

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura IV (2012)

KULTURA I SZTUKA

*Jan Stasieńko*

## **„Zgorszenie postludzkie” – posthumanistyczne definiowanie zgorszenia w obszarze technologii, informacji i relacjach międzygatunkowych**

Zgorszenie można uznać za jedną z ważniejszych kategorii w refleksji posthumanistycznej, dezintegrowanie i krytyka projektu człowiek mogą bowiem okazać się bulwersujące dla tradycjonalistycznej wizji humanizmu. Zgorszenie pojawia się przede wszystkim tam, gdzie manifestują się różnice między tradycjonalistycznym a posthumanistycznym definiowaniem i pojmowaniem podmiotowości. Będę więc posługiwał się definicją zgorszenia, odwołującą się do zdeterminowanego politycznie, kulturowo lub społecznie stosunku do podmiotowości. Celem artykułu jest ukazanie wielostronnych relacji zgorszenia, które mogą się pojawić w dyskusji nad podmiotowością. Pokażę, analizując wybrane studia przypadków, w jaki sposób zgorszenie manifestuje się w obrębie trzech obszarów: relacji międzygatunkowych, obszaru technologicznego oraz informacyjnego. Analiza doprowadzi do sformułowania schematu pozwalającego określić głęboką strukturę zgorszenia posthumanistycznego. Umożliwi również pokazanie, w jakim stadium znalazła się dyskursywizacja posthumanistycznej podmiotowości w wyróżnionych trzech obszarach

### **Definicja zgorszenia ontologicznego**

W postrzeganiu zgorszenia rozumianego jako efekt humanistyczno-posthumanistycznej dialektyki należy wziąć pod uwagę przede wszystkim kontrowersje związane z definiowaniem podmiotu. Uważam, że zgorszenie pojawia się w sytuacji braku zgody na tę definicję, przy czym mamy tu do czynienia z reakcją obustronną. Gorszyć może zarówno definicja formowana z perspektywy antropocentrycznej jak i z perspektywy posthumanizmu. Dla zwolenników tradycjonalistycznego pojmowania podmiotu zgorszenie wiązać się będzie z brakiem akceptacji dla traktowania w kategoriach ludzkiego podmiotu istot bądź twórców o innym niż tradycyjnie pojmowana istota ludzka statusie ontologicznym. Jest to więc definicja eksklusywna, nawiązująca do koncepcji wyjątkowości – tylko człowiek rozumiany w tradycyjnym, można by rzec modernistycznym, sensie zasługuje na to miano. Z drugiej strony zetknijemy się z definicją inkluzywną, kiedy postulaty Agambenowskiej otwartości i odpowiedzialności każą poszerzać zbiór podmiotów o istoty z innych ontologicznych porządków. Właściwie można by powiedzieć, że w tym drugim przypadku mamy do

czynienia z zdeontologizowaniem podmiotu – staje się on konwencją w takim sensie (w sensie maszyny antropologicznej), o jakim pisał Agamben w *Otwartym*<sup>1</sup>. Ludzki podmiot jest w tym wypadku podmiotem gościnnym<sup>2</sup>, a więc takim, który zaprasza inne instancje do bycia podmiotem w odróżnieniu od nie-gościnnego podmiotu tradycyjnej humanistyki.

Owa gościnność zamyka w sobie wiele różnorodnych sądów, które zostały sformułowane przez kodyfikatorów posthumanizmu jako zestaw powinności rodzaju ludzkiego wobec podmiotów o innej ontologii. Haraway definiuje potrzebę współodczuwania, posługując się kategorią gatunku – towarzyszącego, który jej zdaniem jest kategorią permanentnie nierozstrzygalną, kategorią pod znakiem zapytania<sup>3</sup>. Można więc uznać, że mamy tu do czynienia z kategorią krytyczną, która pozwala poddać oglądowi i rewizji takie zagadnienia, jak podmiotowość czy antropocentryzm. Haraway w stosunku do zwierząt laboratoryjnych postuluje odpowiedzialność i „bycie wrażliwym na innych”<sup>4</sup> i co ważne podkreśla, że współistnienie gatunków towarzyszących nie musi oznaczać tylko relacji pozytywnych<sup>5</sup>. W niniejszym tekście egzystowanie w otoczeniu innych istot będzie pokazywane także jako trudne sąsiedztwo. Istotne, że są to również relacje dwukierunkowe, gatunki wchodzące w interakcje z człowiekiem nie są w nich bierno. Ważne także, że Haraway, mimo że koncentruje się na relacjach między człowiekiem a gatunkami zwierzęcymi, nie ogranicza kategorii gatunku towarzyszącego do gatunków biologicznych. Agamben w odniesieniu do opisywanych tu powinności przywołuje Heideggerowskie pojęcie „przyzwolenia na bycie” – ludzki podmiot dozwala innym bytom żyć własnym życiem<sup>6</sup>. Natomiast redaktorka tomu *Animal Subjects. An Ethical Reader in a Posthuman World* Jodey Castricano nazywa ten problem sprzeciwem wobec „hegemonicznego marginalizowania nie-ludzkiego” oraz wobec „gatunkizmu” – kategorii, która została wprowadzona przez Richarda D. Rydera, a spopularyzowana przez Petera Singera<sup>7</sup>.

Oba opisywane wyżej programy definiowania podmiotu (inkluzywny i ekskluzywny) mogą wywołać zgorszenie w obozie, który definiuje podmiot w sposób przeciwny. Zależności te mogłyby być zobrazowane za pomocą poniższego schematu:

---

<sup>1</sup> G. Agamben, *The Open: Man and Animal*, Stanford University Press, Stanford, California 2004.

<sup>2</sup> Gościnność jest terminem Derridy, który stosowany jest przez autora *Of Hospitality* w odniesieniu do figury obcokrajowca i stosunku do obcych w sensie terytorialnym, ale dobrze pasuje także do opisanego między podmiotami relacji omawianych w niniejszym artykule, zob. tegoż, *Of Hospitality*, Stanford University Press, Stanford, California 2000.

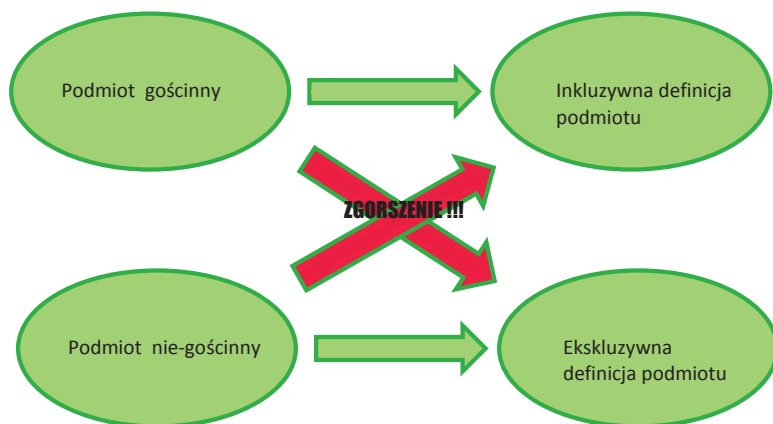
<sup>3</sup> D. Haraway, *When species meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2008, s. 165.

<sup>4</sup> D. Haraway, *Zwierzęta laboratoryjne i ich ludzie*, przeł. A. Ostolski, „Krytyka Polityczna” 2008, nr 15, tekst jest tłumaczeniem jednej z części D. Haraway, *When...*, dz. cyt.

<sup>5</sup> D. Haraway, *Companion Species Manifesto, Dogs, People and Significant Otherness*, Prickly Paradigm Press, Chicago 2003, s. 12.

<sup>6</sup> G. Agamben, dz. cyt., s. 91.

<sup>7</sup> J. Castricano, *Animal Subjects. An Ethical Reader in a Posthuman World*, Wilfrid Laurier University Press 2008, s. I-II.



Każdy z programów definiowania podmiotu przekłada się na inną retorykę i praktykę działania zwolenników jednego lub drugiego programu. W kolejnej części artykułu przeanalizuję wybrane studia przypadków, w których ten spór o definicję podmiotu się ujawnia. Chciałbym jednak wcześniej zdefiniować trzy pola, w obrębie których te przypadki będą ulokowane.

Warto zwrócić uwagę, że refleksja posthumanistyczna w jej obecnym kształcie uformowana jest w trzy zasadnicze odmiany, pomiędzy którymi można zauważyć różnego rodzaju interakcje, ale które operują również swoistym zbiorem ujawnień. Można wskazać na odmianę związaną z technologią, biologią oraz na posthumanizm o wymiarze informacyjnym. Szczególnie dwa pierwsze są tutaj dobrze rozpoznawalne. Ich obecność zaznacza się np. w dwóch manifestach Haraway (cyborga<sup>8</sup> i gatunków towarzyszących<sup>9</sup>) czy wielokrotnie w innych źródłach, w których budowana jest triada: człowiek – maszyna – zwierzę. Dosyć odmiennie kształtuje się trzecia odmiana posthumanizmu związana z informacją. Mamy tu wprowadzić podstawowe i konstytutywne dla myślenia posthumanistycznego osiągnięcia cybernetyki, ale z drugiej strony sfera informacyjna prawie nigdzie nie pojawia się jako instancja w takim sensie jak zwierzę czy maszyna. Jeśli się tak dzieje, to z kolei takie zjawiska są analizowane przy użyciu kategorii przeszczepianych z refleksji nad technologią, ponieważ fenomeny informacyjne są często traktowane jako pochodna czy też efekt technologii informacyjnych. Posthumanizm wyłaniający się po części z myślenia cybernetycznego, jak to ma miejsce u Luhmanna<sup>10</sup>, jest sposobem myślenia skrajnie antypodmiotowym, zaprzeczeniem idei podmiotu. Uważam jednak, że należy wskazywać na potrzebę mówienia o relacjach podmiotowych także w wypadku posthumanizmu informacyjnego. Ramy tego tekstu nie pozwalają na pokazanie wyraźnych

<sup>8</sup> D. Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, w: tejsze, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, s. 149–181.

<sup>9</sup> D. Haraway, *Companion...*, dz. cyt.

<sup>10</sup> N. Luhmann, *Systemy społeczne. Zarys ogólnej teorii*, przeł. M. Kaczmarczyk, Kraków 2007.

potwierzeń tej tezy, jak również na szersze omówienie problemu, ale przykłady, które chciałbym tu pokazać, będą się do tej idei odwoływały.

## Zgorszenie międzygatunkowe

Szeroka dyskusja na temat relacji międzygatunkowych wraz z silnie obecnym w globalnej sferze społecznej aktywizmem na rzecz praw zwierząt pokazują, że zwolennicy tego ruchu opowiadają się za inkluzywną definicją podmiotu. Wydaje się, że dla tego ruchu postulat gościnności oznacza chęć uzyskania dla zwierząt praw, które mogłyby dorównywać prawom człowieka. Trudno byłoby w krótkim tekście przywołać wszystkie wątki tej dyskusji, dlatego przedmiotem analizy chciałbym tu uczynić dwie strategie, w których bezpośrednio ujawnia się chęć budowania bezpośredniej dialektyki między zwolennikami tradycjonalistycznego i posthumanistycznego definiowania podmiotu w obrębie retoryki międzygatunkowej. Wybrane na potrzeby tego tekstu studia przypadków wiążą się będą ze sferą nowych mediów. Analizie poddane zostaną strony internetowe oraz gry komputerowe.

Pierwszy przykład to sformowana w opozycji do PETA (People for the Ethical Treatment of Animals – jedna z największych organizacji zajmujących się obroną praw zwierząt) – inicjatywa Hunters Against PETA. PETA angażuje się w ogromną liczbę różnego typu akcji w obronie praw zwierząt. Jak głosi misja organizacji: PETA wierzy, że „zwierzęta mają prawa i zasługują, żeby brać pod uwagę ich potrzeby, niezależnie od tego, czy są użyteczne dla ludzi czy też nie. Tak jak i ty są zdolne do odczuwania cierpienia i potrzebują żyć swoim życiem”<sup>11</sup>. Maksyma „zwierzę jak ty” bardzo mocno określa zakres podmiotowości zwierząt, która formowana jest następnie w konkretne akcje i programy, obejmując kilka podstawowych kręgów działania: walkę z używaniem zwierząt jako pożywienia (promocja wegetarianizmu), sprzeciw wobec wykorzystania zwierząt do wytwarzania ubrań, do eksperymentów laboratoryjnych czy też w rozrywce. Charakterystycznym elementem działania organizacji są różne strategie aktywistyczne z wykorzystaniem narzędzi wizualnych i nowomediálních. Serwis internetowy organizacji jest wypełniony materiałami wideo reprezentującymi między innymi takie akcje, jak „Meet your meat” (Poznaj swoje mięso), gdzie prezentowane są drastyczne materiały wideo ukazujące niehumanitarny ubój zwierząt rzeźnych. Członkowie PETA nie stronią też od oferoowania interaktywnych kartek z życzeniami na różne okazje (często adresowanymi do zwierząt), spotów telewizyjnych, gier wideo promujących postawy prozwierzęce czy rozbieranych sesji zdjęciowych celebrytów, którzy popierają hasło „raczej będę nagi/a niż założę futro”.

W opozycji do PETA powstała organizacja, która definiuje podmiot ludzki w tradycjonalistyczny sposób, choć paradoksalnie nie odżegnuje się też od pomocy zwierzętom. Hunters Against PETA jest instytucją, która, jak twierdzą jej założyciele, reprezentuje milczącą większością (45 mln ludzi) w Stanach Zjednoczonych, która nie może dłużej stać z boku, przyglądając się, jak organizacje, takie jak PETA, The Humane Society of the United States czy Defenders of Wildlife, godzą w jej podstawowe prawo do polowania. Retoryka organizacji budowana w przekazach programowych na stronie internetowej od czasu do czasu odwołuje się do sprzeciwu

---

<sup>11</sup> <http://www.peta.org/about/learn-about-peta/default.aspx>

wobec równości ludzi i zwierząt: jeden z członków stowarzyszenia pyta ironicznie: „jeśli dostają takie pieniądze, to dlaczego nie zbudują gigantycznych rezerwatów dla zwierząt, żeby żyły długo i szczęśliwie, zamiast je zabijać, skoro PETA uważa, że są równe i mają uczucia i pragnienia takie jak my?”<sup>12</sup> Należy w tym miejscu wyjaśnić, że PETA jest atakowana nie tylko przez Hunters Against PETA, ale i przez inne organizacje. Utrzymują one, że zamiast działać na rzecz deklarowanego „całkowitego wyzwolenia zwierząt”, PETA co roku przyczynia się do masowego zabijania zwierząt, głównie psów i kotów, w założonych przez nią schroniskach. Hunters Against PETA nazywają ten proceder eutanazją, ponieważ PETA twierdzi (choć udowadnia się, że to nieprawda), że uśmierca tylko chore i umierające zwierzęta. Z tych powodów podejmowane są akcje sprzeciwu wobec PETA, takie jak PETA Kills Animals czy Vegans Against PETA. To odwrócenie ról jest tu charakterystycznym motywem. To PETA traktowana jest jako establishment, co Hunters Against PETA chętnie i przewrotnie wykorzystuje, używając w swoich działaniach retoryki aktywistycznej, a więc tej, która z reguły kojarzy się ze stroną przeciwną<sup>13</sup>. Z uwagi na fakt, że członkowie HAP przedstawiają siebie jako specyficzni obrońcy zwierząt, ponieważ podkreślają, że to właśnie myśliwi działają na rzecz ochrony terenów dzikich, podejmują się dokarmiania zwierząt i obrony niektórych gatunków przed drapieżnikami, akcje eutanazji zwierząt mogą wywoływać u nich uczucie autentycznego zgorznienia. Nie wynika ono jednak w tym wypadku z chęci uznawania praw zwierząt i przyjmowania potrzeby ich podmiotowego traktowania.

Wydaje się, że jeśli analizować strategię polityczną PETA, to eutanazja zwierząt jest w tym wypadku daleko idącą konsekwencją podmiotowego traktowania zwierząt i ucieleśnieniem opiekuńczej wersji posthumanizmu, którą można zamknąć stwierdzeniem: „walczymy o nasze i wasze prawo do eutanazji”. Agamben na określenie sporów dotyczących eutanazji znajduje określenie: „życie niezasługujące na życie”<sup>14</sup>. Wydaje się, że problemem jest w tym wypadku arbitralność decyzji, które zwierzę należy zgładzić. Krytycyzm wobec PETA pośród innych organizacji występujących w obronie praw zwierząt może pochodzić z przeświadczenia, że także i dla PETA eutanazja zwierząt jest polem eksperymentu społecznego, który wynika z faktu, że eutanazja jest dopiero dyskutowanym prawem ludzi, a jest już dość swobodnie „dostępna” dla zwierząt. Innymi słowy, krytykom PETA może chodzić o to, że łatwo jest dokonać eutanazji na chorym lub starym zwierzęciu, ale tak naprawdę nie ma możliwości zapytania go, czy tego chce czy nie. Ludzki podmiot niekoniecznie w tym wypadku jest w stanie pozbyć się swojej protekcjonalności w stosunku do innych gatunków. PETA cechowałaby więc w tym wypadku „farbowany” antropocentryzm.

Drugi przykład również wynika z działalności PETA i wiąże się z grą konwencją gry komputerowej. Jedną z inicjatyw PETA polegała na opracowaniu parodii dosyć popularnej gry pt. *Super Meat Boy*. Ujawnia się więc tutaj proces odwrotny

<sup>12</sup> <http://www.huntersagainstpeta.com>

<sup>13</sup> Por. np. „Występujemy przeciwko tym grupom, które każdego dnia próbują zabrać nam nasze prawa i pozbawić nas naszych wolności. Każdego dnia co roku wydają miliony dolarów walcząc przeciwko nam, myślimy, próbując użyć wszystkiego, co mają, żeby zastopować polowania”, <http://www.huntersagainstpeta.com>

<sup>14</sup> G. Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. M. Salwa, Warszawa 2008, s. 186–196.

do przykładu wcześniejszego – manifestowany jest sprzeciw (i zgorszenie) wobec jedzenia mięsa, a więc wobec eksterminacji „braci mniejszych” na potrzeby żywieniowe ludzi. W platformowej grze *Super Meat Boy*<sup>15</sup>, która sama w sobie jest swego rodzaju parodią, czego członkowie PETA zdają się nie zauważać, główny bohater jest kawałkiem mięsa, który aby uratować swoją ukochaną Bandage Girl, porwaną przez Dr. Fetusa, musi przechodzić skomplikowane plansze, na których czyhają na niego różnego rodzaju niebezpieczeństwa i przeszkody, np. w postaci pił tarczowych i łańcuchowych czy też zalewającego stopniowo cały ekran morza krwi. Sam bohater w trakcie swoich skoków po planszy również zostawia za sobą ślady krwi.

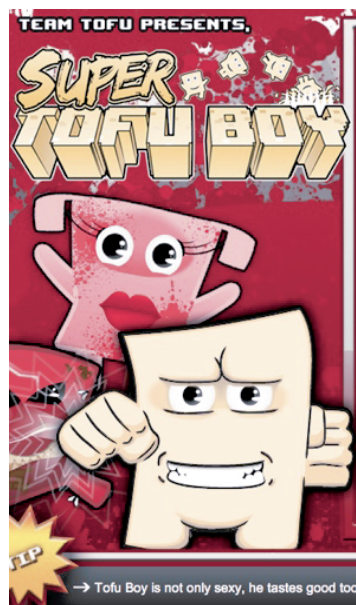
Parodia gry pt. *Super Tofu Boy* jest natomiast jednym z najbardziej charakterystycznych tytułów promowanych przez PETA. Autorzy gry w proteście przeciw „mięsnemu chłopakowi” wprowadzają postać ludzika tofu, który w identyczny sposób pokonuje przeszkody, zmienia się natomiast na bardziej sugestywną sceneria gry. Bohater wędruje m.in. po ociekających krwią rzeźniach. Czarnym charakterem w grze jest nie tylko Dr Fetus, ale także Meat Boy, który porwuje Bandage Girl, po tym jak związała się Tofu Boyem. Grze towarzyszą perswazyjne teksty ukazujące się graczowi w trakcie rozgrywki, np. „tofu nie krzyczy, kiedy się je kroi”, „Szybciej, Meat Boy zaczyna się rozkładać i przyciągać muchy”.



WWW.DOWNLOADHA.COM

**Fot. 1.** Ekran startowy gry Super Meat Boy

Źródło: <http://www.shetabdownload.com/tag/%D8%AF%D8%A7%D9%86%D9%84%D9%88%D8%AF-super-meat-boy>



**Fot. 2.** Ekran startowy gry Super Tofu Boy

Źródło: <http://www.gamerevolution.com/manifesto/super-meat-boy-and-peta-fire-shots-3323>

Dialektyczny charakter „wojny na gry” po bliższym przyjrzeniu się stanowiskom przeciwników nie jest tak oczywisty, jak kształt samych gier. Jeden z twórców

<sup>15</sup> Super Meat Boy, Team Meat 2010.



Meat Boya wskazuje, że sam długo był wegetarianinem i pracownikiem kontrolującym warunki przetrzymywania zwierząt, ale nie solidaryzuje się ze wszystkimi celami PETA, np. walką o całkowitą rezygnację z testów na zwierzętach. Podkreśla także, że ich bohater „jest po prostu chłopakiem odartym ze skóry, a nie kawałkiem zwierzęcego mięsa”<sup>16</sup>. Co zaskakujące, twierdzi, że sam jako fałszywy użytkownik forum PETA zwrócił uwagę członków PETA na swoją grę, prowokując do akcji przeciw niej (choć nie liczył na reakcję w postaci parodii gry). Co więcej, twórcy Meat Boya wprowadzili do gry możliwość grania... Tofu Boyem (!), wytrącając po części krytykom broń z ręki. W kolejnej odsłonie Meat Boy po zainstalowaniu specjalnej łątki zmienia się nawet w Potato Boya, a wprowadzeniu tej postaci towarzyszy parodystyczny tekst, w którym autorzy żałują błędów, które popełnili, a na które zwróciła im uwagę PETA, oraz opisują nowego bohatera jako tego, który „nie zostawia za sobą krwawych śladów, ciało niewinnych zwierząt ani nie niszczy naszego pięknego świata”<sup>17</sup>. Ciekawy negocjacyjny dyskurs prowadzony tu na bardzo różnych poziomach pozwala w tym wypadku zdać sobie sprawę, że podmiotowe traktowanie zwierząt przez członków PETA wyznacza pole działania swoistego porządku władzy, którego hegemonii przeciwstawiają się mniej kategoryczni przedstawiciele różnych dziedzin, optujący za bardziej znuansowanymi stanowiskami.

## Zgorszenie technologiczne

W zakresie gorszących aspektów technologii chciałbym tu omówić dwa przykłady, spośród których pierwszy jest dosyć dobrze znany z mediów mainstreamowych, drugi natomiast dotyczy sfery seksualnej.

Pierwszy z przykładów wiąże się z postacią Oskara Pistoriusa, kalekiego sportowca, który rzucił wyzwanie zdrowym biegaczom. Pistorius wydaje się idealnym przykładem cyborga, który tak jak bohaterowie *Blade Runnera* muszą udowodniać swoje człowieczeństwo. Seria upokarzających testów, którym był on poddawany w 2007 i 2008 roku w Kolonii i w Huston, aby wziąć udział w kwalifikacjach do Olimpiady w Pekinie i móc startować ze zdrowymi biegaczami, przypomina w pewien sposób test Turinga, którym poddawane były androidy Dicka/Scotta. W tym wypadku zgorszenie w grupie podmiotów nie-gościnnych wyrażane było wielokrotnie przez zdrowych zawodników, jak również władze IAAF. Protestowano przeciw technologicznemu dopingowi, który miały stosować Pistorius. Pojawiały się nawet argumenty, że zdrowi sportowcy będą chcieli pozbywać się nóg, aby osiągać lepsze wyniki. Spektakularne było nieuwzględnienie sportowca w składzie sztafety 4 x 400 m biegnącej w finale ostatnich Mistrzostw Świata w Daegu, mimo że osiągnął on drugi czas w drużynie. Reakcję władz RPA oraz IAAF na jego udział w imprezach dla zdrowych sportowców jeden z dziennikarzy określił „niewygodnym zażenowaniem” (*inconvenient embarrassment*)<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> [http://supermeatboy.com/65/Super\\_Meat\\_Boy\\_vs\\_Peta\\_](http://supermeatboy.com/65/Super_Meat_Boy_vs_Peta_)

<sup>17</sup> <http://supermeatboy.com/page/4/>

<sup>18</sup> G.A. Davies, *Pistorius protests insult, storms out of interview*, [http://www.telegraphindia.com/1110908/jsp/sports/story\\_14480073.jsp](http://www.telegraphindia.com/1110908/jsp/sports/story_14480073.jsp) <http://www.anhourago.in/show.aspx?l=24991895>

Ciekawą kwestią jest w historii Pistoriusa to, że trudno w momentach, w których utrudnia mu się start z pełnosprawnymi sportowcami, odnaleźć ślady zgorszenia w grupie, którą on reprezentuje – osób wyczynowo uprawiających sport, które korzystają z technologicznego wsparcia. Model ścisłego rozdziału na sport olimpijski i paraolimpijski jest tu wyraźną granicą między niezbrukany ingerencją technologiczną, ale także wsparciem medycznym (co oczywiście jest mrzonką), humanizmem a posthumanizmem niepełnosprawnych.

Postać Pistoriusa pokazuje także w sposób bardzo konkretny, jak figura cyborga staje się wehikułem rynku. Sportowiec umiejętnie wykorzystywany jest jako hybryda biologiczno-technologiczna, która pozwala nadawać podmiotowy kształt technologii, oswajając ją. To dlatego Pistorius pojawia się w jako partner Pirelli czy w reklamie GT Infinity – providera oferującego szybki dostęp do sieci przez światłowody. Szukając źródeł urynkowania cyborga, kierować się powinniśmy raczej w stronę wizji posthumanizmu pochodzącej od Deleuze’a i Gaulttariego<sup>19</sup> niż Haraway<sup>20</sup>. Deleuze i Gaulttari pokazują, w jaki sposób konstytucja cyborga odbywa się na przecięciu przepływów kapitału, gdy tymczasem Haraway traktuje go jako figurę wyzwolenia. To wyzwolenie zdaje się pewnym mitem, ponieważ postać Pistoriusa dobitnie pokazuje, jak figura cyborga wchodzi w porządki władzy i staje się idealnym nośnikiem reklamy technologicznej. Potwierdzeniem tych kwestii jest stygmatyzacja osób po amputacjach uprawiających sport. Na stronie firmy Ossur produkującej protezy dla wyczynowców, w której zespole biega także Pistorius, zawodnicy są prezentowani poprzez historie o amputacjach, a więc upośledzenie narządu ruchu jest w tym wypadku podstawowym elementem definiującym osobowość sportowców. Jak stwierdza jeden z nich, Rudy Garcia-Tolson: „Nieposiadanie nóg to naprawdę podarunek. Jeśli nie miałbym amputacji, prawdopodobnie nie byłbym tak zdeterminowany do robienia tego, co robię”<sup>21</sup>. Wyraźnie wybrzmiewają tutaj echa mody na pozbywanie się kończyn, która stanowi oś fabularną powieści Dicka *Limbo*, wnikliwie analizowanej przez N. Katherine Hayles w *How we Became Posthuman*<sup>22</sup>.

Drugi z przykładów wiąże się z analizą specyficznych praktyk seksualnych polegających na wykorzystaniu skomplikowanych maszyn stymulujących orgazm. Intensywna produkcja technologicznych wehikułów, które określane są po angielsku jako *fucking machines*, jest w tej chwili rozpoznawalnym trendem w przemyśle erotycznym. Spójrzmy, w jaki sposób maszyny te wpisują się w idee posthumanistyczne i w jaki sposób mogą stać się źródłem zgorszenia. *Fucking machines* budowane są przede wszystkim z myślą o kobietach, co uruchamia już w tym wypadku kontekst feministyczny znany z manifestu cyborga Haraway czy z esejów innych badaczek nurtu feministycznego zajmujących się technologią, takich jak Sadie Plant. Opinie użytkowniczek tych maszyn potwierdzają ten kontekst. Jak twierdzi jedna z nich o pseudonimie BINX: „F-ing machines są pornograficznym ekwiwalentem

---

<sup>19</sup> G. Deleuze, F. Gaulttari, *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 1987.

<sup>20</sup> D. Haraway, *A Cyborg...*, dz. cyt.

<sup>21</sup> <http://www.ossur.com/?PageID=13010>

<sup>22</sup> N.K. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press 1999.



feminizmu trzeciej fali. Nie ma tu mężczyzn stosujących przemoc wobec kobiet, ponieważ w ogóle nie są oni tutaj uwzględnieni, są tylko kobiety i ich słodkie, słodkie maszyny<sup>23</sup>. I tu pojawia się również szczególny kontekst posthumanistyczny. Mężczyzna jest w tym wypadku zestawiany na jednej płaszczyźnie z maszyną. Mamy tu więc do czynienia z aspektem seksualnej konkurencji. Ta „pozycja posthumanistyczna”, jeśli tak można określić w sensie topograficznym układ, w którym istota ludzka traci dominującą pozycję w wyniku zestawienia z mechanizmem, może oczywiście wywoływać zgorszenie. Ma ono bardzo prymarne podłoże, jeśli zakładać, że męski model seksualności opiera się na agonizacji i mężczyzna w dążeniu do potwierdzenia swojej sprawności niekoniecznie chciałby przegrywać z maszyną, która, jak to określa wspomniana BINX: „sprawiła, że trudno było poczuć coś więcej niż Intensywną Przyjemność, właśnie tak, dużymi literami. Miałam zniewalający najlepszy w moim życiu orgazm, zarówno w sensie subiektywnym jak i obiektywnym. Wszystkie źródła potwierdzają, że tryskałam (ejakulowałam) na pięć stop do góry z siłą, do której nigdy nie miałam szansy się zbliżyć. (...) Mało komu z moich przyjaciół powiedziałam o mojej randce z fuckzillą<sup>24</sup>. Jeśli przyrzeć się zarejestrowanemu podczas konferencji performance'owi, to rzeczywiście widać, że ów skowyt rozkoszy, który wydaje z siebie BINX ma zupełnie nieludzki charakter, niemożliwy do wywołania w kontakcie z partnerem biologicznym. W związku z tym, że jeden z elementów składowych robota fuckzilla to łańcuchowa piła, do której doczepione są lateksowe języki pozwalające na fellatio, jeden z komentatorów pokazu tak określa współzawodnictwo mężczyzny i robota: „dlaczego miałyby chcieć prawdziwego języka? Ty i ja wyszliśmy z mody, mój przyjacielu”<sup>25</sup>.

Warto tu również podkreślić, że *fucking machines*, o często wymyślnych nazwach, takich jak *octopussy*, *annihilator*, *goatmilker*, w retoryce zarówno użytkowniczek, jak i ich producentów funkcjonują często jako podmioty. Violet Blue, jedna z najbardziej znanych blogerek zajmujących się kwestiami seksu technologicznego i seksualności 2.0, podkreśla, co prawda ironicznie, ale z pewnością, że „wszystko będzie dobrze, dopóki roboty nie uzyskają równych praw, a wtedy KINK [portal, na którym prezentowane są *fucking machines*, przyp. JS] zacznie mieć poważne problemy z kwestią zasobów ludzkich – i nawet nie chcecie, żebym zaczęła o tym, jak porno uprzedmiotawia maszyny”<sup>26</sup>.

Kolejny interesujący kontekst wiąże się z innym rodzajem upodrzędzenia mężczyzny czy raczej jego upokorzenia. Sesje z *fucking machines* stały się jedną z odmian pornografii obejmującej zdjęcia i materiały wideo. Jeśli przeanalizować ich wartość w kreowaniu podniecenia seksualnego u męskiego obserwatora, to można wskazać, że zostaje on wyłączony z prymarnego aktu seksualnego. Jego seksualność pożywia się „okruchami z pańskiego stołu”, masturbacja zastępuje aktywność w stosunku seksualnym kobiety i maszyny. Nie jest to więc li tylko typowy woyeryzm, ale

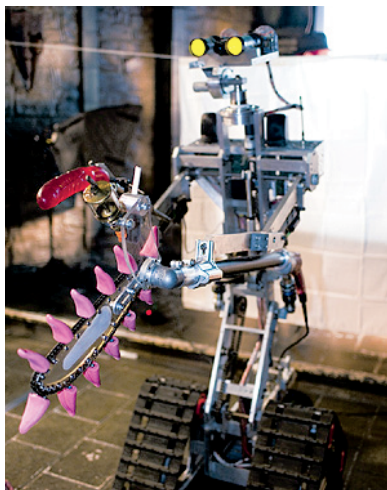
<sup>23</sup> Violet Blue, *Why Machine Sex?* / Violet Blue goes deep undercover to find out why women like to have sex with machines, and why people pay good money to watch [http://articles.sfgate.com/2008-10-02/living/17119433\\_1\\_machine-ing-pornographer/3](http://articles.sfgate.com/2008-10-02/living/17119433_1_machine-ing-pornographer/3)

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> E. Ackerman, *Arse Elektronika 2007: F\*\*king Robots*, <http://www.botjunkie.com/2007/10/07/arse-elektronika-2007-fking-robots>

<sup>26</sup> Violet Blue, dz. cyt.

woyerizm posthumanistyczny. Warto też zwrócić uwagę, że wykorzystanie *fucking machines* przez kobiety to zupełnie co innego niż użycie przez mężczyzn coraz bardziej zrobotyzowanych i wysublimowanych *sex dolls*. O ile lalki są bezpieczną namiastką kobiet, wtedy kiedy budowanie relacji seksualnej z nimi jest problemem, o tyle używanie *fucking machines* wydaje się prawdziwym aktem emancypacji, niezależnieniem się od mężczyzny.



Fot. 3. Robot fuckzilla

Źródło: <http://www.wired.com/underwire/2007/10/so-who-wants-to>



Fot. 4. Performance z udziałem fuckzilla

Źródło: <http://www.monochrom.at/english/2007/10/flesh-bot-features-prixxx-arse.htm>

### Zgorszenie informacyjne

Przy przypadkiem, który chciałbym w tym miejscu przeanalizować, jest ceremonia ślubu, która odbyła się w Japonii w 2010 roku. Jeden z użytkowników Nintendo DS określający siebie nickiem Sal9000 postanowił poślubić bohaterkę gry Love Plus Nene Anegasaki. Uroczysta ceremonia zaślubin odbyła się w obecności kapłana, osób zgromadzonych na miejscu oraz internautów, którzy na serwisie Nico Nico Douga mogli śledzić wydarzenie. Dyskusje wokół ślubu, które towarzyszyły w sieci informacjom na ten temat, nie były zbyt wybredne, w czym ujawniło się dosyć powszechnie zgorszenie ceremonią. Przeważały kpiące opinie o chorobie bądź zboczeniu Sala. Zastanawiano się, jak para będzie uprawiała seks lub jak będą wyglądały dzieci. Na youtube pojawiła się też parodia tego niecodziennego związku. Odrzucając prowokacyjny kontekst wydarzenia, można jednak spróbować ów ślub zrozumieć korzystając właśnie z perspektywy posthumanistycznej.

Nene wydaje się istotnym symbolem posthumanizmu określonego tu jako informacyjny. Co prawda jest ona wytworem technologii, funkcjonującym dzięki skryptom AI, ale nie jest to wyłącznie sprawa techniki. Nie jest bowiem tak ważne, jakiej konsoli używa Sal, nie jest również tak istotne, na ile przekonujące są inteligencja i zdolności konwersacyjne jego partnerki, bo nie to stanowi o specyfice podmiotowej relacji budowanej przez niego wobec wirtualnej postaci. Uogólniając, można

powiedzieć, że Sal funduje podmiotową relację między istotą ludzką a tworem informacyjnym. Nene jako twór informacyjny staje się partnerem wydzwigniętym do statusu podmiotu. Żeby to zrobić, Sal musi poddać się samoograniczeniu. Jego ślub jest rodzajem czystego i świadomego poświęcenia. Badania Wardrip-Fruina, Mateasa, Dowa i Saliego pokazują co prawda, że wolna wola w graniu w gry komputerowe jest pewnym mitem, ponieważ gracz tworzy z grą swego rodzaju symbiotyczny organizm<sup>27</sup>, ale w tym wypadku Sal z pełną świadomością wykracza poza strukturę randkowego symulatora. Poświęca swoją biologiczność i dominującą, antropocentryczną pozycję, aby zjednoczyć się z Nene. To, co się tu dzieje, to ów rozumiany magicznie akt samoograniczenia. To, co robi Sal, to uświęcenie relacji podmiot – sens, demiurgiczne powołanie do życia nowej podmiotowej instancji w osobie Nene. Już sama gra nickiem jest w wypadku Sala9000 elementem owej woli do samoograniczenia. W tym związku to bohaterka gry dysponuje imieniem i nazwiskiem, jej partner zaś przyjmuje wyzywająco nick kojarzący się z „Odyseją Kosmiczną 2001” Kubricka nadając samemu sobie technologiczny status.

Czy podmiotowe traktowanie twórców informacyjnych stanie się wkrótce standardem? Czy można zakładać taką przyszłość naszego gatunku, w której opisywana bliskość ze znaczeniami będzie na tyle zażyła, że masowo będziemy rezygnować z biologicznie uwarunkowanych potrzeb bycia z drugą ludzką istotą. Jak wtedy utrzymać ciągłość gatunku? Czy prokreacja stanie się aspektem, który nie będzie miał zbyt wiele wspólnego ze sferą seksualną, ponieważ ona będzie w zaawansowany sposób kastomizowalna, a nasz partner będzie wybierany na „międzyistotowej” giełdzie, na której rywalizować będą ze sobą ludzkie i informacyjne podmioty? Sal9000 w jednym z wywiadów wyjaśnia, że pomysł poślubienia Nene przyszedł mu do głowy w związku z tym, że wśród japońskich sieciowych otaku popularne jest nazywanie bohaterek gier żonami. Ta praktyka językowa ma w sobie coś magicznego, co może pokazywać kształt najbliższej przyszłości, ale także ową dosyć już nieskrępowaną w pewnych kręgach kulturowych otwartość na nie-ludzkie podmioty.

Drugi z przykładów zgorzenia w obszarze posthumanizmu informacyjnego związany jest ze specyficzną i jak się okazuje bardzo popularną praktyką uśmiercania na różne wymyślne sposoby postaci, które gracze rozwijają w grze Sims. Badania przeprowadzone przez jedną z moich studentek Magdalenę Kamyszek w 2010 roku na sporej próbie 250 użytkowników tego tytułu pokazały, że zabijanie Simów jest dla graczy najczęstszym źródłem przyjemności, jeśli brać pod uwagę niestandardowe formy aktywności w grze<sup>28</sup>. Przegląd wybranych treści internetowych potwierdza istotną dla użytkowników rolę tego doświadczenia. W Sieci znajdziemy ogromnie dużo materiałów i wypowiedzi na temat form uśmiercania Simów. Sporo jest materiałów wideo umieszczonych na youtubie i innych serwisach, które dokładnie pokazują, jakie możliwości zabijania własnych bohaterów daje gra. Simy mogą w związku z tym:

---

<sup>27</sup> N. Wardrip-Fruin, M. Mateas, S. Dow, S. Sali, *Agency Reconsidered Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Proceedings of DiGRA 2009.

<sup>28</sup> M. Kamyszek, *Seria gier „The Sims” – porównanie edycji, struktura rozgrywki, profil graczy, strategie promocyjne* (niepublikowana praca licencjacka 2010).

- umrzeć ze strachu, kiedy ukażą im się duchy lub ujrzą wampira w trumnie,
- utopić się, gdy gracz zniszczy schody znajdujące się w basenie,
- zostać zjedzone przez muchy, kiedy gracz zostawi w ich domu brudne naczynia i zepsute jedzenie,
- umrzeć z głodu, kiedy gracz odcina je od świata w jakimś pomieszczeniu,
- zostać zjedzone przez gigantyczną roślinę mutanta, którą Sim może wyhodować,
- umrzeć podczas burzy gradowej, jeśli nie schowają się do jakiegoś pomieszczenia,
- umrzeć z powodu nieleczzonej choroby,
- zostać porażone przez błyskawicę, jeśli zbyt długo przebywają na zewnątrz w czasie burzy, a najlepiej stoją jeszcze w kałuży,
- zostać trafione przez spadającego satelitę, kiedy zbyt długo obserwują chmury,
- zostać spalone przez słońce, jeśli są wampirami,
- zostać porażone prądem, jeśli stoją w kałuży wody w czasie naprawiania telewizora,
- zostać spalone, kiedy zbyt blisko podejda do palącego się obiektu,
- umrzeć ze starości.

Większość z powyższych form umierania Simów, właściwie poza śmiercią ze starości, ma charakter celowy. Gracze muszą wykonać celowe działania, żeby swoich bohaterów zgładzić, wymienione sytuacje jako wypadki losowe występują niezwykle rzadko. Warto więc zwrócić uwagę, że skoro zabijanie jest tak powszechną praktyką i jedną z istotnych przyjemności z gry, to postulat otwartości wobec podmiotów posiadających status informacyjny w tym wypadku nie jest realizowany, a co więcej nie wywołuje zgorszenia. Śledząc dyskusje na temat zabijania Simów na wielu różnych serwisach i forach, absolutnie nigdzie nie znalazłem wypowiedzi będących sprzeciwem wobec tych praktyk. Wydaje się więc, że znajdujemy się tutaj na zupełnie przeciwnym biegunie w stosunku do



**Fot. 5.** Sim porażony prądem przez elektryczne ogrodzenie do pilnowania zwierząt

Źródło: <http://everyjoe.com/play/farm-and-kill-like-a-pro> znamieny jest tytuł artykułu, który został zilustrowany zdjęciem: Farm [and kill] like a pro

ślubu Sala i Nene. Simy nie są uznawane za podmioty wirtualne. Jest jednak coś, co przybliżyłoby omawiane praktyki do posthumanizmu. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że granie jest w tym wypadku ucieleśnieniem idei oprawcy, to można by powiedzieć, że ta zasada okrucieństwa manifestuje się w kolejnej przestrzeni, która nie została jeszcze objęta prawami podstawowymi. Jeśli uznać, że poprzez okrucieństwo negocjowany jest zakres swobody, której człowiek nie posiada już powszechnie w odniesieniu do innego człowieka, jak również coraz częściej wobec zwierzęcia, to sfera relacji z podmiotami informacyjnymi jest ostatnią, gdzie okrucieństwo jest dozwolone. Można by więc powiedzieć, że o ile w wypadku Sala i Nene pozycję posthumanistyczną wyznacza miłość, tak w wypadku Simów wyznacza ją okrucieństwo.

## Struktura zgorszenia ontologicznego

Formą podsumowania powyższego przeglądu studiów przypadku zgorszenia sformułowanego wobec różnych „pozycji” posthumanistycznych jest tabela, która według prezentowanych wyżej odmian posthumanizmu prezentuje strukturę podmiotowych aspektów relacji podmiot ludzki – „nie-ludzki inny”.

Typ posthumanizmu upodmiotowionego	Seksualność	Alegoria	Negocjowanie praw	Formy opresji /idea obozu
Technologiczny	Fetysz/konkurencja	Cyborg	Prawo do integracji	izolacja/getto (paraolimpiada)
Biologiczny	Zoofilia-alienofilia /inkluzja	Zwierzę – towarzysz	Prawo do istnienia	Częściowo dozwolone. Zabijanie tak, męczenie nie/obóz zagłady
Informacyjny	Pigmalionizm/izomorfizm	Solaris	Prawa nieokreślone	Dozwolone i popularne, pole eksperymentu/kolonia karna

### Seksualność

Jeśli uznajemy, że sfera seksualna jest tą, która najczęściej wywołuje poczucie zgorszenia, to typy seksualności objawiające się w relacji do nie-ludzkiego „innego” figurują w tabeli jako wybrane typy dewiacji seksualnych, które w tym wypadku stały się symbolami „posthumanistycznej intymności”. Jest to próba określenia formy symbolicznej dla seksualności posthumanistycznej, a nie opis konkretnych praktyk seksualnych w takim sensie, w jakim np. Lacan odróżnia dwa pojęcia: fallus i penis.

W wypadku posthumanizmu technologicznego fetysz wydaje się dobrym określeniem definiującym strukturę seksualności, ponieważ technologia może kojarzyć się z materialnością obiektu wywołującego podniecenie seksualne. Jednak technologia jako fetysz w analizowanych przykładach ma nieco inny charakter. Nie jest bowiem materialnością, która zastępuje utracony przez matkę penis. Nie jest substytutem obiektu, ale zamiennikiem ludzkiego podmiotu. Późne myślenie Lacana o fetyszyzmie<sup>29</sup> daje możliwość sformowania w tym wypadku kategorii postfetyszu. Fetyszyzm jest przez Lacana ujmowany w odróżnieniu od tradycyjnych sposobów jego interpretacji jako rodzaj perwersji, która może być wpisana w seksualność kobiecą, kiedy to penis staje się substytutem brakującego fallusa; z drugiej strony Lacan nie odżegnuje się od wyjaśnień dotyczących fetyszyzmu mężczyzny; budowana jest więc tutaj sfera „pomiędzy”. Jest w moim przekonaniu gest w stronę fetyszyzmu, który byłby związany ze sferą niepodlegającą tradycyjnemu układowi ról płciowych. W owym postfetyszyzmie brak penisa/fallusa nie jest przypisany do „ludzkich” kategorii i ról. Groza ma charakter innego typu. W triadzie matka – dziecko – fallus fallus urasta do miana trzeciej osoby (podmiotu), której nieobecność w tradycyjnych rolach przeraża. Ten szczególny charakter relacji seksualnej wynika z odmiennej konstrukcji seksualności cyborgicznej. Jak pokazuje Haraway, powołując się na Zoe Sofoulis: „najbardziej przerażające, a jednocześnie najbardziej obie-

<sup>29</sup> J. Lacan, *Ecrits: The First Complete Edition in English*, trans. by B. Fink, W.W. Norton & Company, New York, London 2007 s. 583.



cujące potwory ze świata cyborgów są ucieleśnione w nie-edypalnych narracjach z inną logiką represji, którą musimy poznać, żeby przeżyć<sup>30</sup>.

W zoofiliczno-alienofilicznym modelu post-seksualności owe wymieniane wyżej postulaty otwarcia, odpowiedzialności czy współczucia i współodczuwania rozpościerają się także na sferę seksualności. W porównaniu z posthumanizmem technicznym biologiczny ma jednak dużo bardziej gorszący charakter, bo zwolennicy tradycyjnego podmiotu humanistyki nie są w stanie wytłumaczyć sobie tego typu seksualności kwestią substytucji i masturbacji. Wizja użytkownika maszyny jako wehikułu przyjemności jest dla nich bardziej strasząca, jeśli uznają, że to właśnie maszyna zastępuje tu człowieka. W wypadku zoofilii ten grunt chwieje się z uwagi na biologiczną wspólnotę ludzi i zwierząt. Nie da się tu w tak jednoznaczny sposób pokazać, że zwierzęta zastępują ludzi, tak jak to się dzieje z maszynami. Być może retoryka ruchu antymiędzygatunkowego jest podszyta tym strachem o kształt seksualności jako sfery konstytutywnej dla tradycyjnego humanizmu, nawet gdy mamy do czynienia z negocjowaniem praw zwierząt i tezami o potrzebie „miłości” niezwiązanymi bezpośrednio ze sferą seksu. Być może w tym kontekście należy tłumaczyć popularność pornografii mackowej i innych odmian alien-pornografii. Twarda zoofilia, tak brutalnie przełamująca integralność humanistycznej seksualności, zostaje ukryta w konwencji, która nie wywołuje takiej grozy. Wymyślone monstrum z innego świata zdolne do kopulacji z człowiekiem nie jest tak gorszące jak realnie istniejący gatunek zwierzęcy traktowany jako obiekt seksualny. Model zoofiliczny jest więc w tym wypadku modelem o istotnej głębokiej dialektyce: zaangażowanie w relacje międzogatunkowe, w których istota ludzka występuje jako otwarty i odpowiedzialny opiekun, jest z drugiej strony podszyte grozą seksualności – jednoczesnym imperatywem jej odrzucenia i fascynacji nią. Wydaje się, że ta podwójność stosunku do zwierząt wybrzmiewa z analizowanego w tym tekście studium przypadku, jakim jest ów podwójny charakter relacji między zwierzętami a członkami PETA. Seksualność tej relacji wynika z faktu, że aktywiści skupiają się na prowadzeniu akcji przeciw nieetycznemu traktowaniu zwierząt, co jest wyrazem współodczuwania, ale z drugiej strony także erotycznej, można by rzec, fascynacji męceniem ich – nie są to akcje prozwierzęce, a raczej akcje przeciw męczeniu. Akt sprzeciwu wymaga obecności aktu przemocy, jest z nim nierozzerwalnie związany. Model seksualności międzogatunkowej powinien zatem uwzględniać aspekt inkluzji w takiej formie, w jakiej Agamben pokazuje połączenie elementów ludzkich i zwierzęcych i stworzenie nierozróżnialnego, tak w formie biblijnych figur ludzi z głowami zwierząt z miniatury odnalezionej w Ambrożyjskiej Bibliotece<sup>31</sup>, jak i w postaci zapatrzonych na siebie kota i Derridy, którzy porażeni są swoją nagością, uświadamiają sobie potrzebę nienarzucania władzy<sup>32</sup>. Inkluzja zakłada poszerzający się obszar seksualności. Owo poszerzanie obejmuje sferę zwierzęcą.

W wypadku posthumanizmu określonego jako informacyjny symbolem seksualności może się okazać pigmalionizm. Ten szczególny rodzaj fetyszyzmu kieruje analizę na zdolność formowania uczuć i osiągnięcia satysfakcji seksualnej w stosunku

<sup>30</sup> D. Haraway, *When...*, dz. cyt., s. 150.

<sup>31</sup> G. Agamben, *The Open...*, dz. cyt., s. 1.

<sup>32</sup> J. Derrida, *The Animal that Therefore I am*, ed. by M.-L. Mallet, Fordham University Press, New York 2008.



do obiektów szczególnego typu. Nazwałbym je tworam i intencjonalnymi – obiektami posiadającymi cechy tworów sensownych, twórczo wykreowanych, które przez uświęcający akt upodmiotowienia stają się podmiotowymi instancjami. W tym modelu seksualności dominantą wydaje się izomorfizm – wysiłki Sala mają doprowadzić do uznania Nene za równoprawny podmiot, który w micie o Pigmalionie doprowadza do ożywienia Galatei.

### Alegoria

O ile dwie pierwsze alegorie związane z posthumanistyką technologiczną i międzygatunkową nie budzą specjalnie wątpliwości, ponieważ zostały oficjalnie ogłoszone jako reprezentacje tych odmian posthumanizmu w manifestach Haraway, to należałoby wytłumaczyć trzecią. Solaris wydaje się dobrym symbolem relacji podmiotowych budowanych w obrębie sfery informacyjnej z kilku powodów. W powieści Lema inteligentny ocean ma co prawda trudną do wyjaśnienia, ale raczej biologiczną strukturę, jest organizmem. Wydawałoby się więc, że niekoniecznie należy do struktur typowo informacyjnych, chyba że potraktujemy go jako uniwersalną maszynę cybernetyczną, co kolei kierowałoby analizę w stronę technologiczną. Warto jednak zwrócić uwagę na momenty, w których ocean próbuje nawiązać kontakt z pracownikami stacji przez budowanie podmiotowych reprodukcji ich najbardziej skrywanych potrzeb. Tajemnicze osoby, które pojawiają się na stacji i, parafrazując terminologię Haraway, stają się ludźmi-towarzyszami, idealnie wpisują się w model pigmalioniczny – są jednocześnie wytworami informacyjnymi, projekcjami marzeń i wspomnień, a z drugiej pośrednikami w kontakcie – komunikatami, których kształt negocjowany jest między pracownikami stacji a oceanem.

### Negocjowanie praw

Przykład Pistoriusa pokazuje, że w obszarze negocjowania praw na gruncie posthumanizmu technologicznego najistotniejsze wydaje się wynegocjowanie prawa do integracji. Odbywa się ono w jego przypadku na dwóch poziomach. Po pierwsze przez działanie na rzecz wyrównania szans i osiągnięć – prawo wstępne, prawo do negocjowania praw pojawia się wtedy, zaczyna wygrywać ze zdrowymi przeciwnikami. Drugi poziom obejmuje odwoływanie się do różnych instancji prawnych, które potrafiłyby mu zagwarantować prawo do udziału w igrzyskach. Negocjacja towarzyszy ustalaniu protokołu uspołnienia, które przyjęło w tym wypadku formę upokarzających testów – Pistorius nie może być zbyt słaby, bo negocjowanie praw będzie bezzasadne, nie może być też zbyt mocny, bo jego prawo do integracji będzie i jest kwestionowane.

Przykłady związane z negocjowaniem praw zwierząt pokazują, że najistotniejszym z negocjowanych praw jest prawo do istnienia, ponieważ dla postulatu współodczuwania i odpowiedzialności za inne gatunki swoboda istnienia byłaby wyrazem najwyższej świadomości równego traktowania. Poza tym prawa z niższego poziomu są już po części zagwarantowane.

W obrębie posthumanizmu informacyjnego analiza przykładu związanego ze ślubem Nene i Sala pokazuje, że odbywa się tu przede wszystkim negocjowanie prawa do substytucji. Sal próbuje wprowadzić Nene do przestrzeni społecznej, wydzwigując ją do miana podmiotu, który można poślubić, a więc chodzi o potrzebę zastąpienia podmiotu ludzkiego bohaterem gry. Z drugiej strony przypadek

męczonych Simów pokazuje, że prawa istot wirtualnych nie są właściwie przedmiotem dyskusji i negocjacji. Nie jest werbalizowana potrzeba zagwarantowywania im jakichkolwiek praw.

### Formy opresji/ idea obozu

Można zakładać, że tam gdzie mamy do czynienia z negocjowaniem praw, tam również pojawia się opresja jako reakcja na możliwość ich łamania czy też eksperymentowania z nimi – sprawdzania ich „wytrzymałości”.

W relacjach międzygatunkowych mamy tu do czynienia z częściowymi formami opresji, co wiąże się też ze swoistym schizofrenicznym stosunkiem do zwierząt. Z jednej strony dozwolone jest ich zabijanie, a więc najwyższa i terminalna forma opresji, z drugiej zaś zabronione jest ich męczenie, ale także z pewnymi wyjątkami: nie odnosi się to do eksperymentów medycznych i testowania produktów przemysłowych. Idea obozu manifestowałaby się w tym wypadku przez figurę obozu zagłady, co zresztą jest charakterystyczną figurą, do której odwołują się obrońcy praw zwierząt. Przykładem może być wspólna akcja PETA i polskiej organizacji Empatia zorganizowana w 2004 roku pod nazwą „Holokaust na Twoim talerzu”, która polegała na przygotowaniu kontrowersyjnych plakatów zestawiających wizerunki jeńców w obozach koncentracyjnych z fotografiami zwierząt rzeźnych. Akcji towarzyszyły hasła w stylu „Dla zwierząt wszyscy ludzie są nazistami” czy „Rzeźnicy dzieci” (przy zestawieniu dzieci za drutem kolczastym i grupy stłoczonych warchlaków).



Fot. 6. Jeden z plakatów akcji „Holokaust na Twoim talerzu” za: <http://www.peta.org>

W wypadku posthumanizmu technologicznego istotną formą opresji wydaje się być gettyzacja, którą można prześledzić na przykładzie paraolimpiady. Okazuje się, że problemy niepełnosprawnych stają się dosyć popularnym topikiem w refleksji posthumanistycznej. Tak więc sytuacja kalekiego biegacza w tę refleksję idealnie

się wpisuje. Pistorius, rzucając wyzwanie zdrowym niecyborgicznym organizmom, podejmuje próbę wyzwolenia się z getta paraolimpiady, a raczej buntu przeciwko idei getta, bo chętnie przecież ściga się zarówno ze zdrowymi jak i niepełnosprawnymi biegaczami. Paraolimpiada jawi się w tym wypadku jako parodia olimpiady bądź olimpiada krytyczna. Mamy tu do czynienia z miejscem, w którym obowiązuje Agambenowski stan wyjątkowy, czego konsekwencją jest zawieszenie praw rządzących olimpiadą dla pełnosprawnych, np. w postaci zakazu wsparcia technologicznego dla uczestników.

Opresyjność w wypadku posthumanizmu informacyjnego ma charakter zupełnie swobodny. Idea obozu jako miejsca eksperymentu najlepiej manifestuje się w środowiskach takich jak *Sims*, gdzie zakres okrucieństwa jest wyznaczany jedynie strukturą gry i dozwolonymi opcjami. Należy też zwrócić uwagę, że owo okrucieństwo może być ściśle połączone z ideą gry subwersywnej<sup>33</sup>. Zabijanie Simów nie było przecież projektowane przez twórców gry jako nadrzędny cel rozgrywki. Jest to wątek, który wydaje się dość niecodzienny, ponieważ idea subwersji kojarzona była do tej pory raczej z kategorią wyzwolenia i wyzwalań z opresyjnej struktury, rozsadzania jej. Aarseth pokazuje, że „wywrotowa gra jest symbolicznym aktem buntu przeciwko tyranii gry, (być może iluzorycznym) sposobem na to, by odgrywany podmiot odzyskał swoje poczucie tożsamości i wyjątkowości poprzez mechanizmy samej gry”<sup>34</sup>. Jest dowodem, że subwersja może także służyć opresji. Biorąc powyższe pod uwagę, ucieleśnieniem idei obozu w wypadku Simów będzie *Kolonia karna* Kafki, w której maszyna służąca egzekucjom jest symbolem sztuki okrucieństwa. W *Simach* prezentowany wyżej model pozwalający na budowę elektrycznego ogrodzenia, które pozwala także na zgładzenie Sima, jest przykładem organizowania inwencji twórczej graczy wokół idei okrucieństwa.

\* \* \*

Przedstawione wyżej rozważania pokazują, że w relacjach podmiotowych ujawniających się w posthumanizmie gorszące składniki tych relacji mogą obejmować sferę seksualności, nadawanie lub odbieranie praw nie-ludzkim innym, a także inne konfiguracje „pozycji posthumanistycznej”. Pokazywane w tekście nie-ludzkie podmioty idealnie wpasowują się w Agambenowską koncepcję uchodźcy, ponieważ przebywają w przestrzeni poza prawem albo stają się obiektem podwójnego wyłączenia<sup>35</sup>. Pistorius jako cyborg znajduje się poza porządkiem niepełnosprawności i pełnosprawności, nie jest też wyraźnie biologiczny lub technologiczny. Pozostaje zawieszony pomiędzy jedną a drugą strefą, co dobitnie pokazuje start z pełnosprawnymi w Daegu. Biegacz jest za dobry na paraolimpiadę, ale nie ma też szans na końcowy sukces w rywalizacji ze zdrowymi, bo nie zostaje dopuszczony do finału. Opisywana w tekście Panna młoda również zostaje wyrwana przez swojego

<sup>33</sup> Zob. J. Stasienko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, tu rozdział: *Mimesis i interaktywność jako kategorie badania świata przedstawionego*; używam tu pojęcia mimesis partykularnej, która wiąże się z graniami subwersywnym; E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2008, nr 3.

<sup>34</sup> E. Aarseth, dz. cyt.

<sup>35</sup> G. Agamben, *Homo...*, dz. cyt., s. 114.

oblubieńca z bezpiecznej przestrzeni gry uświęcającym aktem społecznym, który jednak naraża ją na kpinę, szyderstwo i wywołuje zgorszenie. Trudne relacje ze zwierzętami w ramach PETA wskazują na to, że przeszczepianie antropocentrycznych kategorii myślenia na grunt tych relacji nie zawsze kończy się sukcesem. Faktem jest, że redefiniowanie podmiotowości w posthumanizmie jest procesem ujawniającym konteksty zarówno pozytywne jak i negatywne wobec innych niż ludzka instancji, a „przyzwolenie na bycie” zmienia się często na „przyzwolenie na przemoc”, kiedy podlegające dykursywizacji nie-ludzkie podmioty w warunkach obozu i stanu wyjątkowego narażone są na okrucieństwo i wysublimowane formy opresji.

## Bibliografia

- Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2008, nr 3.
- Ackerman E., *Arse Elektronika 2007: F\*\*king Robots*, <http://www.botjunkie.com/2007/10/07/arse-elektronika-2007-fking-robots>.
- Agamben G., *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. M. Salwa, Warszawa 2008.
- Agamben G., *The Open: Man and Animal*, Stanford University Press, Stanford California 2004.
- Castricano J. (red.), *Animal Subjects. An Ethical Reader in a Posthuman World*, Wilfrid Laurier University Press 2008.
- Davies G.A., *Pistorius protests insult, storms out of interview*, [http://ww.telegraphindia.com/1110908/jsp/sports/story\\_14480073.jsp](http://ww.telegraphindia.com/1110908/jsp/sports/story_14480073.jsp).
- Derrida J., *Of Hospitality*, Stanford University Press, Stanford, California 2000.
- Derrida J., *The Animal That Therefore I am*, ed. by M.-L. Mallet, Fordham University Press, New York 2008.
- Haraway D., *Companion Species Manifesto, Dogs, People and Significant Otherness*, Prickly Paradigm Press, Chicago 2003.
- Haraway D., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991.
- Haraway D., *When species meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2008.
- Haraway D., *Zwierzęta laboratoryjne i ich ludzie*, przeł. A. Ostolski, „Krytyka Polityczna” 2008, nr 15.
- Hayles N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press 1999.
- Kamyszek M., *Seria gier „The Sims” – porównanie edycji, struktura rozgrywki, profil graczy, strategie promocyjne* (niepublikowana praca licencjacka 2010).
- Lacan J., *Ecrits. The First Complete Edition in English*, trans. by B. Fink, W.W. Norton & Company, New York, London 2007.
- Luhmann N., *Systemy społeczne. Zarys ogólnej teorii*, przeł. M. Kaczmarczyk, Kraków 2007.
- Stasieńko J., *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.
- Violet Blue, *Why Machine Sex? / Violet Blue goes deep undercover to find out why women like to have sex with machines, and why people pay good money to watch* [http://articles.sfgate.com/2008-10-02/living/17119433\\_1\\_machine-ing-pornographer/3](http://articles.sfgate.com/2008-10-02/living/17119433_1_machine-ing-pornographer/3)
- Wardrip-Fruin N., Mateas M., Dow S., Sali S., *Agency Reconsidered Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Proceedings of DiGRA 2009.

## **“Posthuman outrage” – posthuman defining of outrage in technology, information and relationships between species**

### **Abstract**

A special response to the various manifestations of posthumanistic idea may be the sense of scandal. It may be related to the lack of acceptance of the idea of non-human entity and therefore, its broad definition, and the act of inviting an entity to become creations of different ontological status. However, it appears that the scandal may have a reciprocal nature. Shocking may be both a definition formed from the anthropocentric point of view (for posthumanists) as well as from posthuman perspective, when followers of the rhetoric of openness to the “other” can manifest their disagreement over narrow vision of subjectivity. Thus the shape of the subject relations comes under an intensive discoursivisation in the sphere of social and cultural activity, which I would like to survey in this text. The article aims to show the intricate circumstances of a scandal that might arise in the discussion about subjectivity. I will demonstrate how scandal manifests itself within the three areas: interspecies relations, technological and information areas, by analyzing selected case studies within each of the areas.

**Słowa kluczowe:** posthumanizm, zgorszenie, podmiotowość, prawa zwierząt, cyborg, gry wideo, bohater, intymność

**Keywords:** posthumanism, scandal, subjectivity, animal rights, cyborg, video games, intimacy

### **Dr Jan Stasieńko**

kierownik Zakładu Nowych Mediów w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, autor książki *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, członek International Digital Media and Arts Association, organizator (wraz z Agnieszką Dytman-Stasienko) cyklu konferencji *Język a multimedia*, w roku akademickim 2010/2011 visiting professor w Department of Communication State University of New York College at Brockport, współtwórca klastra multimediów Creativro; obszar zainteresowań: historia i antropologia nowych mediów, posthumanizm, ludologia, nowe media w programach akademickich, wizualizacja informacji.