

Mariusz Kania

I want a third pill : Tożsamość w sieci, czyli jak cyborg stał się wirusem

Kultura Popularna nr 3 (33), 122-133

2012

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Mariusz Kania

I want a third pill¹

Tożsamość w sieci – czyli jak cyborg stał się wirusem

¹ Są to słowa Slavoj Žižka z filmu *Z-Boczona historia kina* (reż. S. Fiennes, 2006, org. The Pervert's Guide to Cinema). Słoweński filozof, analizując scenę z filmu *The Matrix* (1999) w reżyserii Andy'ego i Larry'ego Wachowskich, w której główny bohater ma wybór pomiędzy niebieską pigułką pozwalającą na trwanie w iluzji a czerwoną pigułką, która pozwoli mu na powrót do rzeczywistości, stwierdza, że chciałby otrzymać trzecią pigułkę. Pozwoliłaby ona symbolicznej fikcji strukturyzować rzeczywistość, bowiem tracąc ową fikcję, tracimy poczucie rzeczywistości. Trzecia pigułka nie umożliwia odbioru rzeczywistości z wyłączeniem iluzji, pozwala ona na odkrycie rzeczywistości w iluzji.

Fantazja i rzeczywistość

Mariusz Kania, doktorant w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UAM w Poznaniu.

Tworzenie tożsamości w Internecie to złożone zagadnienie, zanim do niego przejdę, chciałbym poruszyć kilka ważnych kwestii, niezbędnych do zrozumienia podstaw teoretycznych mojej propozycji ujęcia tego zjawiska. W filmie Martina Scorsese *Wyspa tajemnic* (2010, org. Shutter Island) główny bohater, agent federalny Teddy Daniels (w tej roli Leonardo DiCaprio) prowadzi śledztwo w sprawie zaginięcia kobiety ze szpitala dla chorych psychicznie przestępców. Kobieta wydoszła się z pomieszczenia mimo krat w oknach i zamkniętych drzwi. Na końcu filmu okazuje się jednak, że to Teddy jest pacjentem owego szpitala, który został poddany eksperymentalnemu leczeniu. Główny bohater nazywa się w rzeczywistości Andrew Laeddis i jest byłym agentem federalnym, który zabił własną żonę. Dopusił się tej zbrodni, ponieważ żona dokonała mordu na trójce ich dzieci. Leczenie, któremu został poddany, polegało na dezintegracji fantazji, w której Andrew stworzył nową tożsamość – Teddy'ego, a przeszłe wydarzenia miały zupełnie inny obraz.

Widzimy tutaj jasno, w jaki sposób fantazja staje po stronie rzeczywistości, jak podtrzymuje „poczucie rzeczywistości” podmiotu: gdy struktura fantazji ulega dezintegracji, podmiot odczuwa stan „utruty świadomości” i zaczyna postrzegać rzeczywistość jako „nierealny” potworny wszechświat, pozbawiony trwałych ontologicznych podstaw; ten potworny wszechświat nie jest „czystą fantazją”, lecz – przeciwnie – *jest tym, co pozostaje z rzeczywistości, gdy została pozbawiona swego oparcia w fantazji* (Žižek, 2001: 132).

Na końcu, gdy wydawałoby się, że Andrew godzi się z rzeczywistością, odrzucając tożsamość Teddy'ego, okazuje się, że nie potrafi on trwać w oderwaniu od fantazji, wszechświat jawi mu się jako nierealny i potworny. Wraca więc w świat fantazji podtrzymującej jego poczucie rzeczywistości, wypowiadając przy tym słowa: „Co byłoby gorsze: żyć jako potwór czy umrzeć jako dobry człowiek?”.

Pojawia się tutaj zasadnicze pytanie, która tożsamość jest rzeczywista: Andrew czy Teddy? Zdrowy rozsądek podpowiada nam, że Andrew jest rzeczywistym podmiotem, a Teddy wytworem choroby psychicznej. Ale czym właściwie jest tożsamość podmiotu? Otóż odrzucam podejście do tej problematyki, w którym to podmiot tworzy swoją tożsamość w oparciu o jakiś immanentny atrybut. Nie chciałbym również zmierzać w stronę skrajnego determinizmu, w którym to porządek symboliczny kreuje podmiot niezależnie od niego, gdyż wówczas porządek ten cechowałby się trwałą i niezmienną strukturą, stale reprodukowaną w identyczny sposób. Powiązanie obu elementów: podmiotu i jego tożsamości z porządkiem symbolicznym ma wymiar „wolnej konieczności” (Dentith, 1996: 27). Porządek symboliczny stanowi matrycę, którą podmiot wykorzystuje do re-definiowania swojej tożsamości. W związku z tym, zarówno Andrew, jak i Teddy to rzeczywiste tożsamości. W pierwszej części filmu porządek symboliczny daje podmiotowi podstawy do utożsamiania się z Teddym, po pełnym napięcia zwrocie akcji, w której następuje dezintegracja fantazji, porządek symboliczny nadaje mu tożsamość Andrew i determinuje nową postać fantazji. Choroba psychiczna spowodowana jest aktywnością fantazji, ponieważ podmiot utożsamiany jest przez innych

jako chory psychicznie zabójca Andrew Laeddis – fantazja jest tutaj pasywna. Jednakże podmiot buduje w oparciu o fantazję tożsamość Teddy'ego Daniela, nie zważając na porządek symboliczny, który nakazuje mu przyjąć określoną pasywną tożsamość – jego fantazja jest aktywna.

Jeżeli więc, jak twierdzi Lacan, podmiot symbolu jest „odgrodzonym”, pustym podmiotem, *le manque à être*, pozbawionym wsparcia w pozytywnym porządku Bycia, to w takim razie fantazja wyraża owo właśnie niemożliwe Bycie podmiotu, utracone wskutek wkroczenia podmiotu w porządek symboliczny. Nic więc dziwnego, że podstawowa fantazja jest *pasywna*, „masochistyczna”, redukuje mnie do przedmiotu, na który oddziałują inni (...) (Žižek, 2001: 256).

Wprowadzenie dualizmu aktywnej i pasywnej fantazji jest pewnym uproszczeniem i stanowi pewien modelowy punkt odniesienia. Bowiem aby zrozumieć w pełni fantazję, należy powiązać ją ze sprawczością, która stanowi dla mnie esencję bycia. Fantazja ma wówczas charakter aktywnej pasywności lub pasywnej aktywności. W pierwszym przypadku jest to wspomniana wcześniej przeze mnie „wolna konieczność”, kiedy to podmiot aktywnie wpisuje się w porządek symboliczny, narzucający mu pewne ramy sprawczości. Z jednej strony podmiot akceptuje pasywnie narzuconą fantazję w odniesieniu do własnej podmiotowości. Z drugiej strony aktywność oznacza tutaj sprawczość i redefiniowanie owej fantazji w taki sposób, że redefiniuje ona porządek symboliczny. Natomiast pasywna aktywność oznacza taką sprawczość, która może być sprzeczna lub nie z porządkiem symbolicznym, ale nie prowadzi do jego redefinicji. Podmiot bez względu na swoją sprawczość akceptuje fantazję dotyczącą swojej podmiotowości wyznaczoną przez porządek symboliczny. Zarówno w pierwszym, jak i w drugim przypadku może dojść do zmiany. W pierwszym przypadku porządek symboliczny (pewien dyskurs hegemoniczny) może uczynić z aktywnej pasywności pasywną aktywność. W drugim przypadku nasza aktywność może doprowadzić do zdefiniowania porządku symbolicznego i przejścia z pasywnej aktywności do aktywnej pasywności (uzależnione jest to od posiadanego kapitału). Zagadnienie fantazji jest kluczowe dla przedstawienia problematyki tworzenia tożsamości w Internecie.

Fizyczność kontra wirtualność

Jeśli pisze się o rzeczywistości fizycznej i internetowej, dualizm kartezjański powraca w nowej odsłonie. Rzeczywistość internetowa w tym wyobrażeniu jest totalnie bezcielesną formą bycia, podczas gdy rzeczywistość fizyczna jest byciem cielesnym. Internet jawi się jako pasywne narzędzie w rękach aktywnego człowieka. Chciałbym wyjść poza takie ujęcie interesujących mnie zjawisk. Dialektyczne podejście do rzeczywistości rozwijane między innymi przez Györgya Lukácsa (1988) pozwala na wyjście poza dualizm człowiek – rzecz, podmiot – przedmiot. Dialektyka kładzie nacisk na historyczny wymiar rzeczywistości, gdzie wszystko staje się w relacji ze sobą, w ramach częściowo chaotycznej i częściowo uporządkowanej totalności. O człowieku w relacji z rzeczywistością internetową należy mówić jako o cyborgu.

Dla obecnej fazy mariażu człowieka z technologią emblematyczną postacią jest cyborg. To byt, który znosi dualizm ciała i jego technologicznego wsparcia, a także uchyla się wyraźnemu podziałowi na to, co naturalne – kulturowe. Niejednoznaczny status ontologiczny cyborga zmusza człowieka do konfrontacji z innymi wersjami siebie, rozsada dawne wyobrażenia o umyśle, ciele, płci, tożsamości (Gajewska, 2010: 290).

Powróć teraz do problematyki fantazji i sprawczości, gdzie internet jest elementem budowania tożsamości cyborga, a proces ten może mieć charakter aktywnej pasywności jak i pasywnej aktywności. Internet stanowi element fantazji podtrzymującej funkcjonowanie rzeczywistości, świat bez dostępu do sieci wydaje się potworny, chaotyczny i niemożliwy. Rozwój technologii sprawia, że jesteśmy stale on-line, chociażby za pomocą smartfonów. Rzeczywistość fizyczna bez internetowej jest niepełna, niekompletna i nierealna. Dla cyborga pozostawanie w trybie off-line jest jak zamach na jego bycie. Cyborgów można podzielić na dwie kategorie: pierwsi aktywnie tworzą swoją podmiotowość w sieci, która narzuca im fantazję tożsamości cyborga, drudzy pomimo swojej aktywności w Internecie nie redefiniują swojej fantazji podmiotowości osadzonej w fizycznej rzeczywistości. To sprawczość w rzeczywistości internetowej decyduje o tym, że stajemy się cyborgami, a fantazja na temat podmiotowości jest reakcją na tę sprawczość – akceptacją lub odrzuceniem. „Our sense of personal location has more to do with his sense of an *action-space* than with anything else” (Clark, 2003: 94). Podmiot, który aby funkcjonować właściwie w porządku symbolicznym, musi ułożyć swoją sprawczość w Internecie, staje się cyborgiem. Andy Clark w książce *Natural-born cyborgs* (2003: 58) wykazuje, że człowiek był cyborgiem od zawsze, bowiem technologia wpływała na jego rozwój. Człowiek tworzył rzeczy, ale i one tworzyły jego, redefiniowały jego możliwości poznawcze, tożsamość. Ja jednak chciałbym wskazać, jak internet wpłynął na tworzenie tożsamości przez współczesne cyborgi.

Proces cyborgizacji podmiotów nie jest zjawiskiem dotyczącym całej ludzkości. Dostęp do internetu, do najnowszych technologii jest ograniczony i może być źródłem nowego rasizmu, w którym cyborgi, stojąc na „wyższym” szczeblu ewolucji społecznej i postbiologicznej, mogą aktywniej partycypować w dyskursie publicznym i stanowią wyższą wartość od człowieka off-line. Cyborg jawi się tutaj jako dominujący podmiot posiadający władzę (sprawczość). „Dostęp do technologii staje się wręcz kryterium kondycji i wartości postczłowieka oraz postbiologicznego społeczeństwa” (Gajewska, 2010: 241).

Cyborg jako wirus

Slavoj Žižek wyróżnia cztery relacje pomiędzy osobowością a ciałem (2001: 210):

1. wiele osobowości w jednym ciele (rozszerzenie osobowości);
2. wiele osób poza jednym ciałem (ciało jest siedliskiem „prawdziwej osoby”, w rzeczywistości internetowej tworzone są liczne maski – osobowości wirtualne);
3. wiele ciał w jednej osobie (w ustrojach totalitarnych podmiotem, osobą jest naród, zlokalizowany w wielu ciałach);
4. wiele ciał poza jedną osobą (instytucja, osoba prawna).

Jednakże brakuje tutaj kategorii, która w moim ujęciu trafniej opisywałaby relację pomiędzy ciałem i osobowością cyborga, a mianowicie wiele osobowości w wielu ciałach. Najczęściej tożsamość pomiotów w Internecie uosabiana jest z drugim typem relacji, które opisuje Žižek. Jednakże takie podejście do zagadnienia bazuje na zakwestionowanej przez nas opozycji podmiot – przedmiot. Jeżeli podmiot staje się, tworzy swoją tożsamość również poprzez sieć, ma ona wpływ na rzeczywistość fizyczną, nie może obronić się teza o wirtualności, nierzeczywistym charakterze internetu. Podmiot poprzez internet wchodzi w relacje społeczne, pracuje, robi zakupy, i tak dalej. Praktyka ludzka znosząca podział na myśl i materię – znosi podział fizyczności i wirtualności. Cyborgizacja ma wpływ na tworzenie tożsamości, seksualności, rozumienie przestrzeni i czasu. Chciałbym wskazać na zmianę, która nastąpiła w jej wyniku. Wiele osobowości w wielu ciałach, podmiot wedle mojej interpretacji na skutek cyborgizacji zaczyna funkcjonować i przyjmuje tożsamość wirusa komputerowego.

W ramach złośliwego oprogramowania możemy wyróżnić kilka podstawowych jego typów, jak bomby logiczne czy konie trojańskie. John Aycocock (2006: 11) proponuje ich podział w oparciu o trzy kategorie: samo-replikacja, wzrost populacji i pasożytnictwo. Ze względu na postawioną tezę o wirusowym charakterze tożsamości cyborga, zajmę się tym typem złośliwego oprogramowania. Wirusa charakteryzuje to, że doprowadza do samo-replikacji, jego populacja wzrasta i jest pasożytem.

A virus is malware that, when executed, tries to replicate itself into other executable code; when it succeeds, the code is said to be *infected*. The infected code, when run, can infect new code in turn. This self-replication into existing executable code is the key defining characteristic of a virus (Aycocock, 2006: 14).

Wirusy komputerowe składają się z trzech części: mechanizmu infekcji (sposób rozprzestrzeniania się wirusa), spustu (decyduje, czy dostarczyć ładunek) i ładunku (co wirus powoduje poza rozprzestrzenianiem się) (Aycocock, 2006: 27). Skoro tożsamość cyborga ma charakter wirusa komputerowego, musi ona dokonywać samo-replikacji na istniejącym już kodzie wykonywalnym. Tym kodem wykonywalnym jest wspomniana wcześniej praktyka. Otóż wirus buduje swoją tożsamość na bazie praktycznego bycia człowieka, którego sprawczość dokonuje się z użyciem internetu. Aby dokonać przelewu z konta bankowego na inne za pośrednictwem sieci, musimy posiadać spersonalizowane e-konto, aby wziąć udział w dyskusji na forum internetowym, musimy się zarejestrować i stworzyć awatara. Istnieje kilka sposobów mechanizmu infekcji wirusów komputerowych (Aycocock, 2006: 30–33), jednakże najbardziej odpowiednim dla tworzenia tożsamości cyborga jest nadpisywanie. Na praktyce w rzeczywistości off-line skutek infekcji nadpisuje się praktyka z użyciem sieci. Proces infekcji dokonuje się za pomocą wirusa, który w mojej analizie przybiera postać metamorficzną (Aycocock, 2006: 46). Posiada on wbudowany „silnik mutacji”, co skutkuje tym, że każda nowa infekcja produkuje nową wersję wirusa. Tutaj wracamy do relacji pomiędzy osobowością a ciałem, wirus metamorficzny tworzy wiele osobowości w wielu ciałach. Internetowe konto bankowe, awatar na forum dyskusyjnym czy w Second Life, profil na Myspace czy Facebook, konto na The Pirate Bay czy Library.nu – wszystkie one stanowią niezależne byty, ciała obdarzone osobowością, wygenerowane, by nadpisać

się na praktyce off-line. Życie towarzyskie za pośrednictwem awatara nie ma nic wspólnego z profilem na portalu społecznościowym, a konto, dzięki któremu ściągamy e-booki, w żaden sposób z nimi się nie wiąże. Wirus mutuje każdorazowo i przybiera nową postać, bez wzajemnego ich powiązania. Dla krytyków tego podejścia argumentem jest „fakt”, że to przecież podmiot jest tym powiązaniem, jednakże we wcześniejszej części tekstu, powołując się na Žižka, dowodziłem, że podmiot jest wytworem porządku symbolicznego, który możemy re-definiować w pewnym zakresie. Pytanie brzmi: jak się zre-definiowała porządek symboliczny, który określa tożsamości podmiotu jako niepowtarzalnego bytu? Otóż porządek symboliczny funkcjonuje obecnie inaczej, matryca jest inaczej skonstruowana dla cyborga, następuje tutaj odwrót od tworzenia tożsamości opartej na regule jedna osobowość w jednym ciele, nadszedł czas istnienia w sieci wirusowego, a nie podmiotowego. Porządek symboliczny, w jakim przyszło cyborgom tworzyć tożsamość, raczej dzieli ją, niż scala. Realność dla cyborga, uświadomienie sobie, że komputer to tylko maszyna, a rzeczywistość i tożsamość przez niego generowana ma charakter wirtualny, jest nie do zniesienia, dlatego potrzebna jest fantazja w rzeczywistości, jest nią tożsamość wirusowa. Istnienie tego nowego Innego objawia się w chwili „(...) gdy przeżywa swoją *jouissance*: kiedy wykrywam w nim jakiś drobny szczegół – kompulsywny gest, przesadny wyraz twarzy, tik – który sygnalizuje intensywność realności *jouissance*” (Žižek, 2001: 140). Inny objawia się, gdy następuje awaria serwera. Kiedy system operacyjny się zawiesza, cyborg doświadcza potworności realności, jego fantazja tworząca tożsamość ulega czasowej dezintegracji.

Aby zobrazować tożsamość wirusa metamorficznego, nakreślę jego rozmaite stany (Ayccock, 2006: 15). Pierwszy z nich określany jest mianem zarodka, jest to oryginalna forma wirusa przed jakąkolwiek replikacją (oczywiście w przypadku wirusa metamorficznego każda kolejna mutacja jest niczym zarodek). Człowiek jednakże nie rodzi się cyborgiem, tylko staje się nim, istnieje więc pewien początek cyborgizacji podmiotu. Oczywiście podmiot może pozostać poza siecią, ale wówczas następuje pewne wykluczenie społeczne, staje się on niepełnosprawnym w ramach społeczeństwa cyborgów.

Przynależność do dowolnego społeczeństwa implikuje pewien paradoksalny moment, w którym podmiotowi nakazuje się przyjąć dobrowolnie, na mocy jego własnego wyboru, to, co i tak zostanie mu narzucone (wszyscy *musimy* kochać nasz kraj, naszych rodziców...). Ten paradoks chcenia (dobrowolnego wybierania) tego, co i tak jest nieuchronne, udawania (zachowywania pozorów), że mamy wolny wybór, chociaż w rzeczywistości go nie mamy, jest ściśle współzależny z pojęciem pustego symbolicznego gestu – gestu, oferty, która ma być odrzucona: pusty gest daje możliwość odrzucenia tego, co niemożliwe, tego, co nieuchronnie się *nie* zdarzy (...)

(Žižek, 2001: 43–44).

Każdy posiada wolny wybór: czy chce korzystać z sieci, czy nie. Ministerstwo Edukacji Narodowej, opracowując podstawy programowe w ramach lekcji informatyki w szkole gimnazjalnej, wśród nauczanych treści zaleca, aby uczeń posiadał wiedzę umożliwiającą mu:

Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Uczeń:

- 1) zakłada konto pocztowe w portalu internetowym i konfiguruje je zgodnie ze swoimi potrzebami;
- 2) bierze udział w dyskusjach na forum;
- 3) komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy współpracującej nad projektem;
- 4) stosuje zasady n-etykiety w komunikacji w sieci (http://195.136.199.90/images/stories/pdf/Reforma/men_tom_6.pdf, s.104 – data wglądu 20.07.2011).

Jest to jeden ze sposobów zainfekowania zarodkiem wirusa, dosyć skuteczny, zważywszy na wpływ, jaki posiada system nauczania na kształtowanie społecznego funkcjonowania podmiotu, bazując między innymi na autorytecie pedagogicznym (Bourdieu, Passeron, 2006). Jest to więc pusty gest. W ramach edukacji zdobywany jest niezbędny kapitał społeczny, którego nie możemy odrzucić, jeżeli nie chcemy się narazić na wykluczenie społeczne. Założenie konta pocztowego w sieci jest więc wolnym wyborem, istnieje możliwość jego niezakończenia, ale odrzucamy tę możliwość, bowiem jest to pozorny wybór.

Wirus, któremu nie powiodło się replikowanie, nazywany jest zamierzonym, a drzemący pozostaje w momencie, kiedy jest obecny, ale jeszcze nie infekuje. Różne przyczyny mogą spowodować niepowodzenie w rozprzestrzenianiu się wirusa, jego kolejnych mutacji. Zasadniczy jednakże problem leży w pożądanym.

Pożądanie jest historyczne i upodmiotowione, zawsze i z definicji niezaspokojone, metonimiczne, przechodzi od jednego przedmiotu do innego, ponieważ w rzeczywistości nie pożądam tego, czego chcę – naprawdę pożądam bowiem trwania samego pożądania, odsunięcia na później przerażającego momentu zaspokojenia (Žižek, 2001: 51).

Cyborga trzeba więc nauczyć pożądać, aby samo-replikowanie mogło się powieść, aby go obudzić i pchnąć do infekowania. Tak przechodzimy do drugiego elementu, z którego zbudowany jest wirus, czyli spustu, którym jest pożądanie. Rozbudzanie pożądania odbywa się za pomocą rozmaitych środków od wspomnianej już edukacji, przez filmy i książki, po marketing. Seria filmów *Matrix* (reż. L. i A. Wachowski 1999, org. *The Matrix*; 2003, org. *The Matrix Reloaded*, *The Matrix Revolutions*) zarysowuje wizję katastrofalnej przyszłości, kiedy to sztuczna inteligencja zawładnie światem, sprowadzając ludzi do roli generatorów napięcia. Tytułowy *Matrix* to program komputerowy, symulator świata z końca XX wieku, instalowany w mózgu ludzkim za pośrednictwem wszczepionych i połączonych z nim bezpośrednio implantów. W filmie ukazany jest sposób nabywania wiedzy, umiejętności, które można wykorzystać w praktyce. Poprzez szybki transfer danych do mózgu, główny bohater Neo (Keanu Reeves) w kilka sekund opanowuje między innymi sztuki walki, a inna postać Trinity (Carrie-Anne Moss) równie sprawnie nabywa umiejętności pilotażu helikoptera. Takie nieograniczone możliwości nabywania wiedzy poprzez implanty w mózgu przedstawione w filmie uczą nas, czego mamy pożądać – nowoczesnej technologii, która pozwala nam wykraczać

poza biologiczne właściwości naszego mózgu. Nowoczesna technologia w filmie *Matrix* jest czymś przerażającym z jednej strony, ale z drugiej daje nowe, niewyobrażalne możliwości. Ludzki mózg jawi się w filmie jako system operacyjny, umożliwiający zainstalowanie nowych programów i dostarczanie mu nieograniczonego zasobu danych. Film ten generuje fantazję możliwości sprawczych postbiologicznego człowieka. „(...) Fantazja nie realizuje danego pożądanego w sposób halucynacyjny: jej funkcja jest raczej podobna do Kantowskiego «transcendentalnego schematyzmu» – fantazja konstytuuje nasze pożądanego, nadaje mu współrzędne, tzn. dosłownie «uczy nas, jak pożądanego»” (Žižek, 2001: 24). Pożądanego więc coraz większej cyborgizacji.

Podstawowa fantazja dotycząca tworzenia tożsamości jest pasywna, porządek symboliczny tworzy jej podstawę, „(...) tak zwane zagrożenie ze strony nowych mediów polega raczej na tym, że *pozbawiają nas one naszej pasywności, naszego pasywnego doświadczenia, a tym samym przygotowują do bezmyślnej, szaleńczej aktywności*” (Žižek, 2001: 184). Kolejne mutacje wirusa w sieci nadpisują się na praktyce off-line; doświadczają zamiast podmiotu pasywności konstytutywnej dla tożsamości. Zmusza to wygenerowanego cyborga do postępującej bezmyślnej hiperaktywności. Wszystko to jest spowodowane interpasywnością, co oznacza, że mutacje wirusa doświadczają pasywności zamiast podmiotu. Im więcej pasywności przerzuca on do sieci, tym bardziej jest on w niej aktywny, a co za tym idzie, wirus nadpisuje się na coraz szerszej płaszczyźnie praktycznego bycia podmiotu.

(...) podstawowa matryca interpasywności wynika z samego pojęcia podmiotu jako czystej aktywności (samo) ustanawiania się, jako płynności czystego Stawania się, pozbawionego jakiegokolwiek pozytywnego, trwałego Bycia: jeżeli mam funkcjonować jako czysta aktywność, muszę dokonać eksternalizacji mojego (pasywnego) Bycia, mówiąc krótko – muszę być pasywny *za pośrednictwem innego* (Žižek, 2001: 181).

Konstytutywna dla istnienia mutacji wirusa jest więc pasywność tworząca jego tożsamość oraz hiperaktywność cyborga w sieci. Profil czy awatar jest pasywny wobec innych profili i awatarów wyznaczających mu miejsce w porządku symbolicznym. W portalu społecznościowym Instant Messaging Virtual Universe tworzymy awatara, który może przemieszczać się pomiędzy różnymi pokojami. Każdy pokój ma swojego twórcę (jest on jego administratorem), który sprawuje pieczę nad porządkiem według panujących reguł w danej lokacji. Reguły te stanowią pewien porządek symboliczny określający tożsamość awatara. Prowadzi to w niektórych sytuacjach do gettoizacji, gdzie możliwość przebywania awatarów w określonym pokoju jest uwarunkowana poprzez rozmaite atrybuty, od ubioru po przynależność do określonej internetowej subkultury. Hiperaktywność cyborga w sieci spowodowana jest wcześniej wspomnianym pożądanego. Cyborg, aby mógł trwać w sieci, zaspokajając potrzeby, musi prowadzić w niej hiperaktywną działalność – po to, aby nie zostać wykluczonym niepełnosprawnym. Do komunikowania pomiędzy cyborgami służył początkowo email, następnie komunikatory w stylu Gadu-Gadu, po czym pojawiły się portale społecznościowe jak Nasza Klasa. W zasadzie wszystkie one służą temu samemu, czyli działaniu komunikacyjnemu. Nowa mutacja wirusa często nie prowadzi do eliminacji poprzedniej, przez co cyborg jest coraz bardziej aktywny w sieci.

Ostatnim elementem w budowie wirusa jest łańcuch, czyli wszelka jego aktywność poza rozprzestrzenianiem się. Wielokrotnie pisałem, że wirus umożliwia praktyczne bycie cyborga, co jest dosyć oczywiste. Jednakże cyborg nie generuje swojej tożsamości w próżni, nie jest symbiozą człowieka i internetu istniejącą poza strukturami władzy. Internet istnieje tylko i wyłącznie w ramach konkretnych struktur władzy. W październiku 2010 roku dziennik „The Wall Street Journal” ujawnił wyciek danych 218 milionów użytkowników Facebooka, dokonał tego producent gier na tym portalu społecznościowym – Zynga, dane trafiły do ponad dwudziestu firm zajmujących się reklamą w Internecie, a także tworzących bazy danych o internautach (http://wyborcza.biz/biznes/1,101562,8550441,Jest_pozew_zbiorowy_przeciw_firmie_Zynga.html – data wglądu: 22.07.2010). Jak to było możliwe? Otóż łańcuch może działać jak inne złośliwe oprogramowanie: spyware, adware (Aycock, 2006: 16–17) czy back door (Aycock, 2006: 13–14). Spyware to programy szpiegujące, których zadaniem jest zbieranie informacji z komputera i przekazywanie ich komuś innemu, mogą to być nazwy użytkowników i hasła dostępu, adresy emailowe, numer konta bankowego czy karty kredytowej. Działalność oprogramowania typu adware (potencjalnie podobnie może działać łańcuch określonej mutacji wirusa) jest wykorzystywana przez marketing, umożliwia zbieranie informacji na temat zwyczajów użytkownika. A. Clark pokazuje konsekwencje działania tego łańcucha w kolejnej mutacji wirusa – konta założonego w sklepie internetowym.

Consider the simple use of a software agent to suggest new books for you to read or new music for you to hear. Such an agent will make its recommendations on the basis of (a) its knowledge of what books or CDs you have bought before, (b) your feedback, if any, concerning which books or CDs you liked best, and (c) its knowledge – courtesy of the collaborative filtering and data-mining techniques (...) of what books or CDs others, who liked the ones you liked, liked too. (...) Such software agents will suggest more and more of what are broadly speaking “the same kinds of thing,” to the same kinds of people. Choosing from these lists, these people will then confirm the software agent’s “expectations” by buying (and probably even liking) many of these things. So the agents will, in effect, offer us more and more of a progressively less and less extensive band of literature, music, or whatever. The danger is of a kind of positive-feedback-driven “lock-in” following a few (perhaps ill-chosen) early purchases or decisions (Clark, 2003: 182).

Złośliwe oprogramowanie „tylnych drzwi” umożliwia kontrolowanie i monitorowanie komputerów na odległość przy pomocy innego komputera. Daje to możliwość używania zainfekowanych komputerów, tzw. zombi (Aycock, 2006: 18–19) do takich celów, jak kradzież pieniędzy czy DDoS atak (Distributed Denial-of-Service), dokonywany przy użyciu wielkiej liczby maszyn, który powoduje zajęcie wszystkich wolnych zasobów sieci komputerowej i uniemożliwia jej funkcjonowanie.

Reprodukcja rozszerzona wirusa

Wzór $c+v+m$, wprowadzony przez Marksa, przedstawia globalny produkt społeczny.

Wartość łącznego produktu rocznego, wytworzonego za pomocą tego kapitału w każdym z obu działów, rozpada się na część wartości reprezentującą kapitał stały c , który zużyto w produkcji i którego wartość jedynie przeszła na produkt, oraz na część wartości dołączoną przez całą pracę roczną. Ta część wartości rozpada się z kolei na wartość zastępującą wyłożony kapitał zmienny v oraz na nadwyżkę, stanowiącą wartość dodatkową m . A więc podobnie jak wartość każdego poszczególnego towaru, tak też i wartość łącznego produktu rocznego każdego z działów rozpada się na $c+v+m$ (Marks, 1956: 417).

Kapitał stały stanowi wartość materialnych środków produkcji jak maszyny, zmienny to wartość kapitału służącego do reprodukcji klasy robotniczej – płaca mająca utrzymać pracowników przy życiu, pozwalająca na ich rozmnażanie i wprowadzenie na rynek nowego pokolenia pracowników. Natomiast wartość dodatkowa powstaje jako nadwyżka kapitału wygenerowanego przez pracowników (jako że otrzymują oni zapłatę tylko za część swojej pracy – w ramach ośmiogodzinnego dnia pracy otrzymują zapłatę jedynie za trzy godziny pracy), zawłaszczona przez właściciela przedsiębiorstwa. Róża Luksemburg w *Akumulacji kapitału* (1963), bazując na wcześniejszych analizach między innymi Karola Marksa, stworzyła model wyjaśniający funkcjonowanie gospodarki kapitalistycznej. Sproblematyzowała zagadnienie reprodukcji i rozwinęła je. Doszła do wniosku, że aby produkcja mogła się rozszerzać, aby kapitalistyczny model funkcjonowania gospodarki mógł trwać, niezbędny jest stały jego rozrost w środowisku niekapitalistycznym. Umożliwia ono akumulację kapitału oraz zapewnia możliwość odnowienia zużytych elementów produkcji (Luksemburg, 1963: 45–455).

Model ten odpowiednio zredefiniowany pozwoli mi scharakteryzować tożsamość i sprawczość cyborga. Aby mechanizmy opisane przez marksistkę polskiego pochodzenia mogły być użyte w analizie interesujących mnie zagadnień, zmienne wzoru Marksa muszą zostać zdefiniowane na nowo. Kapitał stały (c) w moim ujęciu będzie tożsamością wirusową, kapitał zmienny (v) stanowi hiperaktywność cyborga, natomiast wartość dodatkowa (m) zredefiniowana określać będzie nadwyżkę pasywności cyborga. Reasumując, wzór $c+v+m$, w przypadku analizy tworzenia tożsamości i sprawczości cyborga, oznacza relację pomiędzy wirusową tożsamością, hiperaktywnością cyborga oraz nadwyżką pasywności.

Wirus, aby mógł trwać, musi prowadzić do samo-replikacji, działa na zasadzie reprodukcji rozszerzonej. Jak twierdziła Róża Luksemburg (1963: 445): „Realizacja wartości dodatkowej w rzeczywistości jest dla akumulacji kapitalistycznej kwestią życia”. Środowisko niekapitalistyczne oznacza w moim ujęciu rzeczywistość off-line, praktyczne bycie człowieka z jego pasywnością i aktywnością umożliwiające proces cyborgizacji. Wszystkie elementy, czyli wirusowa tożsamość, hiperaktywność i nadwyżka pasywności mogą

rozszerzać się dzięki rzeczywistości off-line. Wirusowa tożsamość nadpisuje się na pasywności podmiotu, przeniesiona zostaje z rzeczywistości poza siecią. Proces odbierania pasywności podmiotu, który ma źródło w pożądanym jako wartości dodatkowej, umożliwia rozszerzanie tożsamości wirusowej, cyborg natomiast poprzez odebraną pasywność otrzymuje możliwość hiperaktywności w sieci.

Róża Luksemburg (1963: 152–153) dostrzegała zmiany płynące z rozwoju technologicznego w działalności produkcyjnej, który prowadził do wzrostu wartości kapitału stałego w porównaniu do kapitału zmiennego. Większa ilość produktów powstaje w krótszym czasie, co oznacza, że wydatki na część stałą wzrastają, a kapitał zmienny pozostaje bez zmian. Schemat ten jednak odnosi się tylko do aktywnego działania, podczas gdy kluczowym zagadnieniem w przypadku tworzenia tożsamości cyborga i jego sprawczości jest zarówno aktywność, jak i pasywność. W związku z tym stwierdzam, że wraz ze wzrostem pożądanego (to ono jest źródłem zmian w przypadku cyborgizacji) dochodzi do wzrostu wszystkich elementów c, v i m. Przykład Facebooka posłuży jako zilustrowanie tego procesu. Tworzymy profil na tym portalu społecznościowym, aby nie zostać niepełnosprawnym cyborgiem, podmiotem poza siecią. Obecnie jednym z podstawowych elementów kampanii reklamowych (prowadzonych nie tylko w sieci) jest zamieszczanie informacji „dołącz do nas na Facebooku”, w mediach podkreślane jest, że rewolucje wiosną 2011 roku w świecie arabskim dokonały się dzięki temu portalowi społecznościowemu. W Święta Bożego Narodzenia 2010 roku telewizja Polsat postanowiła nie wyemitować filmu *Kevin sam w domu* (reż. C. Columbus 1990, org. *Home Alone*), którego emisja w tym okresie stała się już pewnego rodzaju tradycją. Na Facebooku utworzono wtedy grupę „Polsat zabił święta – w tym roku *Kevin*a nie będzie”, do której dołączyło 46 tys. fanów, co skłoniło władze stacji do emisji filmu w pierwszy dzień świąt. Pożądanie cyborga jest upodmiotowione, profil na Facebooku pozwala w pełni uczestniczyć w życiu publicznym. Jednakże na stworzeniu nowej mutacji wirusa poprzez zawłaszczenie podmiotowej pasywności się nie kończy. Mutacja wirusa, aby trwać, musi się stale rozszerzać, dlatego stale daje nam nowe możliwości aktywności. Cyborg stale zamieszcza nowe treści na „Tablicy”, dodaje nowe zdjęcia i filmy, czatuje ze znajomymi, i tak dalej. Następnie rejestruje się na kilku z dostępnych gier w ramach Facebooka (np. Farmville). Kolejną formą aktywności jest udzielanie odpowiedzi na pytania postawione przez inne cyborgi. Po stworzeniu profilu, cyborg staje się hiperaktywny, dzięki temu, że wirus pozbawia go pasywności. Wartość dodatkowa (nadwyżka pasywności), generowana przez pożądanie, może być wykorzystana na dwa sposoby. Pierwsza możliwość to zwiększenie produktywności wirusa (stała nadpisywanie mutacji wirusa na pasywności podmiotu), drugą ewentualnością jest wykorzystanie go do stworzenia nowej mutacji.

Podsumowanie

Wybór pomiędzy czerwoną a niebieską pigułką, byciem poza lub tylko poprzez internet, nie jest rzeczywistym wyborem. Pozostanie poza siecią jest fałszywym wyborem, jest pustym gestem, czyli ofertą, w której jedna z dwóch przeciwstawnych opcji musi zostać odrzucona. W obliczu nowego „rasizmu” postbiologicznego istnienia, podmiot, aby być w pełni wartościowym aktorem życia społecznego, musi stać się cyborgiem. Bycie poprzez

sieć z wyłączeniem rzeczywistości off-line, wydaje się równie nie-realne. Cyborg doświadcza potworności realności, objawia się to w momencie, gdy Inny (realność internetu) przejawia swoją *jouissance*. Ma to miejsce, gdy fantazja o tożsamości w sieci ulega dezintegracji, okazuje się programem komputerowym, kiedy nie ma dostępu do sieci lub gdy wirus komputerowy niszczy płytę główną jednostki centralnej.

Cyborg jest postacią, która połączyła trzecią pigułkę, tożsamość kreowana w sieci jest rzeczywistością w iluzji. Proces cyborgizacji zachodzi dzięki fantazji, która strukturyzuje poczucie rzeczywistości. Musimy więc przełknąć tę trzecią pigułkę i dostrzec, że sieć zmienia nasze poczucie tożsamości, które przyjmuje postać wirusa metamorficznego. Należy mieć na uwadze, że proces cyborgizacji niesie wiele niebezpieczeństw, ponieważ jest osadzony w dyskursach hegemonicznych, tworzących pozory anarchii i nieokiełznanej wolności.

BIBLIOGRAFIA:

- Aycock J., 2006, *Computer Viruses and Malware*, New York: Springer.
- Bourdieu P., Passeron J.-C., 2006, *Reprodukcja*, tłum. E. Neyman, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Clark A., 2003, *Natural-Born Cyborgs*, New York: Oxford University Press.
- Dentith S., 1996, *Bakhtinian Thought*, New York London: Routledge.
- Gajewska G., 2010, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Lukács G., 1988, *Historia i świadomość klasowa*, tłum. M.J. Siemek, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Luksemburg R., 1963, *Akumulacja kapitału*, tłum. Z. Kluza-Wołosiewicz, J. Maliniak, J. Nowacki, Kraków: PWN.
- Marks K., 1956, *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej*, tłum. J. Maliniak, t. 2, Warszawa: Książka i Wiedza.
- Žižek S., 2001, *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE:

- Semadeni Z. i in., 2009, *Podstawa programowa z komentarzami, Tom 6, Edukacja matematyczna i techniczna w szkole podstawowej, gimnazjum i liceum: matematyka, zajęcia techniczne, zajęcia komputerowe, informatyka*, http://195.136.199.90/images/stories/pdf/Reforma/men_tom_6.pdf
<http://wyborcza.biz/biznes/0,0.html>