

Što nas cyberpunk može naučiti o teoriji informacijskog društva

Čavar, Teo

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:695476>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-26**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU

Teo Čavar

**ŠTO NAS CYBERPUNK MOŽE NAUČITI O TEORIJI INFORMACIJSKOG
DRUŠTVA?**

Diplomski rad

Mentor: prof. dr. sc. Krunoslav Nikodem

Zagreb, rujan 2022.

Sadržaj

1. Uvod	4
2. Ciljevi rada, svrha i istraživačka pitanja	5
3. Razrada teme	6
3.1. Informacijsko društvo i imaginacija	6
3.1.1. Teorija informacijskog društva	6
3.1.2. Moralna imaginacija	9
3.1.3. Sociološka imaginacija	12
3.2. Distopija	13
3.3. Cyberpunk	14
3.3.1. <i>Blade Runner</i>	16
3.3.2. <i>Matrix</i>	18
3.3.3. <i>Ready Player One</i>	19
3.2.4. Odabrana djela	21
4. Rasprava	22
4.1. Poveznice između teorije informacijskog društva i cyberpunka	22
4.1.1. Pitanje identiteta čovjeka	23
4.1.1.1. Kibernetički prostor	23
4.1.1.2. Transhumanizam	24
4.1.2. Pitanje društvenog sustava – kapitalizam i siromaštvo	25
4.1.3. Pitanje održivosti – ekološka katastrofa i nedostatak resursa	26
5. Zaključak	27
6. Bibliografija	30
7. Filmografija	32
8. Sažetak	33
9. Summary	33

1. Uvod

Problematici ovog rada pristupa se teorijski. Rad se sastoji od tri cjeline: 1) sociološke teorijske osnove, odnosno teorije informacijskog društva i sociološke imaginacije, 2) analize odabranih djela cyberpunk žanra, prvenstveno su to *Blade Runner* i *Ready Player One* i 3) prikaza zajedničkih obilježja informacijskog društva i cyberpunka.

Prikazat će se glavna obilježja cyberpunka kao književnog žanra s fokusom na društvene i ekonomske aspekte društva prikazanih unutar žanra uopće, ali i specifičnih medija unutar žanra. Kao teorijska osnova za definiranje suvremenog društva koristit će se Castellsova teorija informacijskog društva koja zahvaća relevantnu društvenu problematiku za analizu cyberpunka kao što su kibernetički prostor, promjene u proizvodnim odnosima i njihov utjecaj na prostor i vrijeme, moći kao odnosa između društvenih aktera koja se očituje kao kontrola nad komunikacijom i informacijama itd. Ukratko, sagledat će se umreženo društvo kao nova društvena struktura informacijskog doba »jer je stvorena od mreža proizvodnje, moći i iskustva koje stvaraju kulturu virtualnosti u globalnim tokovima koji premošćuju vrijeme i prostor«¹ i usporediti s obilježjima cyberpunka u nastojanju da se utvrdi potencijalna relevantnost cyberpunka i njegove mogućnosti za predviđanje društvenih obrazaca djelovanja u kontekstu informacijski razvijenog društva.

U posljednjih nekoliko godina cyberpunk žanr se polako krenuo vraćati u opću svijest populacije i postajati relevantniji koja je vidljiva u recentnim izdanjima različitih medija unutar tog žanra kao što su – *Cyberpunk 2077*, *Blade Runner 2049*, ali i kritička recepcija nedavne serije *Mr. Robot* koja dijeli mnogo obilježja s drugim, više očitim, pripadnicima cyberpunka. Ta ponovna pojava cyberpunk djela ukazuje na sve veću svijest javnosti i interes za ključne problematike i teme zastupljene unutar žanra, kao što su to: utjecaj razvoja tehnologije na pojedinca i njegov identitet, ekonomska polarizacija koja se očituje koncentriranjem moći u rukama (mega)korporacija kontrolom informacijske infrastrukture i samih informacija, razvoj kibernetičkog prostora, smanjena agencija pojedinaca, komercijalizacija, ali i popratno uništenje prirode itd. Neupitno je da su navedeni problemi sve više prisutni i važni u današnjem društvu te nam ukazuje na prediktivnu vrijednost cyberpunka, ali i znanstvene fantastike uopće koja se u nekim slučajevima pokazala kao bolji prediktor razvoja društva i društvenih problema

¹ Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. 373.

koji prate te promjene u društvu od raznih društvenih teorija koje često ostaju zaokupljene prijašnjim koncepcijama društva te time stavljaju nedovoljan naglasak na tehnološku transformaciju društva i utjecaj na pojedinca koji ista ima.

2. Ciljevi rada, svrha i istraživačka pitanja

U ovom radu nastojat će se pokazati kako znanstvena fantastika koja u svojoj suštini nastoji zamisliti ljudsko društvo u točki u budućnosti koje se susreće s novim, često tehnološko posredovanim društvenim problemima, može pridonijeti samoj sociološkoj teoriji kroz razvoj sociološke imaginacije pojedinih sociologa. Taj mentalni pokus izdvajanja specifične društvene problematike i stavljanja istog u drugi kontekst, u koji se upušta većina znanstvene fantastike, pokazuje se kao obećavajući za sociološku teoriju jer potiče pojedinca na bolje prepoznavanje specifičnog društvenog problema, identificiranje uvjeta i određenih varijabli koje utječu na sam problem te osposobljava pojedinca da problem izmjesti iz danog konteksta i zamisli isti u drugom kontekstu, pod drugim uvjetima i time s većim stupnjem preciznosti uspije predvidjeti utjecaj dane problematike na širu zajednicu ili društvo.

Istraživačka pitanja glase:

Koje su poveznice između teorija informacijskog društva i cyberpunk žanra?

Može li znanstvena fantastika kao narativna umjetnost pridonijeti razvoju sociološke imaginacije u kontekstu sociološke teorije?

U kontekstu ovog rada iznijet će se i potencijalne nove teme, odnosno problemi suvremenog društva koji još uvijek nisu dio društvene stvarnosti, ali za čije ostvarenje već postoje određeni preduvjeti.

3. Razrada teme

3.1. Informacijsko društvo i imaginacija

3.1.1. Teorija informacijskog društva

Kada govorimo o suvremenom dobu, komparirajući ga s prethodnim razdobljima² u povijesti, ono što ga u najvećoj mjeri bitno određuje jest tzv. četvrta industrijska revolucija, odnosno promjena paradigme. Ona podrazumijeva upotrebu novih *informacijskih* tehnologija, prvenstveno interneta, posljedično nazivajući ovaj novi tip društva informacijskim društvom. Promjena paradigme ne leži samo u tehnološkom napretku, već i u društvenoj strukturi koja je omogućila tu promjenu. Ta je nova stvarnost uzrokovala i preokret u sociologiji, Manuel Castells je, između ostalog, razvio svoju teoriju zbog toga što tada postojeća sociologija nije mogla objasniti neke od fenomena koji su se pojavili kao rezultat novonastale tehnologije i globalizacije. Druga je važna odrednica suvremenog društva postmodernizam, pojam koji se prvenstveno odnosi na umjetnost i kulturu, a usporedno s njim, kada se radi o konkretnijim materijalnim aspektima društva, pojam informacijskog društva. Dakle, oba su pojma međusobno isprepletena i odnose se na suvremeno doba, odnosno povijesno razdoblje. Castells informacijsko društvo, odnosno njegov početak smješta u 1970-e godine, a te se godine često uzimaju i kao početak postmodernizma.³ Kao ključne promjene Castells navodi:

»Mreže su postale dominantan organizacijski oblik svakog područja ljudske djelatnosti. Globalizacija se intenzivirala i diverzificirala. Komunikacijske tehnologije izgradile su virtualnost kao temeljnu dimenziju naše stvarnosti. Prostor tokova preuzeo je logiku prostora mjesta, uvodeći globalnu prostornu arhitekturu međusobno povezanih megagradova, dok ljudi nastavljaju pronalaziti smisao u mjestima i stvarati vlastite mreže u prostoru tokova. Bezvremeno vrijeme širi se kao plašt besmisla dok se globalna ekološka svijest diže u obranu glacijalnog vremena kao zajedničke prakse s našim unucima.«⁴

Castells promjenu paradigme definira na sljedeći način: tehnologija djeluje na informacije, uloga tehnologije je centralna, na djelu je umrežavanje i stalna promjena itd.⁵

² Ono što društva primarno određuje jest njihov način proizvodnje. Tradicionalna je podjela robovlasništvo (antika), feudalizam (srednji vijek), kapitalizam (novi vijek do danas).

³ Npr. za Foucaulta postmoderna epistema započinje 1969. godine.

⁴ Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. xliv.

⁵ Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. 70–71.

Najopćenitije govoreći, svaki je materijalni napredak, u ovom slučaju tehnološki izumi koji su omogućili informacijsko društvo, popraćen i promjenom u društvu. Međutim, kako i sam Castells govori, taj proces nije jednosmjernan, već dijalektički⁶ – društvo povratno utječe na načine na koje se tehnologije koriste (ili uopće ne koriste).

Kako bi rasprava o poveznicama cyberpunka i teorije informacijskog društva bila što jasnija i preglednija, potrebno je definirati što zapravo jest informacijsko društvo. To pitanje već samo po sebi predstavlja određene izazove zato što teorija informacijskog društva dijeli ključne elemente s drugim teorijama o suvremenom društvu, kao što su teorije postindustrijskog i postmodernog društva. Problem se dodatno produbljuje zato što većina autora koji se bave teorijom informacijskog društva rijetko nude jasnu definiciju, nego radije raspravu fokusiraju na jedan aspekt i njega koriste kao potvrdu cijele teorije. Kao dodatni problem također se predstavlja i samo pitanje što je zapravo informacija, nešto oko čega se brojni autori također ne slažu; kako bismo izbjegli tu raspravu jer sama nije značajna za ovaj rad preuzeti ćemo Websterovu preferiranu definiciju i reći da je informacija teorijsko znanje koje se unutar teorije informacijskog društva postavlja u privilegiran položaj i koristi kao početna točka tehnološkog razvoja. Frank Webster u svojoj knjizi *Teorije informacijskog društva* iznosi i preispituje različite elemente teorije informacijskog društva. Webster pristupa temi skeptički te dovodi u pitanje samu valjanost te teorije, no ta specifična rasprava neće biti zahvaćena u ovom radu nego će se iznijeti samo ključna obilježja teorije informacijskog društva kako ih je Webster predstavio. U potrazi za jasnijom definicijom informacijskog društva autor izdvaja njih pet – tehnološku, ekonomsku, radnu, prostornu i kulturalnu.

Tehnološka definicija bazira se na pojavi informacijske tehnologije koja je započela 1970-ih pojavom osobnih računala, tj. mreža koje međusobno povezuju računala, a danas su postale dominantne u obliku interneta. Ta se pojava smatra novom tehnološkom revolucijom – informacijskom revolucijom. Potvrđuje te definicije, a time i šire teorije, uglavnom se pristupa kvantitativno – mjerenjem broja osobnih računala, pristupa internetu i stopom uključenosti te tehnologije u ekonomskoj i socijalnoj sferi. Slično se pristupa ekonomskoj definiciji. Webster ističe Poratovu podjelu informacijskog sektora na primarni i sekundarni pomoću koje dolazi do zaključka da informacijski sektor u sve većoj mjeri dominira ekonomijom i time opravdava ideju da je suvremeno društvo uistinu informacijsko društvo.

⁶ Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. 5.

Radna definicija pretpostavlja transformaciju rada u pogledu pomicanja od manualnog rada k uslužnim djelatnostima, obradi podataka, birokratskim zanimanjima i intelektualnom radu. Ona ne podrazumijeva ukidanje manualnog rada, nego pomak unutar tržišta rada prema većem vrednovanju informacijskih i intelektualnih radnika nad manualnim radnicima. Definicija se također potvrđuje kvantitativno. Prostorna definicija podrazumijeva ukidanje vremena i prostora rada koje omogućuje efektivno funkcioniranje korporacija, pa i radnika na globalnoj razini.⁷ Kulturalna definicija podrazumijeva društvo prožeto simbolima i informacijama. Potvrda takve definicije pronalazi se u dominantnosti medija u suvremenom društvu, a na to ukazuje sama pojava digitalnih medija kao što su društvene mreže, pa i samo proširenje starih medija kao što su televizijski programi koji su se u nekoliko desetljeća proširili od nekoliko televizijskih kanala na njih stotine; na to ukazuje i činjenica da broj filmova, knjiga, televizijskih serija i ostalih medija eksponencijalno raste bez naznaka usporenja.

Vrijedi istaknuti još jedan moment Websterove analize koji ukazuje na odnos tehnologije i društvenog aspekta informacijskog društva:

»Ali dokazivo je da tehnologija na takav način nije odvojena od društvene sfere. Naprotiv, sastavni je dio društvenog. Na primjer, odluke o istraživanju i razvoju izražavaju prioritete, a iz tih vrijednosnih prosudbi proizvode se određene vrste tehnologije (npr. vojni projekti dobivali su znatno više sredstava od zdravstvenog rada veći dio vremena u dvadesetom stoljeću – ne iznenađuje da je posljedica toga visoko razvijeni oružani sustavi koji zasjenjuju napredak u liječenju, recimo, obične prehlade). Mnoga su istraživanja pokazala kako tehnologije nose pečat društvenih vrijednosti, bilo da se radi o arhitektonskom dizajnu mostova u New Yorku, gdje su navodno postavljene visine koje bi spriječile sustave javnog prijevoza da pristupe određenim područjima koja bi onda mogla ostati domene vlasnika privatnih automobila; ili proizvodnja automobila koja svjedoči o vrijednostima privatnog vlasništva, pretpostavkama o veličini obitelji (obično dvije odrasle osobe, dvoje djece), stavovima prema okolišu (rasipna upotreba neobnovljive energije uz zagađenje), statusnim simbolima (Porsche, Buba, Škoda), te individualni, a ne javni oblici prijevoza; ili izgradnja kuća koje nisu samo mjesta za život, već i izrazi načina života, prestiža i odnosa moći, te sklonosti različitim životnim stilovima.«⁸

⁷ Kao primjer toga korisno je ukazati na aktualnost rada od kuće tijekom pandemije koronavirusa.

⁸ Webster, F. (2006). *Theories of the Information Society*. New York: Routledge, str. 12.

S obzirom na suštinske elemente teorije informacijskog društva, moguće je ukratko ukazati na njihovu pojavu u nekim djelima cyberpunk žanra. O prevlasti tehnologije u cyberpunku ne treba mnogo govoriti zato što je očita i često postavljena kao korijen glavne problematike većine djela tog žanra. U *Blade Runneru* vidimo tehnološki visoko razvijeno društvo čija tehnologija nije korištena u službi boljitka svijeta, nego kao sredstvo ostvarivanja moći više klase i korporacija. Takav prikaz ide ruku pod ruku s prijašnje istaknutim Websterovim citatom.

U *Ready Player One* vidimo sličan prikaz društva, društva koje je zapostavilo svaku ideju napretka svijeta, a vrhunac svoje tehnologije koristi kao bijeg od stvarnosti u kojoj se nalazi. *The Matrix* nam se u ovom kontekstu pokazuje kao logična konkluzija takve vizije odnosa prema tehnologiji. Ekonomski aspekt teorije informacijskog društva također vidimo u *Blade Runneru* i *Ready Playeru One*, u kojima se jedino visokopozicionirani članovi korporacija prikazuju kao pojedinci s ekonomskom moći i društvenim prestižom. Također, vrijedi istaknuti da se unutar cyberpunka ekonomska moć često izjednačava s političkom ili je prikazana kao privilegirana u tom odnosu. U *Mr. Robotu* protagonist je prikazan kao visoko kompetentni informacijski radnik (programer/haker), ali njegova mu kompetencija svejedno ne omogućava da ostvaruje utjecaj na društvo na legitiman i legalan način. Na prostorni aspekt informacijskog društva jasno ukazuje *Ready Player One* sa svojom tehnologijom OASIS-a koja omogućuje pojedincu da se potpuno uroni u virtualni prostor, a u nekim slučajevima i da unutar njega obavlja sav svoj ekonomski doprinos društvu. Također, *Blade Runner* predstavlja društvo koje je koloniziralo svemir, no ta geografska raširenost ne predstavlja nikakav problem za funkcioniranje korporacija. Kulturni aspekt informacijskog društva također možemo vidjeti u *Blade Runneru*, ali i njegovom nastavku *Blade Runner 2049* gdje vidimo kozmopolitski pejzaž prožet neonskim svjetlima bezbrojnih reklama, mjesto gdje je čak moguće kupiti osobnu umjetnu inteligenciju, partnera za bilo kakve vlastite svrhe. Sam OASIS u *Ready Playeru One* također je prepun referenci na mnogobrojne filmove i ostale medijske sadržaje, što ukazuje na neizbježnost medija u tom cyberpunk svijetu.

3.1.2. Moralna imaginacija

S obzirom na to da je temeljna teza ovoga rada da cyberpunk i informacijsko društvo dijele zajednička obilježja, odnosno da su povezani svojim sadržajem, nameće se pitanje: koji

je odnos između cyberpunka kao filmske/narativne⁹ umjetnosti i društva? Kada se govori o odnosu između stvarnosti i fikcije, važno je napomenuti da je on dijalektički.¹⁰ S jedne strane umjetnost, odnosno umjetnik (a u slučaju filma radi se o više ljudi) u većini slučajeva inspiraciju crpi, tj. sadržaj iz stvarnog svijeta. S druge strane, sama umjetnost ima povratno djelovanje na stvarni svijet.

U proučavanju narativa, odnosno književnosti, u postmodernizmu pojavio se novi pravac koji interdisciplinarno spaja područje znanosti o književnosti i etike. Prvenstveno radi se o autorici Marthi Nussbaum koja snažno zagovara ulogu književnosti u vrednovanju i procjenjivanju stvarnosti. Naime, autoričina teza je da književnost budi moralnu imaginaciju koja onda posljedično može djelovati na čitatelja i na njegove etičke i moralne stavove. Narativi prikazuju događaje koji su veoma slični samoj životnoj praksi (onome što proučava sociologija). Životno iskustvo pojedinca je ograničeno, dok je književnost neograničena i daje nova posredovana iskustva kojima ne bismo mogli imati pristup. Autorica tvrdi da je lakše percipirati etičke (a onda i društvene) probleme iz takvog tipa narativa nego iz znanstvenih tekstova zato što nam konkretni primjeri zorno predočavaju određeni problem. Štoviše, autorica tvrdi da se »određene istine o ljudskom životu mogu prikladno i točno izreći samo jezikom i oblicima karakterističnim za umjetnika pripovjedača.«¹¹ Ovaj stav, dakle, ima ne samo etičke nego i epistemološke posljedice. Ako taj stav izvedemo do krajnosti, na djelu je instrumentalizacija književnosti.

- a) *Utjecaj stvarnosti na umjetnost.* Iako je cyberpunk podžanr znanstvene fantastike, ona nije naprosto fantastika, nego ima i realan karakter. U kontekstu ovog rada ključan je realan karakter tog žanra jer upravo zbog toga može imati predikcijsku svrhu. »Žanr SF-a zasniva se pak na poštivanju temeljnih (fizikalnih, društvenih, u manjoj mjeri i psiholoških) pravila stvarnoga svijeta pri stvaranju inovativnih situacija na rubovima važenja tih zakona [...]«¹² Dakle, znanstvena se fantastika temelji na onome što je *realno*

⁹ U ovome se radu naizmjenično koriste pojmovi film, književnost i narativ. Naime, filmologija je grana komparativne književnosti i iako sva tri pojma, dakako, imaju različito značenje, u razmatranju cyberpunka imaju isti status. Ono što nas ovdje zanima, i u filmu i u književnosti, jest priča u narativu koju uspoređujemo s elementima stvarnosti. Također, na povezanost filma i književnosti u kontekstu cyberpunka ukazuje i činjenica da je *Blade Runner* ekranizacija kratke priče *Sanjaju li androidi električne ovce?*.

¹⁰ Isti pojam koristi Castells kada govori o odnosu tehnologije i društva.

¹¹ Nussbaum, M. C. (1992) *Love's Knowledge. Essays on Philosophy and Literature*. New York; Oxford: Oxford University Press, str. 5.

¹² Gilić, N. (2013) *Filmske vrste i rodovi*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, elektroničko izdanje, str. 70.

moguće, štoviše te su *situacije na rubovima* samo određeni segment društva (u slučaju cyberpunka to je neka vrsta tehnologije) koji je doveden do krajnosti. Cyberpunk nam tako daje sliku mogućeg (budućeg) stvarnosti.

- b) *Utjecaj umjetnosti na stvarnost*.¹³ Umjetnost je namijenjena da je netko konzumira, a stoga onda i da vrši svojevrsni utjecaj na recipijenta. Uloga tog utjecaja prvenstveno se smatra pozitivnom jer »već postoji konsenzus barem ozbiljnijih teoretičara filma o tome da je filmu čak i u radikalno skeptičkom tumačenju njegove relevantnosti za filozofiju nemoguće odreći barem edukativnu i pedagošku ulogu [...]«. ¹⁴ Ako primijenimo teoriju koja se prvenstveno odnosi na književnost, a film je, s obzirom na to da se (većinom) temelji na narativu, predmet proučavanja znanosti o književnosti, onda možemo zaključiti da ima i etički i epistemološki moment.

»Film utoliko uspijeva biti epistemološkim sredstvom, svojevrsnom praktičnom epistemologijom (ili praktičkom psihologijom), tj. praktičkom (dnevno 'eksperimentalnom') disciplinom proučavanja i iskušavanja modusa i mogućnosti čovjekova duševnog odnosa prema svijetu i sebi samome.«¹⁵

Prema tome, film nas može upozoriti na (mogućeg, potencijalne) probleme. Kada to primijenimo na cyberpunk, ne samo da je znanstvena fantastika, prije no što je tehnologija u stvarnom svijetu došla do stupnja u kojem se javljaju problemi vezani s njom, uspjela prepoznati važnost tih tema nego je, kao što je već rečeno, upravo i publika prepoznala upravo ta djela kao relevantna.¹⁶ Stoga,

»moramo [se] osloniti na imaginarije znanstvene fantastike (SF) kako bismo shvatili svakodnevne stvarnosti koje su zasićene takvim SF konceptima kao što su računalstvo u oblaku, nanotehnologija, genetski inženjering, nosive

¹³ Najčešći primjer koji ilustrira ovaj odnos je pojava verterizma – izvršavanja samoubojstva nakon čitanja *Patnji mladog Werthera* Johanna Wolfganga von Goethea. Što se tiče suvremenog doba, važno je napomenuti da je, pogotovo u likovnim umjetnostima, važna društvena angažiranost, tj. utjecaj na društvo (npr. konceptualna umjetnost).

¹⁴ Kardum, M. (2020). 'Film kao filozofija: slučaj Wittgenstein', *Filozofska istraživanja*, 40(4), str. 665-684. <https://doi.org/10.21464/fi40401>, str. 667.

¹⁵ Turković, H. (2021). Što je sve film?. *Suvremene teme*, 12 (1), 11-26. <https://doi.org/10.46917/st.12.1.1>, str. 16.

¹⁶ Dakako, to ne znači da je prepoznala sva djela cyberpunka, ali dovoljno je značajno da su sva navedena djela imala velik društveni odjek.

tehnologije i povećana proliferacija kiborga u svim oblicima i veličinama, da spomenemo samo neke znanstvenofantastične trope.«¹⁷

3.1.3. Sociološka imaginacija

Sličan se proces odvija i u primjeni sociološke imaginacije. Dok svrha umjetnosti primarno nije (a neki bi rekli da možda čak i jest) shvaćanje i proširivanje znanja o društvu, upravo je to svrha sociološke imaginacije. Charles Wright Mills, tvorac navedenog pojma, čak i sam govori o povezanosti umjetnosti i sociološke imaginacije: »Romanopisci – čiji ozbiljni radovi utjelovljuju najrasprostranjenije definicije ljudske stvarnosti – često posjeduju tu imaginaciju i čine mnogo kako bi zadovoljili potražnju za njom.«¹⁸ Dakle, sociološka imaginacija nije povezana isključivo sa sociološkom teorijom. Mills određuje praktičnu potrebu za sociološkom imaginacijom sljedećim riječima:

»Kakva fikcija, kakvo novinarstvo, kakvo umjetničko nastojanje može konkurirati povijesnoj stvarnosti i političkim činjenicama našeg vremena? Koja se dramatična vizija pakla može natjecati s događajima iz rata u dvadesetom stoljeću? [...] Ljudi žele upoznati društvenu i povijesnu stvarnost, a često im suvremena književnost nije prikladno sredstvo za njihovo upoznavanje. Oni žude za činjenicama, traže njihova značenja, žele 'širu sliku' u koju mogu vjerovati i unutar koje mogu doći do razumijevanja sebe.«¹⁹

Mills *Sociološku imaginaciju* posvećuje kritici tadašnje (a možda i današnje) sociologije, tj. kako je navedeno u citiranom odlomku, nedostatku šire slike – ukratko, problemu metodologije koja je reduktivna zato što pripada prirodnim znanostima. Dakle, primarna je svrha sociološke imaginacije da pruži novu perspektivu. Ako ponovno napravimo usporedbu s teorijom književnosti (odnosno filmom), sličan je pojam očuđenje – postupak narušavanja automatizma percepcije. Radi se o pojmu koji definira tekst kao umjetnost, odnosno razlikuje ga od ostalih tekstova, čija je svrha, jednako kao u sociološkoj imaginaciji, dati novu perspektivu koja onda ima snažniji utjecaj na čitatelja ili, u slučaju sociološke imaginacije, onog tko se bavi nekim određenim društvenim problemom. Štoviše, Mills

¹⁷ McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L. "Cyberpunk as a Cultural Formation", u *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge, str. 20.

¹⁸ Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 14–15.

¹⁹ Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 17.

umjetnost naziva esencijom humanističke kulture,²⁰ a umjetnost u razdobljima u kojima ne postoji adekvatna društvena znanost naziva njezinom zamjenom.²¹ Međutim, sama umjetnost nije dovoljna kako bi se uhvatila u koštac s društvenim problemima, a na to ni ne pretendira. Mills, između ostalog, kao temeljna pitanja koja sociolog mora postavljati navodi:

»Gdje se ovo društvo nalazi u ljudskoj povijesti? Koji su mehanizmi po kojima se mijenja? Koje je njegovo mjesto i značenje za razvoj čovječanstva u cjelini? Kako neka posebna značajka koju ispituje utječe i kako na nju utječe povijesno razdoblje u kojem se kreće? A ovo razdoblje – koja su njegova bitna obilježja? Po čemu se razlikuje od ostalih razdoblja? Koji su njegovi karakteristični načini stvaranja povijesti?«²²

Upravo nas ovaj odlomak vodi do informacijskog društva – nove faze *ljudske povijesti* i njegovih *bitnih obilježja* – informacijskog društva. Ako spojimo teze M. Nussbaum, tj. moralnu imaginaciju i C. W. Millsa, tj. sociološku imaginaciju, dobivamo stav da je narativna umjetnost prikladna za osvještavanje o društvenim problemima o kojima nemamo ili ne možemo imati dovoljno iskustva. Tome pripadaju upravo elementi stvarnosti čiji potencijal čovječanstvo još nije u potpunosti spoznalo. Jedna je od takvih ključnih tema informacijsko društvo, odnosno cyberpunk kao umjetnički prikaz elemenata informacijskog društva.

3.2. Distopija

Utopija²³ je »idealna zamišljena zemlja ili zajednica u kojoj vladaju savršeni društveni odnosi, blagostanje i sreća (Th. More, T. Campanella, F. Bacon, F. Petrić)«. ²⁴ Distopija se definira kao suprotnost utopiji, kao antiutopija, dakle, a radi se o narušenim društvenim odnosima, oskudici i nesreći. Distopija se isprva, isto kao i utopija, pojavljuje u književnim djelima. Među najpoznatijim distopijama su *Vrli novi svijet* (1932) Aldousa Huxleyja, *1984* (1949) Georgea Orwella, *Mi* (1924) Jevgenija Zamjatina itd. Distopija se pojavila u 20. stoljeću kao reakcija na aktualno događanje rata i totalitarizma. Iako je ovakva književnost u svojoj

²⁰ Usp. Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 16.

²¹ Usp. Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 18.

²² Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 6–7.

²³ »naziv otoka u djelu Th. Morea, od grčkog *οὐ*: ne + *τόπος*: mjesto)«. u: utopija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 29. 6. 2022. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=63513>.

²⁴ utopija. *Hrvatski jezični portal*, Pristupljeno 29. 6. 2022. <https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search>.

suštini fikcija, ona je ujedno produkt svojeg vremena, povijesnih i društvenih okolnosti te se zbog toga i javljaju u tom vremenskom razdoblju. Distopije su:

»slike budućnosti tako užasno nesavršene da bi ljudi, kad bi im se pružila prilika, radije pobjegli daleko koliko god im je to moguće. Takve vizije budućnosti iz noćnih mora postale su glavni žanr znanstvene fantastike 1970-ih, a većina holivudskih produkcija koje razvijaju ovu temu predviđaju budućnost nepovratnog zagađenja okoliša, otupljujuće prenaseljenosti, zastrašujuće nasilnog kriminala, neumoljive birokratske administracije i autoritarnosti te najbezodušnijih oblika ekonomske ekonomske eksploatacije.«²⁵

Distopije su postale popularan filmski i televizijski žanr, spomenut ćemo samo neke: *Djeca čovječanstva* (eng. *Children of Men*, 2006), *O za osvetu* (eng. *V for Vendetta*, 2005), *District 9* (2009), *WALL-E* (2008), *Snowpiercer* (2014), serijal *Igre gladi* (eng. *Hunger Games*, 2012–2015), televizijsku seriju *Sluškinjina priča* (eng. *The Handmaid's Tale*, 2017–) itd. Svako se od navedenih djela fikcije bavi budućnošću koja je u nekom aspektu izmijenjena tako da mijenja perspektivu s obzirom na čitavu društvenu/ekonomsku/političku situaciju. Fredric Jameson navodi kako je povijesni kontekst kasnog 20. stoljeća, odnosno povijesno razdoblje postmodernizma uvelike utjecalo na formiranje ovakvog tipa umjetnosti:

»Posljednjih nekoliko godina obilježeno je izvrnutim milenarizmom u kojem su slutnje budućnosti, katastrofalne ili iskupiteljske, zamijenjene osjećajima kraja ovoga ili onoga (kraj ideologije, umjetnosti ili društvene klase; 'kriza' lenjinizma, socijaldemokracije ili socijalne države itd. itd.); uzevši ih zajedno, sve ovo možda čini ono što se sve više i više naziva postmodernizmom.«²⁶

3.3. Cyberpunk

Cyberpunk je podžanr (distopije i) znanstvene fantastike čiji je zajednički nazivnik visoko razvijena tehnologija. Kao kapitalno djelo koje je u književnosti započelo taj žanr uvijek

²⁵ Williams, D. E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner." *International Political Science Review/Revue Internationale de Science Politique*, 9(4), 381–394. <http://www.jstor.org/stable/1600763>, str. 384.

²⁶ Jameson, F., *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991. str. 1.

se navodi *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona. Preteča cyberpunka u filmskom smislu može se navesti *Metropolis* (1927),²⁷ dok je temeljni film *Blade Runner* (1982). On je prototip vizuala²⁸ koji nastavlja ili se na njega referiraju gotovo svi cyberpunk filmovi. Cyberpunk je u svojoj suštini antihumanistički, temelji se na dominaciji tehnologije nad ljudima, a motivi kojima se bavi su »računala i virtualna stvarnost, te s propagiranjem popularnih slika kiberprostora, kiborga, umjetnih oblika života i tako dalje.«²⁹ Cyberpunk postavlja pitanja o budućnosti posredovanoj tehnologijom, pitanja o potencijalnom negativnom utjecaju tehnologije na čovjeka, društvo i kulturu.³⁰ Dok je u samom začetku cyberpunka takva zamišljena budućnost bila možda još i daleko, danas je ona vrlo blizu, a čak možda i već ovdje:

»Možda je, međutim, ono što se implicira jednostavno krajnji historicistički slom u kojem više uopće ne možemo zamisliti budućnost, ni u kojem obliku – utopističkom ili katastrofičnom. U tim okolnostima, gdje se nekadašnja futurološka znanstvena fantastika (kao što je danas tzv. cyberpunk) pretvara u puki 'realizam' i izravnu reprezentaciju sadašnjosti [...]«³¹

Autori³² upućuju na to da cyberpunk nije u tolikoj mjeri usmjeren na budućnost, nego da je »otuđujući komentar na sadašnjost; [...] 'Znanstvena fantastika nije prediktivna; ona je opisna'«,³³ odnosno da je »cyberpunk, koji je u potpunosti izraz transnacionalne korporativne

²⁷ *Metropolis* je možda prvi cyberpunk film, a definitivno je imao utjecaja na vizualni identitet cyberpunk filmova. »U svom sada klasičnom nijemom filmu *Metropolis*, Fritz Lang stvorio je ono što bi se moglo nazvati arhetipskim modernim gradskim pejzažom, urbanom pustoši koja odjekuje slikama transgresije između čovjeka i stroja, između kulture (koja označava životni svijet ljudskih bića) i tehnologije. Čak i na letimičan pogled, čini se da ovo remek-djelo rane kinematografije u prvi plan stavlja svijet kojim potpuno dominira tehnologija.« u: Benesch, K. (1999). *Technology, Art, and the Cybernetic Body: The Cyborg as Cultural Other in Fritz Lang's 'Metropolis' and Philip K. Dick's 'Do Androids Dream of Electric Sheep?'* *Amerikastudien/American Studies*, 44(3), 379–392. <http://www.jstor.org/stable/41157479>, str. 381.

²⁸ Karakteristike su: »Ništa nije različito; sve je zadimljeno, zamagljeno, sjenovito tako da ulični prizori prikazuju gomile s jedva ikakvim individualnim karakteristikama, ljude koji skrivaju svoja lica kako bi izbjegli korozivne elemente i stopili se u veliku amorfnu masu. Likovi se kreću ispod ogromnih neonskih reklama i simulakruma istočnjačkih modela veličine zgrada na masivnim neboderima s vanjskim medijskim zaslonima.« Senior, W. A. (1996). "Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity." *Film Criticism*, 21(1), 1–12. <http://www.jstor.org/stable/44019023>, str. 3.

²⁹ Bell, D. (2007) *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, New York, Routledge. str. 4.

³⁰ Usp. Senior, W. A. (1996). "Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity." *Film Criticism*, 21(1), 1–12. <http://www.jstor.org/stable/44019023>, str. 11.

³¹ Jameson, F., *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991. str. 286.

³² Fredric Jameson i Anne McFarlane. Čak i Aristotel u *Pjesničkom umijeću* navodi kako je umjetnost istinitija od same stvarnosti zato što se bavi apstrakcijom, onime što bi se moglo dogoditi.

³³ McFarlane, A. »*Strange Days* (Case Study)«, u: *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge., str. 129.

stvarnosti koliko i same globalne paranoje«,³⁴ odraz trenutnog, informacijskog društva, postmodernizma i kasnog kapitalizma.³⁵ U nastavku dat će se pregled odabranih cyberpunk naslova i temeljnih problema kojima se bave te tako pokušati locirati prvenstveno društvene probleme današnjice onako kako ih vidi cyberpunk.

3.3.1. *Blade Runner*

*Blade Runner*³⁶ (1982) film je Ridleyja Scotta adaptiran prema romanu *Mogu li androidi sanjati električne ovce?* (1969) Philipa K. Dicka. Sama radnja ovog djela, kao i u idućim primjerima cyberpunka, nije posebno relevantna za promišljanje distopije, već sam svijet kako ga autor opisuje. Radnja je smještena u 2019. godinu, a temeljni je pokretač radnje pobuna replikanata³⁷ na kolonijama izvan Zemlje. Replikanti su bili korišteni kao robovi prilikom istraživanja svemira, pa su ih stoga odlučili ‘umiroviti’, odnosno ubiti. Protagonist Rick Deckard³⁸ jedan je od istrebljivača koju su za to zaduženi. Film otvara brojna filozofska pitanja, od kojih su neka:

1. *Pitanje identiteta čovjeka – replikanti.* Moto Tyrell korporacije koja proizvodi replikante je »više ljudski od čovjeka«, odnosno replikanti su fizički, a možda i intelektualno superiorniji od ljudskih bića. Međutim, ne smatraju se osobama. »Replikanti su izgrađeni da budu ljudi u gotovo svakom pogledu, ali uskraćen im je ljudski status, poput mnogih drugih koji se ne mogu kvalificirati za smještaj izvan svijeta, u tehnološki rasističkom društvu koje ih gleda kao jednokratne robove.«³⁹ Čovjeka, prema filmu, čini samo biologija.
2. *Pitanje identiteta čovjeka – transhumanizam.* S obzirom na trenutni doseg tehnologije u stvarnom svijetu, može raspravljati o granici između stroja i čovjeka, u filmu to je

³⁴ Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, str. 38.

³⁵ Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, str. 419.

³⁶ U hrvatskom prijevodu *Istrebljivač*.

³⁷ Replikanti su čovjekoliki androidi koje je gotovo nemoguće razlikovati od čovjeka, a zbog straha od razvijanja ljudskih emocija, njihov je životni vijek skraćen na samo 4 godine.

³⁸ Zanimljiva je referenca na Renéa Descartesa zato što problem replikanata nije samo etičke nego i epistemološke prirode.

³⁹ Senior, W. A. (1996). "Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity." *Film Criticism*, 21(1), 1–12. <http://www.jstor.org/stable/44019023>, str. 5.

mogu li replikanti postati ljudi, a u stvarnosti – može li čovjek postati stroj. Postoji li uopće granica u biotehnologiji i kiborgizaciji čovjeka?

Knjiga se, za razliku od filma, usredotočuje i na ekološki aspekt. Svijet je u knjizi, kao i u filmu *Blade Runner 2049*,⁴⁰ prikazan apokaliptično. Naime, protagonist posjeduje električnu ovcu⁴¹ zato što je velika većina životinja izumrla, štoviše, posjedovati više od jedne životinje smatra se nemoralnim. Problemska pitanja koja se u tom pogledu otvaraju su:

1. *Pitanje identiteta čovjeka – nedostatak empatije.* U tom svijetu postoji i religija, mercerizam, koja se usredotočava na patnju i empatiju. Zbog pomanjkanja empatije, ljudi posjeduju empatske kutije koje su »‘najosobnija je stvar koju imate! To je produžetak vašeg tijela; to je način za dodir s drugim ljudima, to je način na koji prestajete biti sami. Ali vi to znate. Svatko to zna.«⁴²
2. *Pitanje održivosti – kolonizacija drugih planeta.* Zbog posljedica Trećeg i Konačnog svjetskog rata na prirodu, ljudi su odselili na kolonije u svemir. »Mršav kolonizacijski program bio je pokrenut prije rata, ali sad kad je sunce prestalo sijati na Zemlju, kolonizacija je ušla u potpuno novu fazu.«⁴³ Tehnologija je dopustila da, nakon što su uništili vlastiti planet, odsele na druge planete i ostave Zemlju, istovremeno onima koji su ostali na Zemlji nudeći bolji život, novi početak u zemlji novih prilika.

Iako je *Blade Runner* u svojoj suštini znanstvena fantastika, svojom minimalističkom radnjom veoma je blizu suvremenom društvu nizom detalja koji neizravno upućuju na goruće probleme. Upravo napredak tehnologije koji se zbiva u stvarnom svijetu može omogućiti budućnost kakva je u filmu.

»No, svoju blizinu [suvremenom društvu, op. a.] *Blade Runner* ne duguje samo obliku koji njegova društvena vizija usvaja, djelotvornom, ali nesofisticiranom naturalističkom

⁴⁰ »Pokazuje se da je prirodni okoliš planeta uglavnom prepušten propadanju. U uvodnim trenucima filma, tekst na ekranu se odnosi na "kolaps ekosustava sredinom 2020-ih", koji se drugdje u filmu opisuje kao šesti događaj masovnog izumiranja.« Yeates, R. (2021). Urban decay in the transmedia universe of *Blade Runner*. In *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction* (pp. 90–117). UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1txdfvf.9>, str. 111.

⁴¹ Otuda i naslov knjige.

⁴² Dick, P. K. (1999). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Millenium, London. str. 39.

⁴³ Dick, P. K. (1999). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Millenium, London. str. 9.

‘djeliću života’ [...]. To je također ideja napretka koja vodi ovu viziju koja je naš neposredni suvremenik.«⁴⁴

Upravo ta ideja napretka, odnosno napretka tehnologije bez *empatije*, odnosno bez moralnog napretka⁴⁵ vodi u distopiju. Tehnologija je iskorištavana bez granica, a sve u svrhu korporacija. U više se navrata u knjizi i filmu naglašava kako je protagonist samo mali čovjek, a da su korporacije one koje imaju moć.

3.3.2. *Matrix*

Matrix (1999) film je koji su režirale i napisale Lana i Lilly Wachowski. Matrica je kibernetički prostor u kojem živi većina čovječanstva. Nakon izgubljenog rata s umjetnom inteligencijom, ljudi su postali zarobljeni unutar matrice, virtualne, simulirane stvarnosti gdje psihički žive svoj život, a njihovo je tijelo priključeno na mrežu strojeva koji na taj način koriste energiju koje proizvodi ljudsko tijelo.

1. *Pitanje identiteta čovjeka – matrica kao distopija*. Temeljno je pitanje *Matrixa* pitanje stvarnosti, odnosno iluzije. Iako je to pitanje u suštini epistemološko, u ovom slučaju može se primijeniti i na socijalne aspekte.

»Osim što dovodi u pitanje preferenciju čovječanstva zamišljenom užitku nad stvarnom patnjom, *Matrix* oslikava postmodernističku zabrinutost o simulakrumu, kao i o performativu identiteta, tvrdeći da ljudska subjektivnost postoji u igranju uloga i samozavaravanju.«⁴⁶

To se pitanje očituje u trenutku kada se jedan od likova svjesno odlučuje za matricu, a ne za stvarni svijet.⁴⁷ Autori metaforu nastavljaju još dalje. Iluzija može biti metafora

⁴⁴ Chevrier, Y., Straw, W., & R. M. P. (1984). “Blade Runner”; Or, the Sociology of Anticipation (“Blade Runner”, ou: la Sociologie de l’anticipation). *Science Fiction Studies*, 11(1), 50–60. <http://www.jstor.org/stable/4239588>, str. 51.

⁴⁵ *Zvezdane staze* nisu cyberpunk zato što je tehnološki napredak bio popraćen i moralnim napretkom. Cilj je Federacije da uspostavi mir i slobodu u svemiru.

⁴⁶ Childs, P. (2006). *Texts: Contemporary Cultural Texts and Critical Approaches*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1r1zbd>, str. 12.

⁴⁷ Cyfer odlučuje izdati pobunjenike i kao nagradu traži bezbrižan život u matrici.

za ideologiju jer »Matrixova neuralna simulacija služi kao metafora za kulturu zabave kasnog kapitalističkog sustava.«⁴⁸

2. *Pitanje održivosti – ekološka katastrofa.* Slično kao i u *Blade Runneru*, uspon robota kao samosvjesnih bića doveo je do točke preokreta. Ovog puta roboti su se masovno pobunili protiv svojih opresora. Izbio je niz ratova i upotrebe nuklearnog oružja. U cilju pobjede nad robotima, ljudi su svjesno odlučili na trajno zamračenje Zemlje, uništavajući tako gotovo svu floru i faunu. Ljudi su izgubili, a posljednji ljudi koji ne žive u matrici žive u Zionu, gradu koji se nalazi ispod površine, jedinom mjestu gdje mogu živjeti.

3.3.3 *Ready Player One*

*Ready Player One*⁴⁹ roman je Ernesta Clinea iz 2011. godine i istoimeni film koji je 2018. godine režirao Steven Spielberg. Temeljna je premisa klasično herojsko putovanje Wadea Wattsa koji unutar video igre OASIS (eng. *Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*) pokušava osvojiti glavnu nagradu – vlasništvo nad samim OASIS-om, korporacijom čija je vrijednost pola trilijuna dolara. Godina je 2045., stvarnost je gotovo postapokaliptična, a glavnina stanovništva od te okrutne stvarnosti bježi u kibernetički prostor. Teme koje otvara *Ready Player One* iduće su.

1. *Pitanje održivosti – klimatske promjene.* Kao što glavni lik u filmu na samom početku kaže, to je vrijeme u kojem su ljudi prestali pokušavati riješiti probleme. Ti su problemi bili (i ostali) ekonomske i ekološke prirode. Prevelikom potrošnjom resursa došli su do energetske krize koja je dovela do sloma društva.

»Također, pokazalo se da je spaljivanje svih tih fosilnih goriva imalo neke gadne nuspojave, poput podizanja temperature našeg planeta i uništavanja okoliša. Sada se polarne ledene kape tope, razine mora rastu, a vrijeme je u lošem stanju. Biljke i životinje umiru u rekordnom broju, a mnogi ljudi gladuju i beskućnici su. I još uvijek vodimo međusobne ratove, uglavnom oko ono malo resursa koji

⁴⁸ Bartlett, L., & Byers, T. B. (2003). Back to the Future: The Humanist “Matrix.” *Cultural Critique*, 53, 28–46. <http://www.jstor.org/stable/1354623>, str. 32.

⁴⁹ U hrvatskom prijevodu *Igrač broj 1*.

su nam preostali.« i »Kako se era jeftine, obilne energije bližila kraju, siromaštvo i nemiri počeli su se širiti poput virusa.«⁵⁰

2. *Pitanje identiteta čovjeka – cyberspace kao utopija.* Čovjekov identitet gotvo je identičan identitetu u virtualnoj stvarnosti. OASIS je, za razliku od distopije stvarnosti gotovo postapokaliptičnog svijeta: »online utopija, holodeck za dom. A njegova najveća prodajna točka? Besplatan je.«⁵¹ Suprotstavljenost između stvarnosti i kibernetičkog postora može se lako vidjeti u filmu. Naime, gotovo je uvijek stvarni svijet prikazan gotovo crno-bijele boje, a OASIS je prepun boja. Međutim, »Clineov OASIS je istovremeno utopijski i distopijski - jer unapređuje obrazovanje i aktivira igračevu maštu s jedne strane, a dovodi do napuštanja gorućih svjetskih potreba s druge strane.«⁵² – iako je OASIS mjesto bijega od distopije, on je ujedno i svojevrsni zatvor, ograničenje koje si je čovječanstvo zadalo. Stoga i priča završava tako što protagonist dobije pristup crvenom gumbu koji može izbrisati OASIS. Iako je OASIS kompenzacija, zamjena za stvarni svijet, autor ga nije zamislio kao krajnje rješenje za distopiju u stvarnome svijetu – odnosno da tehnologija, u ovom slučaju kibernetički prostor ne može biti zamjena za stvarni svijet.
3. *Pitanje društvenog sustava – korporacije i siromaštvo.* Antagonist ove priče je korporacija IOI koja želi dobiti vlasništvo nad OASIS-om i nakon toga ju monetizirati, a to bi OASIS, prema riječima protagonista, pretvorilo u distopiju.⁵³ IOI otvaraju tzv. *loyalty centre* u kojima ljudi prisilno rade za njih zbog dugova. O siromaštvu u tom svijetu dovoljno govori i činjenica da protagonist živi u prikolici na 22. »katu«, tj. u posljednjoj od prikolica koje su naslagane jedna na drugu. Pomoć koju siromašni dobivaju od OASIS-a mogućnost je da od najmanjih nogu djeca ulaze u prostor OASIS-

⁵⁰ Cline, E. (2011). *Ready Player One*, New York, Crown Publishing., str. 59.

⁵¹ Cline, E. (2011). *Ready Player One*, New York, Crown Publishing., str. 59.

⁵² Nordstrom, J. (2016). "A Pleasant Place for the World to Hide": Exploring Themes of Utopian Play in *Ready Player One*. *Interdisciplinary Literary Studies*, 18(2), 238–256. <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.2.0238>, str. 245.

⁵³ »Ready Player One sadrži paradokse koji se preklapaju — utopiju unutar distopije, futurističko okruženje opsjednuto prošlošću i likovi koji igraju složene igre unutar šireg okruženja namjenjenog za igranje, samog OASIS-a.« Nordstrom, J. (2016). "A Pleasant Place for the World to Hide": Exploring Themes of Utopian Play in *Ready Player One*. *Interdisciplinary Literary Studies*, 18(2), 238–256. <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.2.0238>, str. 244.

a zato što zamjenjuje dadilju i u njemu postoji škola. Siromašni u tom svijetu *mog*⁵⁴ na neki način uspjeti.

S obzirom na to da je knjiga objavljena 2011. godine⁵⁵ i da je njezin autor rođen 1972. godine, jasno je da je ovaj tip predviđanja društvene zbiljnosti direktno povezan sa suvremenim znanstvenim teorijama o klimatskim promjenama i korporacijama kakve su one danas.

3.2.4. Odabrana djela

Iako idući filmovi ne pripadaju cyberpunk žanru u potpunosti, njihove su radnje usko povezane s futurističkim etičkim problemima vezanim uz tehnologiju.

1. *Pitanje identiteta čovjeka – transhumanizam.*

a) *Nikada me ne ostavljaj* (eng. *Never Let Me Go*, 2010) film čija kinematografija nije tipična za cyberpunk žanr, ali zato tematika jest. Radi se o svijetu u kojem se ljudi uzgajaju kao donori organa, postupno uzimajući im organ po organ sve dok ne umru.

b) Svijetom *Gattace* (1999) vlada svojevrsni biološki determinizam – društveni položaj determiniran je genetskim predispozicijama. Štoviše, djeca se više ne rađaju prirodnim putem, već bioinženjeringom kako bi se stvorili biološki savršeni ljudi.

2. *Pitanje održivosti – nedostatak resursa.*

a) *Zeleni Soylent* (eng. *Soylent Green*, 1973), film čija je radnja smještena nakon klimatske katastrofe pri čemu se ljudi hrane umjetnom hranom koja se naziva *soylent*, a ta se hrana zbog nedostatka drugih resursa proizvodi od mrtvih ljudi.

b) U *Atlasu oblaka* (eng. *Cloud Atlas*, 2012) narativ iz 2144. godine (koji je vizualno direktno inspiriran cyberpunkom) prati konobaricu koja je klon i koja iščekuje oslobođenje iz njezinog ropskog položaja. Otkriva da do njega neće doći nego da se klonovi ubijaju i serviraju drugim klonovima kao hrana.

⁵⁴ Pitanje je u kolikoj je mjeri taj uspjeh stvarne prirode, ali i je li realno da će uspjeti ili se radi samo o obećanju uspjeha.

⁵⁵ Zanimljivo je da je autor predvidio opasnost virusa (koronavirus) i nuklearnog oružja (prijetnje nuklearnim ratom povodom rata u Ukrajini). »Kao izbijanje nekog novog ubojitog virusa ili još jedan veliki grad koji nestaje u oblaku oblika gljive.« Cline, E. (2011). *Ready Player One*, New York, Crown Publishing., str. 1.

3. *Pitanje društvenog sustava – korporacije.*

a) *Mr. Robot* (2015–2019) televizijska je serija koja prati hakera u njegovim podvizima u borbi protiv multinacionalne korporacije E(vil) Corp kojoj je profit važniji od ljudskih života.

4. **Rasprava**

4.1. **Poveznice između teorije informacijskog društva i cyberpunka**

Na temelju kritika sociologije koje je Mills iznio, dakle, tendencije proliferacije socioloških diskursa koji su usmjereni na same sebe i tendencije da se sociologija u sve većoj mjeri poistovjećuje s prirodnim znanostima, cilj je uz pomoć sociološke imaginacije i cyberpunka ukazati na ključne probleme suvremenog društva. Upravo su cyberpunk i informacijsko društvo povezani elementom tehnologije koja je sukus promjena suvremenog društva. Stoga je cilj odabirom cyberpunka kao motivacije za sociološku imaginaciju:

- 1) ukazati na elemente cyberpunka danas i
- 2) upozoriti na mogući razvoj tih elemenata u budućnosti.

Teorija informacijskog društva i cyberpunk dijele ključna osnovna obilježja u svojim koncepcijama društva i njegovim proizvodnim odnosima, a ona su u razradi cyberpunka definirana kao šest ključnih tema koje se oblikuju u tri cjeline, odnosno razine koje će u nastavku biti eksplicirane:

- 1) Razina pojedinca: *pitanje identiteta čovjeka* – kibernetički prostor i transhumanizam.
- 2) Razina društva: *pitanje društvenog sustava* – kapitalizam i siromaštvo.
- 3) Razina svijeta: *pitanje održivosti* – ekološka katastrofa i nedostatak resursa.

Sve se tri razine, dakako, međusobno isprepliću i jedna bez druge ne mogu funkcionirati, a njihov je razvoj kakvog ga danas poznajemo omogućio upravo razvoj tehnologije, odnosno znanosti. Pesimistične vizije budućnosti vezane za znanost, osim za cyberpunk, karakteristične su i za postmodernizam u cijelosti, ali i sociološku misao: »Moderno poštovanje prema znanosti dugo je bilo samo pretpostavka, ali sada je vjerojatnije da će tehnološki etos i vrsta inženjerske imaginacije povezane sa znanošću biti zastrašujući i

dvosmisleni nego puni nade i progresivni.«⁵⁶ Cilj je ukazati na apokaliptičnu viziju budućnosti koja se u populaciji već pojavljuje kao strah od budućnosti, odnosno egzistencijalni strah.

4.1.1. Pitanje identiteta čovjeka

4.1.1.1. Kibernetički prostor

Pojava društvenih mreža i njihove popularnosti nužno ukazuje na sve dublje i ranije uranjanje pojedinaca u virtualni svijet,⁵⁷ a sam razvoj tehnologije omogućava se dublji ulazak u virtualnost (npr. razvoj i popularnost VR (eng. *virtual reality*) tehnologije). S vremenom se povećava broj pojedinaca i razina uronjenosti u virtualno. Štoviše, u zapadnom svijetu više gotovo pa i nije moguće u potpunosti sudjelovati u društvu ako se ujedno ne sudjeluje u virtualnom prostoru, on postaje uvjetom za sudjelovanje u društvu. Međutim, sam kibernetički prostor nije ograničen na svakodnevnu komunikaciju, već svoju primjenu ima i u specifičnim granama društva, npr. u medicini (VR testiranje operacija), vojsci (upravljanje dronovima), obrazovanju (nastava tijekom pandemije koronavirusa), ali zapravo u gotovo svim aspektima društva.

»Interaktivni i kibernetički strojevi postaju nova proteza integrirana u naša tijela i umove te leća kroz koju redefiniramo svoja tijela i umove. Antropologija kibernetičkog prostora zapravo je prepoznavanje novog ljudskog stanja.«⁵⁸

Hipotezu da je kibernetički prostor budućnost potvrđuje rast i raznovrsnost korištenja te tehnologije, a vidljivi su i pokušaji⁵⁹ stvaranja virtualnih svjetova koji su vrlo slični onome iz *Ready Player One*. Izgradnja identiteta, pod uvjetom da se ovakve tendencije nastave, drastično će se promijeniti a možda i u sve će većoj mjeri doprinijeti stvaranju dvostrukog identiteta. Posljedice kakve bi taj virtualni svijet mogao imati ne možemo predvidjeti, ali s

⁵⁶ Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 17.

⁵⁷ Castells ga opisuje sljedećim riječima: »To je sustav u kojem je sama stvarnost (odnosno materijalna/simbolička egzistencija ljudi) u cijelosti zarobljena, potpuno uronjena u virtualni okvir slike, u svijet pretvaranja i igranja, u kojem pojavnosti nisu samo na ekranu kroz koji se komunicira iskustvo, nego one postaju samo iskustvo.« castells, str. 404.

⁵⁸ Hardt, M., Negri, A. (2000). *Empire*, Harvard University Press, London, str. 291.

⁵⁹ Npr. Facebook je proveo rebranding u »Meta« (a odnosi se na metaverse) u cilju uspostavljanja još dubljeg kibernetičkog prostora.

obzirom na brojna istraživanja koja pokazuju negativan utjecaj društvenih mreža na mentalno zdravlje,⁶⁰ možemo pretpostaviti da posljedice neće biti pozitivne.

4.1.1.2. Transhumanizam

Tehnologija koja se prvenstveno koristila u cilju rješavanja medicinskih problema⁶¹ polako je krenula voditi ka transhumanizmu.⁶² Danas je ta tehnologija i dalje usmjerena na vraćanje funkcionalnosti ljudima, ali polako i nadilazi ljudske sposobnosti, što nameće pitanje o budućnosti i smjeru te tehnologije. Pitanje je vremena kada će se transhumanističke ideje manifestirati u općoj populaciji, odnosno hoće li transhumanizam, kao što već jest kibernetički prostor, postati uvjet sudjelovanja u društvu.

»Primamljivo je odbaciti transhumaniste kao neku vrstu čudnog kulta, ništa više od znanstvene fantastike shvaćene preozbiljno [...] No, je li temeljno načelo transhumanizma [...] stvarno tako neobično? Transhumanizam neke vrste implicitan je u velikom dijelu istraživačkog programa suvremene biomedicine.«⁶³

Štoviše, već je u fazi realizacije projekt *Neuralink* čiji je slogan: »Dizajniramo prvi neuralni implantat koji će vam omogućiti da kontrolirate računalo ili mobilni uređaj gdje god da idete.«⁶⁴ Radi se o novoj tehnologiji koja, zasad samo u teoriji, ima cilj masovno u praksi ostvariti transhumanističku viziju čovjeka povezanog s računalom. Zagovaratelji transhumanističkih ideja reći će kako nije nužno da će nova tehnologija te vrste donijeti negativne posljedice (više o toj temi kasnije), ali kritike transhumanizma su jasne: nastat će

⁶⁰ Primjerice, istraživanja ukazuju na agresiju u kibernetičkom prostoru (Felmlee, D., & Faris, R. (2016). Toxic Ties: Networks of Friendship, Dating, and Cyber Victimization. *Social Psychology Quarterly*, 79(3), 243–262. <http://www.jstor.org/stable/44078245>), negativan utjecaj povezan s anksioznošću (Goodwin, R., Palgi, Y., Lavenda, O., Hamama-Raz, Y., & Ben-Ezra, M. (2015). Association between Media Use, Acute Stress Disorder and Psychological Distress. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 84(4), 253–254. <https://www.jstor.org/stable/48515968>) itd.

⁶¹ Primjerice, od sasvim jednostavnih proteza, tehnologija je napredovala sve do mioelektričnih proteza koje funkcioniraju gotovo jednako, a često i bolje nego prirodni ljudski udovi.

⁶² Čak se i sam Castells osvrće na tu, odnosno sličnu temu biotehnologije i posvećuje joj znatnu pažnju zato što genetski inženjering vidi također kao manipulaciju informacijama: »I dok nas glad i katastrofe podsjećaju na našu ranjivost na biološko vrijeme, izniman napredak genetskog inženjeringa tjera ljude na iluziju kontrole svojih tijela i regeneracije stanica, pomičući tako u neodređenu budućnost konačnu vremensku granicu našeg postojanja: smrt.« u: Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. xliii.

⁶³ Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*, 144, 42–43. <https://doi.org/10.2307/4152980>, str. 42.

⁶⁴ <https://neuralink.com/approach/>, pristup 10.8.2022.

nova vrsta socijalne stratifikacije na one koji jesu tehnološki modificirani i one koji nisu (glavna tema i problem *Gattace*), a to će ujedno i produbiti jaz između bogatih i siromašnih.⁶⁵

4.1.2. Pitanje društvenog sustava – kapitalizam i siromaštvo

Lakše je zamisliti kraj svijeta nego kraj kapitalizma.

Fredric Jameson

Sva navedena filmska djela cyberpunk žanra prikazuju »kraj svijeta«, ali ne i kraj kapitalizma jer se taj »kraj svijeta« odnosi na ekološki ili moralni kraj svijeta. Stoga, kako tvrdi Jameson, izraz su kasnog kapitalizma, odnosno kapitalizma koji je doveden do svojih krajnjih posljedica. Sličan je i Fukuyamin izraz kraja povijesti, ali i pesimističan pogled na kraj svijeta zbog ekološke katastrofe.⁶⁶ Pretpostavka je da je kapitalizam jedini mogući način proizvodnje te su stoga vizije budućnosti gdje kapitalizam ne postoji zapravo postapokaliptične (npr. *Mad Max*). Jasna je tendencija kapitalizma da stvara sve veću podjelu, odnosno razliku između bogatih i siromašnih, ali ujedno daje nadu, tj. »obećanje« svakom pojedincu da može uspjeti. Štoviše, javlja se i »obećanje« promjene samog kapitalizma: »Nove komunikacijske tehnologije, koje obećavaju novu demokraciju i novu društvenu jednakost, zapravo su stvorile nove linije nejednakosti i isključenosti, kako unutar dominantnih zemalja, tako i izvan njih.«⁶⁷ Razvoj tehnologije nudi nadu automatizacije proizvodnje koja će jednog dana sve ljude osloboditi od rada i pružiti blagostanje svima. Međutim, djelomična automatizacija proizvodnje u zapadnom svijetu nije pružila pomak u tom smjeru, nego je promijenila oblike eksploatacije, rad se iz manualnog promijenio u kognitivni. Ta je promjena naizgled pozitivna, ali:

»Usprkos eksploatatorskoj prirodi kapitalizma i pretežno autokratskom i hijerarhijskom menadžmentu, informatička tehnologija, zahtijeva veću obrazovanost, ali istovremeno i veću autonomiju, veću slobodu, veću participaciju i veću motiviranost radnika, i to zato da bi se u potpunosti iskoristio golemi potencijal nove tehnologije i novog umreženoga poduzeća.«⁶⁸ i »Sve rigoroznija kapitalistička logika od 1980-ih nadalje

⁶⁵ Usp. McNamee, M. J., & Edwards, S. D. (2006). Transhumanism, Medical Technology and Slippery Slopes. *Journal of Medical Ethics*, 32(9), 513–518. <http://www.jstor.org/stable/27719694>, str. 514.

⁶⁶ Usp. Canavan, G. *Accelerando* (Case Study), u: *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge, str. 57.

⁶⁷ Hardt, M., Negri, A. (2000). *Empire*, Harvard University Press, London, str. 300.

⁶⁸ Castells, M., *The Rise of Network Society*, str. 64.

dovodi do polarizacije društva usprkos napretku u profesijama. Ova pojava nije nepovratna i može se ispraviti promišljenim politikama s ciljem ponovnog uravnoteženja društvene strukture. Međutim, ako ih se ostavi na miru, sile nesputanog tržišnog nadmetanja unutar informacijske paradigme gurnut će zaposlenost i društvenu strukturu prema dualizmu.«⁶⁹

Dakle, već je i Castells uvidio da bez kontrole ili određene promjene ovakav sustav vodi u sve veću polarizaciju, ali zadržava optimistični stav da je taj proces reverzibilan. Međutim, od vremena Castellsova pisanja prošla su desetljeća u kojima se to nije dogodilo. Štoviše, upravo je *veća autonomija, veća sloboda, veća participacija i veća motiviranost radnika* dovela do iluzije slobode (npr. iluzija slobode u OASIS-u u *Ready Player One*) koja se ostvaruje u konzumerističkom društvu (npr. neonske reklame u *Blade Runneru*). Isto kao što je OASIS u *Ready Player One* bijeg iz distopije, to je u suvremenom društvu konzumerizam. Samo je mogućnost ostvarenja pojedinca dovoljna za njegovu pasivnost, a ona je samo lažna sigurnost i temelji se na disperziji odgovornosti (više o tome u idućem poglavlju). Dakle, kao što kaže Castells, ako se taj proces polarizacije na zaustavi, doći će do katastrofalnih posljedica kao što ih možemo vidjeti u cyberpunku.

4.1.3. Pitanje održivosti – ekološka katastrofa i nedostatak resursa

»'Čovjekova glavna opasnost' danas leži u neobuzdanim silama samog suvremenog društva, s njegovim otuđujućim metodama proizvodnje, njegovim sveobuhvatnim tehnikama političke dominacije, njegovom međunarodnom anarhijom – jednom riječju, njegovim sveprisutnim transformacijama same 'prirode' čovjeka te uvjeta i ciljeva njegova života.«⁷⁰

Ekološka katastrofa jedan je od temeljnih pokretača cyberpunk žanra, ali već iz perspektive postapokalipse. U suvremenom svijetu ona je jedan od temeljnih i gorućih problema koje će civilizacija teško riješiti (a neki znanstvenici tvrde da smo prešli točku bez povratka). Iako se sljedeći Millsov citat može smjestiti na sve tri razine ove rasprave, najviše

⁶⁹ Castells, M., *The Rise of Network Society*, str. 280–281.

⁷⁰ Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 13.

pogađa bit u pogledu ekološke katastrofe, odnosno klimatskih promjena: »[...] problem je sama ravnodušnost. I upravo je to stanje, nelagode i ravnodušnosti, signalna značajka našeg razdoblja.«⁷¹ Dakle, nekoliko desetljeća nakon shvaćanja da Zemlji prijete ekološka katastrofa i dalje se nisu poduzeli koraci koji bi je spriječili. Suvremeno je društvo izbjeglo ekološku katastrofu u pogledu nuklearnog rata (npr. *Matrix*, *Blade Runner* i *Ready Player One*), ali se izumiranjem životinje približavamo cyberpunku (npr. *Sanjaju li androidi električne ovce?*). S obzirom na to da izumiranje jednih vrsta podrazumijeva i izumiranje drugih, takav je apokaliptični scenarij vrlo moguć.

Iako je ova diskusija vezana uz informacijsko društvo, važno je napomenuti da informacijski kapitalizam ne prevladava u čitavom svijetu. Zemlje tzv. trećeg svijeta i dalje se baziraju većinom na industrijskom kapitalizmu koji opskrbljuje zemlje tzv. prvog svijeta dobrima. Dakle, bez obzira na promjenu paradigme, opskrba svijeta hranom i dobrima prevladava, odnosno promjena paradigme podrazumijeva i industrijski kapitalizam. Štoviše, takav je eksploativan i jeftin rad smješten daleko od očiju zapadnog svijeta. Prevelikom eksploatacijom prirode civilizacija je došla do trenutka u povijesti kada će uskoro doći do nestašice resursa,⁷² od kojih je najvažniji voda. S obzirom na to da se velike količine vode koriste u proizvodnji, a proizvodnja neprestano raste, nužno će doći do nestašice zato što Zemlja, iako je obnovljiv resurs, nema neograničene resurse. Isto vrijedi i za sve ostale resurse. S druge strane, vidimo velike napore koji se ulažu u istraživanje svemira, specifičnije napore za odlazak na Mars, što kao prioritet postavlja napuštanje planete Zemlje. Jasno je da bi cilj definitivno trebao biti očuvanje vlastitog planeta, a ne napuštanje u cilju ekspanzije zbog (nedostatka) resursa. Budućnost kolonizacije drugih planeta popraćene opustošenjem Zemlje jasno je opisana u *Blade Runneru*. S obzirom na to da je kapitalizmu kao sustavu potreban neprekinut rast, nužno ćemo doći do točke u kojoj će taj rast biti prekinut ili će ga nadomjestiti resursi drugih planeta. Održiv razvoj ovako kako ga vidimo danas ni na koji način nije održiv te se stoga nameće ne pitanje hoće li civilizacija doživjeti neku vrstu apokalipse, već koji će od postapokaliptičnih scenarija zapravo postati budućnost civilizacije.

5. Zaključak

⁷¹ Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford University Press, str. 12.

⁷² Problem ne leži isključivo u resursima, nego i u njihovoj preradi, transportu itd., a sve to zahtijeva dodatne resurse i energiju koja isto tako dolazi od (ne)obnovljivih resursa.

Kao što je već rečeno, u posljednjih nekoliko desetljeća dogodio se pomak u društvenim odnosima koji je znanstvena fantastika, odnosno cyberpunk oslikao još ranije, a cyberpunk je, barem u nekim svojim obilježjima, prešao u stvarnost.⁷³ Iako se cyberpunk ponajviše veže uz pojam postmodernizma, upravo je informacijsko društvo ono koje je i omogućilo takve vizije svijeta. Štoviše, već su i sami teoretičari postmodernizma govorili o distopiji: »Umjesto da samo predviđa buduću distopiju, Baudrillardovo djelo tvrdi da je distopija već bila ostvarena u vrijeme pisanja.«⁷⁴

Smatra se da tehnologija ne može imati negativan utjecaj sama po sebi, već način na koji ju ljudi koriste, ali praksa je pokazala da se uz tehnologiju gotovo uvijek, barem zasad, vežu negativne posljedice. Stoga, budućnost ljudske civilizacije nije prosvjećena budućnost kakvu vidimo u *Zvezdanim stazama* gdje je razvoj tehnologije praćen moralnim razvojem, nego jedna od budućnosti cyberpunka.

Ono što nas cyberpunk može naučiti jest da budućnost kakvu vidimo u *Blade Runneru* i *Ready Player One* zapravo veoma blizu. Kibernetički prostor već je sastavni dio svakodnevnog života čovjeka na zapadu. Kapitalizam je »shvatio« da resursi Zemlje nisu dovoljni za njegovu daljnju perpretuaciju. Ekološka je kriza na pomolu i čini se da ju ništa neće zaustaviti. Stoga, jasno je zašto su vizije budućnosti pesimistične. Cyberpunk već jest sada, samo što mu nedostaje vizualni aspekt, pa ga stoga nije toliko lako prepoznati. Upravo bi spomenute imaginacije, sociološka i moralna, to morale prepoznati – sociološka s aspekta znanosti, moralna s aspekta pojedinca, a obje u cilju sprečavanje tehnološke distopije u budućnosti.

Što nas, dakle, cyberpunk može naučiti o teoriji informacijskog društva? Cyberpunk u svojoj suštini sadrži neke od ključnih obilježja teorije informacijskog društva, pa tako čitatelju ili gledatelju može implicitno ponuditi uvid u nju bez da je toga i svjestan. Neka od tih obilježja

⁷³ Potrebno je napomenuti da postoje i teme oslikane unutar cyberpunk žanra za koje se ne može tvrditi da su se realizirale u današnjem društvu i ne predstavljaju relevantnu društvenu problematiku. Primjer takve teme bi bila umjetna inteligencija, točnije generalna umjetna inteligencija ili jaka umjetna inteligencija. Koncept jake umjetne inteligencije podrazumjeva umjetnu inteligenciju koja je sposobna obavljati sve intelektualne funkcije kao i čovjek tj. sposobna je djelovati, misliti i učiti samostalno. Iako su takve koncepcije umjetne inteligencije često zastupljene u cyberpunku pa i unutar znanstvene fantastike generalno, mogućnost njihovog ostvarenja u suvremenom društvu je još uvijek kontroverzna i smatrana nemogućom pa time se i ne može smatrati kao relevantna društvena problematika.

⁷⁴ Haar, R., McFarlane, A. »Simulation and Simulacra«, u: : *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge, str. 256.

su tehnološki, ekonomski i kulturni aspekti teorije informacijskog društva; od dominacije tehnologije nad društvom i njezinog razvoja kao refleksije društvenih vrijednosti, povećane ekonomske polarizacije, privilegiranje ekonomske moći nad ostalima, zanemarivanje ekologije i uništavanje prirode, pa sve do prožetosti kulture medijima i simbolima. Cyberpunk nikad nije bio samo puka pesimistična vizija potencijalne budućnosti, on je u samoj svojoj koncepciji nastao kao kritika trenutnih i prijašnjih praksi našeg stvarnog društva, nazvali ga mi informacijskim društvom ili bilo kako drugačije.

Budućnost je već ovdje –
samo što nije ravnomjerno raspoređena.

William Gibson

6. Bibliografija

- Bartlett, L., & Byers, T. B. (2003). Back to the Future: The Humanist “Matrix.” *Cultural Critique*, 53, 28–46. <http://www.jstor.org/stable/1354623>.
- Benesch, K. (1999). Technology, Art, and the Cybernetic Body: The Cyborg as Cultural Other in Fritz Lang’s ‘Metropolis’ and Philip K. Dick’s ‘Do Androids Dream of Electric Sheep?’ *Amerikastudien/American Studies*, 44(3), 379–392. <http://www.jstor.org/stable/41157479>.
- Bell, D. (2007) *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, New York, Routledge.
- Canavan, G. *Accelerando* (Case Study), u: *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishing Ltd, str. 5
- Chevrier, Y., Straw, W., & R. M. P. (1984). “Blade Runner”; Or, the Sociology of Anticipation (“Blade Runner”, ou: la Sociologie de l’anticipation). *Science Fiction Studies*, 11(1), 50–60. <http://www.jstor.org/stable/4239588>
- Childs, P. (2006). *Texts: Contemporary Cultural Texts and Critical Approaches*. Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1r1zbd>,
- Cline, E. (2011). *Ready Player One*, New York, Crown Publishing.
- Dick, P. K. (1999). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Millenium, London.
- Felmlee, D., & Faris, R. (2016). Toxic Ties: Networks of Friendship, Dating, and Cyber Victimization. *Social Psychology Quarterly*, 79(3), 243–262. <http://www.jstor.org/stable/44078245>
- Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*, 144, 42–43. <https://doi.org/10.2307/4152980>.

- Gilić, N. (2013) *Filmske vrste i rodovi*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, elektroničko izdanje.
- Goodwin, R., Palgi, Y., Lavenda, O., Hamama-Raz, Y., & Ben-Ezra, M. (2015). Association between Media Use, Acute Stress Disorder and Psychological Distress. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 84(4), 253–254. <https://www.jstor.org/stable/48515968>
- Haar, R., McFarlane, A. »Simulation and Simulacra«, u: : *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge.
- Hardt, M., Negri, A. (2000). *Empire*, Harvard University Press, London.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham.
- Kardum, M. (2020). 'Film kao filozofija: slučaj Wittgenstein', *Filozofska istraživanja*, 40(4), str. 665-684. <https://doi.org/10.21464/fi40401>,
- McFarlane, A. »Strange Days (Case Study)«, u: *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge.
- McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L. “Cyberpunk as a Cultural Formation”, u *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* (2020), ur. McFarlane, A., Murphy, G. J., Schmeink L., New York, Routledge.
- McNamee, M. J., & Edwards, S. D. (2006). Transhumanism, Medical Technology and Slippery Slopes. *Journal of Medical Ethics*, 32(9), 513–518. <http://www.jstor.org/stable/27719694>
- Mills, C. W. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford: Oxford University Press.
- Nordstrom, J. (2016). “A Pleasant Place for the World to Hide”: Exploring Themes of Utopian Play in *Ready Player One*. *Interdisciplinary Literary Studies*, 18(2), 238–256. <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.2.0238>.
- Nussbaum, M. C. (1992). *Love's Knowledge. Essays on Philosophy and Literature*. New York; Oxford: Oxford University Press.

- Senior, W. A. (1996). "Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity." *Film Criticism*, 21(1), 1–12. <http://www.jstor.org/stable/44019023>.
- Turković, H. (2021). Što je sve film?. *Suvremene teme*, 12 (1), 11–26. <https://doi.org/10.46917/st.12.1.1>
- utopija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 29. 6. 2022. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=63513>.
- utopija. *Hrvatski jezični portal*, Pristupljeno 29. 6. 2022. <https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search>.
- Webster, F. (2006). *Theories of the Information Society*. New York: Routledge.
- Williams, D. E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner." *International Political Science Review/Revue Internationale de Science Politique*, 9(4), 381–394. <http://www.jstor.org/stable/1600763>.
- Yeates, R. (2021). Urban decay in the transmedia universe of Blade Runner. In *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction* (pp. 90–117). UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1txdfvf.9>

7. Filmografija

- Esmail, S. *Mr. Robot*, 2015–2019.
- Fleischer, R. *Soylent Green*, 1973.
- Miller, G. *Mad Max*, 1979.
- Niccol, A. *Gattaca*, 1999.
- Roddenberry, G. *Star Trek*, 1966–1969.
- Romanek, M. *Never Let Me Go*, 2010.
- Scott, R. *Blade Runner*, 1982.
- Spielberg, S. *Ready Player One*, 2011.
- The Wachowskis. *Cloud Atlas*, 2012.
- The Wachowskis. *Matrix*, 1999.
- Villeneuve, D. *Blade Runner 2049*, 2017.

8. Sažetak

Cilj je ovog rada analizom cyberpunka i informacijskog društva pronaći njihova zajednička obilježja te uz pomoć sociološke imaginacije mapirati ključne probleme suvremenog društva. Prikazana su ključna djela cyberpunka kao distopije: *Blade Runner*, *Matrix* i *Ready Player One*. Ukazano je na povezanost umjetnosti i stvarnosti, ali i na potencijal umjetnosti za promišljanje o stvarnosti i budućnosti. Tehnologija je bitni element koji povezuje cyberpunk i informacijsko te je stoga ona postavljena u fokus. Rasprava se odvija na tri razine: pojedinca, društva i svijeta. Definirani su sljedeći problemi: kibernetički prostor, transhumanizam, kapitalizam, siromaštvo, ekološka katastrofa i nedostatak resursa. Pokušalo se ukazati na elemente cyberpunka danas, upozoriti na mogući razvoj tih elemenata u budućnosti te pokazati da je vizija budućnosti čovječanstva doista slična cyberpunku.

Ključne riječi: cyberpunk, informacijsko društvo, sociološka imaginacija.

9. Summary

The aim of this paper is to find their common characteristics by analyzing cyberpunk and the information society, and with the help of sociological imagination to map the key problems of contemporary society. The key works of cyberpunk as a dystopia are shown: *Blade Runner*, *The Matrix* and *Ready Player One*. The connection between art and reality was pointed out, but also the potential of art to reflect on reality and the future. Technology is an essential element that connects cyberpunk and information, and therefore it is placed in focus. The discussion takes place on three levels: the individual, the society and the world. The following problems are defined: cyberspace, transhumanism, capitalism, poverty, ecological disaster and scarcity of resources. An attempt was made to point out the elements of cyberpunk today, to warn about the possible development of these elements in the future, and to show that the vision of the future of humanity is indeed similar to cyberpunk.

Key words: cyberpunk, information society, sociological imagination.