteśmy w stanie uznać je za ludzkie, o tyle w przypadku *RoboCopa* powstrzymalibyśmy się z takim osądem. Nie porusza się on z taką gracją jak bohaterka *GITS*, jest „toporną” maszyną, a nie posiadaczką pięknego kobiecego ciała. W obu przypadkach organizm jest w stu procentach maszyną, której ludzki kształt pozostaje jedynie konwencją²⁶, jednak dalej mamy do czynienia z człowiekiem, a nie z cyborgiem, pomimo fizycznej manifestacji maszyny.

Tym, co odróżnia bohaterów od maszyny, jest w wypadku Kusanagi posiadanie „ducha”, który jest tym, co daje jej indywidualność, stanowi o jej osobowości opierającej się na jej pamięci. W przypadku *RoboCopa* jest to organiczny mózg. Świadomość Alexa Murphy’ego zostaje jednak ograniczona w sporym stopniu przez wgrane oprogramowanie, nie możemy powiedzieć, że jest on tożsamy z samym sobą sprzed wypadku, po którym obudził się już jako glina doskonała. Jego mózg zostaje użyty jako procesor sterujący mechanicznym ciałem, osobowość ograniczona zostaje do minimum, sam o sobie mówi w trzeciej osobie, czując powiązanie ze swoim dawnym „ja” (wspomnienia przedzierające się w snach), jednak wszystkie zabiegi, jakim zostaje poddany, czynią go nową osobą.

W *remake’u RoboCopa*²⁷ z 2014 roku na poligonie ciałem Murphy’ego steruje komputer bojowy, jednak bohater nie wie, że jest jedynie botem, ma przeświadczenie, że sam pociąga za spust. Sytuacja jest ciekawa, ponieważ nie możemy w niej mówić o sprawstwie *RoboCopa*, jednak, jeżeli przyjmiemy jego perspektywę, jest ono niewątpliwe, skoro bohater nie zdaje sobie sprawy, że jest jedynie pasażerem przyglądającym się wydarzeniom.

W obydwu filmach (*RoboCop*, *GITS*) pojawia się wspomniany wcześniej problem pamięci, która może zostać modyfikowana – w takiej sytuacji pytanie o rzeczywistość np. wspomnień z dzieciństwa nabiera nowego sensu²⁸. Jest to pytanie, na które nie można znaleźć odpowiedzi z perspektywy pierwszej osoby. Manipulacje pamięcią oraz sztuczne ciała podważają świadomość jednostki, skłaniają ją do pytań o to, kim tak naprawdę jest, czy to, co uważa za swoje życie, nie jest jedynie sprytną manipulacją korporacji, dla której pracuje, ingerencją, która ma się przyczynić do podniesienia jej wydajności.

Wróćmy jeszcze raz do *GITS*. Projekt 2501 przejmuje bioniczne ciało (takie samo jak ciało majora), poprzez ten akt wcielenia staje się on w pewnym stopniu człowiekiem. Ciało daje mu możliwość odbierania doświadczeń w sposób ludzki, zakotwicza go w świecie będącym domeną istot żywych, niezależ-

26 Dla przykładu, jeden z bohaterów anime *Aplessed* ma głowę przypominającą króliczą, z charakterystycznymi uszami, która pozbawiona jest elementów, jakie mogą imitować mimikę, podobnie jak u *RoboCopa* II generacji, będącego klasycznym mechem. I generacja *RoboCopa* dosłownie ma twarz Alexa Murphy’ego – to twarz jest tym, co ludzkie, co pozwala nam się z nim jeszcze jakoś gatunkowo identyfikować.

27 *RoboCop*, reż. Jose Padilha, dz. cyt.

28 Własność wspomnień nie jest ważna, jeżeli mam w pamięci pewną sytuację, to bez znaczenia jest to, czy brałem w niej udział, gdyż poprzez sam fakt zajmowania miejsca w mojej pamięci staje się ona moją własnością. Dobity przykład znajdujemy w *Blade runnerze*, w którym łowca uświadamia sekretarkę (będącą replikantem), że to, co pamięta ona jako swoje dzieciństwo, jest w rzeczywistości wspomnieniem siostrzenicy jej projektanta.

nia go od sieci komputerowej, owego „morza informacji”, w którym przyszedł na świat. Podsumowując, przedstawione filmy pokazują, że ciało ucłowiecza, niezależnie od monopolu, jaki rości sobie do niego „tradycyjny” człowiek – pomiędzy nim i maszyną nie ma różnicy jakościowej.

Biotechnologia

To naturalne, że kontrolujemy własne ciało, jeżeli chcemy sięgnąć po telefon i sprawdzić wiadomości, nasza ręka posłusznie go podaje. Frustrację będą wywoływać zaburzenia tego stanu – upośledzenie układu ruchu związane z chorobami czy urazami. Sytuacja, w której nasza ręka nie będzie chciała poddać się naszej woli, budzi zaniepokojenie. Sama kończyna w takim wypadku, z racji upośledzenia swojej funkcji, będzie nosiła znamiona czegoś obcego, co niewątpliwie jest częścią naszego ciała, ale nie jest z nim zintegrowane, nie pozostaje w pełni w naszej władzy.

Z podobnymi sytuacjami, ale bardziej brutalnymi, mamy do czynienia w kilku filmach, w których ciało nie tyle przestaje należycie funkcjonować, ale całkowicie przejmuje jurysdykcję nad jednostką, stopniowo wymykając się spod kontroli. Kierują nim siły niezależne od woli podmiotu, jednak nie pochodzą one z zewnątrz, lecz każdorazowo ich manifestacja wychodzi z samego ciała. Takie sytuacje możemy obserwować w *Akirze*²⁹ i *Dystrykcie 9*.

Akira jest historią Tetsuo, członka gangu motocyklowego, który na skutek wypadku odkrywa drzemiącą w nim ponadnaturalną moc³⁰, co wzbudza zainteresowanie agencji „zbierającej” podobne jednostki. Organizacja ta chce ujarzmić moce posiadane przez ludzi, jednak moc Tetsuo jest zbyt wielka i ostatecznie próba jej ujarznienia prowadzi do ponownego (za wcześniejsze odpowiada moc tytułowego Akiry) zniszczenia Neo-Tokio.

Co się dzieje z ciałem, w którym spoczywa tak ogromna moc? Początkowo nie ulega ono większym zmianom, ostatecznie jednak staje się „za ciasne” i puchnie do olbrzymich rozmiarów, przybiera formę bezkształtnej masy tkanek i elementów mechanicznych, która pochłania wszystko, co stanie jej na drodze. Choć Tetsuo początkowo doskonale wykorzystuje swoje nowo odkryte możliwości, wkrótce przestaje panować nad ciałem, chce od niego uciec, nie czuje już się tak silny jak wcześniej, ogarnia go strach, jego własny organizm pochłania go. Moc, która w nim drzemała, wymyka się spod kontroli, teraz to on musi się jej totalnie poddać, jego ciało staje się jedynie narzędziem w jej rękach.

Drugim przykładem będzie *Dystrykt 9*. Film pokazuje stopniową przemianę człowieka, który przez przypadek spryskał się płynem należącym do jednego z obcych. Przemiana jest efektem połączenia DNA głównego bohatera i kosmitów. Początkowo nic nie zdradza głównemu bohaterowi, Wikusowi, że jego ciało uległo zmianie, po pewnym czasie zaczyna się jednak rozpadać – wypadają mu paznokcie, spod skóry przebijają się obce tkanki, które, jak się później okazuje, są ręką obcego. Finalnie przepoczwarza się on całkowicie. Jego przemiana jest interesująca z tego względu, że pokazuje sprzężenie zwrotne pomiędzy ciałem i psychiką. Bohater, stopniowo odkrywając swoje nowe predyspozycje, ma coraz większe poczucie straty: że nie ma już jego dawnego ja, że jego życie jako człowieka u boku żony należy już do przeszłości. Integralność z własnym ciałem zostaje zachwiana, zmienia się zachowanie bohatera, jego sposób odbioru świata, historia jego dawnego „ja” zostaje przerwana. Nie jesteśmy w stanie powiedzieć, kim on właściwie jest na końcu historii, jego ciało wygląda zupełnie inaczej, jego charakter i zachowanie również ulegają zmianie i on sam zauważa, że nie jest już dawnym sobą. Nie mamy tu do czynienia z „rozbitą” podmiotowością, która melancholijnie dąży do jedności, chce pozostać człowiekiem. Do momentu, w którym nie zauważamy zmian fizycznych, nie widzimy również rozbicia tożsamości bohaterów przywołanych filmów.

29 *Akira*, reż. Katsuhiro Ôtomo, scen. Katsuhiro Ôtomo, J. Michael Haller, Izô Hashimoto, Japonia 1998.

30 Moc ta jest ponadnaturalna dla człowieka, jej przedstawienie w filmie wiąże ją z przyrodą i rządzącymi nią siłami, jest niedającym się kontrolować żywiołem czystej witalności, który jednak prowadzi ostatecznie do destrukcji (zniszczenia Tokio).

Pokazuje to, jaką wagę jesteśmy skłonni przywiązywać do ciała w konstruowaniu narracji o tożsamości – dopiero jego radykalna zmiana skłania nas do przyznania, że o tożsamości „ja” w danej sytuacji nie można już mówić. Pomimo zachowania przez bohaterów ciągłości życia, mamy problem z obiektywnym określeniem tego, kim lub czym są w danej chwili, ich ciało można opisać jako stadium pośrednie – poczwarę. Problem tożsamości pojawia się najwyraźniej, gdy posługujemy się trzecioosobowym opisem, chcąc zobiektywizować i scharakteryzować tożsamość przedstawionych bohaterów, co prowadzi do aporii. Określenie wyraźnych granic „ja”, kiedy mówimy o przedstawionych filmach, jest niemożliwe. Jednak jeżeli zmienimy perspektywę na pierwszoosobową, przestaje to stanowić problem. „Ja” może orzekać o sobie w dowolnym momencie, jednak określenie jego ciągłości jest już skądinąd problematyczne.

Sztuczna inteligencja

Locke wskazuje, że „idea w naszych umysłach, której znakiem w ustach naszych jest dźwięk człowiek, nie jest niczym innym jak ideą zwierzęcia o pewnej określonej postaci”³¹. To wygląd jest podstawą do orzekania o kimś jako o człowieku. Jednak w świecie cyberpunku należy raczej zapytać, czy posiadanie ciała czyni kogoś człowiekiem. Jest to zasadne w momencie, gdy mamy do czynienia ze sztuczną inteligencją, która posiada ciało prawie takie jak nasze. Prawie, bo często ich możliwości są większe (sprawność, siła) i jednocześnie ograniczone (długość życia), jak miało to miejsce w przypadku replikantów Nexus 6 z *Łowcy andROIDów*. Ograniczenie ich życia do czterech lat jest zabezpieczeniem, by nie stali się „zbyt ludzcy”³². Jednak, podobnie jak w przypadku dzieci, które rozwijają się w różnym tempie, tak i tu u części replikantów pojawiają się uczucia takie jak miłość, a przede wszystkim strach przed rychłą śmiercią, który napędza ich bunt.

Konieczne jest podkreślenie tego, że Nexus 6 nie są cyborgami, są replikantami – nie są to mechanizmy jedynie przypominające człowieka (wtedy dużo łatwiej byłoby odeprzeć ich roszczenia do człowieczeństwa), nie są to ludzie (np. proste klony). Nexus 6 to starannie zaprojektowane biologiczne artefakty, ich początkowy zasób wspomnień jest wczytany, ich cechy mają w jak najwyższym stopniu odpowiadać funkcji, do jakiej zostali zaprojektowani (widoczna różnica pomiędzy żołnierzem a robotnikiem zarówno pod względem fizycznym, jak i umysłowym). Replikanci bez wątpliwości żyją – zostali stworzeni na „obraz i podobieństwo” człowieka. Ich umysły funkcjonują podobnie jak nasze, jeden z nich cytuje nawet słowa Kartezjusza: „myślę, więc jestem”. Replikanci posiadają silny instynkt samozachowawczy, chcą za wszelką cenę uniknąć śmierci, która jest immanentnie wpisana w ich kondycję, czują, że są ludźmi, więc domagają się takich samych praw. Na ich życie pada cień nieuchronnej śmierci, w której nie ma nic przygodnego – dokładnie po 4 latach wyłączeniu ulegają ich funkcje życiowe.

W filmie *Ex Machina*³³ obcowanie ze sztuczną inteligencją (dalej SI) sprawia, że bohater nabiera wątpliwości co do realności własnego człowieczeństwa – maszyna, Ava, którą sprawdza testem Turinga, jest dla niego tak realna, że rozcina własną rękę, by upewnić się, czy sam jest człowiekiem. Krew ciekąca z rany jest tym, co na powrót wiąże go z własnym życiem, tym, czego doświadczył i co pamięta. Wbrew logice zakochuje się w Avie, która ostatecznie wykorzystuje go do wydostania się z laboratorium. Sytuacja ta pokazuje, że żeby podkopać koherencję jednostki, wcale nie są potrzebne manipulacje ciałem i pamięcią, wystarczy kontakt z bytem, co do którego mamy pełną świadomość, że jest artefaktem, jednocześnie nie mając wątpliwości co do jego życia i świadomości. Podobne uczucia zauważamy u łowcy w *Blade runnerze* – pod koniec filmu nie ma on pewności co do tego, czy nie jest replikantem, żyje w ciągłej egzystencjalnej niepewności.

31 J. Locke, dz. cyt., s. 468.

32 Z podobną sytuacją mamy do czynienia w anime *Appleseed* (*Appleseed*, reż. Shinji Aramaki, scen. Haruka Handa, Tsutomu Kamishiro, Japonia 2004), gdzie androidy również mają zablokowane uczucia, jednak posiadanie przez nich inteligencji pozwala im w jakimś stopniu je wytworzyć.

33 *Ex machina*, reż. i scen. Alex Garland, Wielka Brytania 2015.

Podsumowanie

Tożsamość osobowa rozumiana jako ciągłość „ja” w czasie nie daje się obronić, co widać po analizie przedstawianych przypadków, które problematyzują ją na różne sposoby. Nie możemy zakorzenić tożsamości ani w ciele, ani w umyśle, jednak ciało staje się często punktem zaczepienia dla poczucia własnej podmiotowości, wszelkie zmiany w jego obrębie budzą niepokój, zaś totalna jego modyfikacja sprawia, że zmienia się również podmiot, który do opisu samego siebie musi zaprząć nowe kategorie. Przejście do postcielesności zaburza poprzedni układ, który dawał się w sposób klarowny opisać językiem tożsamości i ciągłości, tym samym odnosząc nas do (nie)tożsamości.

Przykłady te stoją w kontrze do eksperymentów myślowych, uprawianych przez filozofów od Locke’a po przedstawicieli myśli analitycznej, badających przenoszenie mózgow/dusz pomiędzy różnymi nośnikami. Dla tych ostatnich jest to jedno z ulubionych narzędzi w analizie problemu tożsamości, jednak powielają w dużej mierze dualistyczny „grzech” Kartezjusza. Jak zostało pokazane, pomiędzy ciałem a stanami psychicznymi zachodzą wzajemne interakcje – ingerencja w którykolwiek z układów pociąga za sobą zmianę w drugim członie, co może skłaniać nas niejako do porzucenia klasycznego opisu w kategoriach psychicznych i fizycznych i próby mówienia po prostu o człowieku, co językowo jest zadaniem trudnym, ciągle wymagającym opracowania. „Ja” możemy porównać do utworu muzycznego, który brzmi inaczej w zależności od tego, na jakim nośniku go zapiszemy (analogowy jak płyta winylowa czy cyfrowy zapis na DVD), czy na jakim sprzęcie do odtworzymy – pomimo tego że jest to ten sam utwór, zauważamy różnice.

Co ciekawe, kwestia tożsamości osobowej nie jest problemem dla jednostki, jeżeli się zastanowimy, każdorazowo jest ona w stanie orzekać o sobie jako o „ja”³⁴, nawet gdy zauważa większe przesunięcia na linii „ja” minione – „ja” obecne, zaburzające poczucie tożsamości, dalej pozostaje sobą. Można powiedzieć, że prawidłowe użycie pojęć „ja” i „tożsamość” odnosi się jedynie do czasu teraźniejszego, chcąc rozciągać zakres pojęcia na przeszłość, obiektywnie, jak i z perspektywy pierwszej osoby wkleamy się w aporie podkopujące podstawowe pojęcie tożsamości. Ponadto, biorąc pod uwagę możliwość manipulacji wspomnieniami, całość rozpada się i nabiera przygodnego charakteru – tożsamość osobowa okazuje się jedynie konstrukcją o pragmatycznym charakterze.

Rozciągnięcie pojęcia „ja” ku przyszłości może budzić mniej kontrowersji, bo przecież większość naszych działań skierowanych jest właśnie ku niej, jednak jeśli je zrealizujemy, to zmianie ulegnie również początkowa optyka. Spojrzenie w przeszłość pozwala nam dojść do wniosku, że z naszej obecnej perspektywy nie jesteśmy już sobą w dawnym sensie tego słowa³⁵ – nie jesteśmy taką samą osobą.

Tożsamość osobową można analizować jako pojęcie nieostre, przejścia pomiędzy poszczególnymi „ja” zachodzą dość płynnie – prawie nigdy w normalnym trybie nie jesteśmy w stanie wskazać wyraźnej granicy, jak czyniliśmy to w podanych przykładach. I tak np. moment, w którym bohater *Dystryktu 9* staje się kosmitą, jest dla nas nieuchwytny, zostaje przekroczona pewnego rodzaju masa krytyczna ciała, jednak nie potrafimy wskazać, kiedy to nastąpiło.

Jak powiada Hume, „wszystkie subtelne zagadnienia dotyczące tożsamości osobowej nie dadzą się nigdy rozstrzygnąć ostatecznie i że należy je uważać raczej za trudności gramatyczne niż filozoficzne”³⁶.

34 W tym sensie pojęcie tożsamości „ja” może zostać potraktowane również jako wyrażenie performatywne, czyli takie, którego akt wypowiedzenia kreuje pewnego rodzaju stan rzeczy (w innym kontekście – akt mowy będący jednocześnie działaniem), w tym wypadku wskazuje na tożsamość osobową w danej chwili. W dowolnej sytuacji jestem w stanie orzekać o sobie samym.

35 Wniosek ten jest zasadniczo zbieżny z tymi przedstawionym przez Parfita. Zob.: D. Parfit, dz. cyt., s. 89–91.

36 D. Hume, dz. cyt., s. 340.

Streszczenie/Summary

Celem tekstu jest analiza sposobów przedstawienia tożsamości osobowej w kinie gatunku cyberpunk. W omawianym świecie zmienia się w pierwszej kolejności ciało człowieka (implanty, wtyczki umożliwiające immersję w wirtualnej rzeczywistości czy całkowite protezy ciała), jednak ostatecznie przekształceniu podlega przede wszystkim tożsamość. Kino gatunku zostanie potraktowane jako laboratorium badające wpływ zmian cielesnych oraz manipulacji pamięcią i wspomnieniami na tożsamość. Zwrócimy również uwagę na doświadczenie egzystencjalnej niepewności, gdzie podmiot świadom skali zmian, jakim może ulegać, nieustannie pyta o własną tożsamość. Dlatego w tym kontekście należałoby mówić o post-, lub też (nie)tożsamości, która w każdym z omawianych dzieł przedstawiona zostaje w odmienny sposób.

Słowa kluczowe: tożsamość, tożsamość osobowa, cyberpunk, kino, puzzling cases, sztuczna inteligencja, ciało, modyfikacje ciała, transhumanizm.

The cyberpunk (non)identity

The aim of the paper is to study representations of personal identity in cyberpunk movies, where the human body undergoes radical changes (i.e. implants, plugins which enable immersion in a virtual reality or complete body dentures). Transformations of body entail transformations in personal identity. The movies discussed here are treated as a laboratory for investigating how body changes and memory manipulations transform one's identity. These all lead to the experience of some existential uncertainty of one's self'. The scale of possible changes in the body and mind forces protagonists to constantly reflect on their own identity. Therefore, in this context, one should speak about the post-, or (non)identity, which is presented differently in each of the films discussed in the paper.

Keywords: identity, personal identity, cyberpunk, film, puzzling cases, artificial intelligence, body, body modifications, transhumanism.