



Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej

tytuł:

Peryferale – wizualne utopie produktywności bez granic i cyberpunkowe obrazy wyczerpania

autor:

Jerzy Stachowicz

źródło:

Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej 2023 nr 37

odsyłacz:

<https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2023/37-obrazy-wyczerpania/peryerale>

doi:

<https://doi.org/10.36854/widok/2023.37.2818>

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

cyberpunk; praca zdalna; science fiction; peryferie; peryferyjny; neoliberalizm

streszczenie:

Autor przygląda się peryferyjnym obrazom pracy zdalnej pokazanym w filmie *Sleep Dealer* i serialu *Peryferyjny*. Kino w stylu cyberpunk wykorzystuje do próby zdiagnozowania współczesnych problemów powstających wokół koncepcji pracy zdalnej. Szczególną uwagę zwraca na to, co dzieje się na peryferiach zglobalizowanego, usieciowionego świata. Tam, gdzie zmarginalizowany, niewidzialny pracownik zdalny jest oddzielony interfejsem, a jego wyczerpanie i wypalenie zostaje ukryte za obrazem maszyny-programu. Futurystyczne, cyberpunkowe próby wykroczenia poza „tradycyjne imaginariusium pracy” pozwalają autorowi zadać pytanie czy urządzeniem peryferyjnym nie staje się odpodmiotowany (uprzedmiotowany) pracownik?

Jerzy Stachowicz – Kulturoznawca, fan science fiction, pracuje w Instytucie Kultury Polskiej UW, zajmuje się badaniem nowych mediów w kontekście antropologii słowa oraz historią kultury popularnej przed 1939 rokiem. Autor książek *Technogadżet w magicznym świecie konsumpcji* (2016) oraz *Komputery, powieści i kino nieme. Procesy remediacji w perspektywie historycznej* (2018). Wraz z Agnieszką Haską opublikował antologię polskiej przedwojennej literatury SF *Śnić o potędze* (2012), a także książki *Bezlitosne. Najokrutniejsze kobiety dwudziestolecia* (2015) oraz *Jasnowidze i detektywi* (2019). W wolnych chwilach gapi się w ekrany i pisze o zapomnianych powieściach fantastycznych.

Peryferale – wizualne utopie produktywności bez granic i cyberpunkowe obrazy wyczerpania

Pojęcie pracy zdalnej pojawiło się już w latach 70.¹ i wciąż funkcjonuje jako utopijna wizja pracy z domu, pracy bez granic, nieustających pracowakacji „klasy kreatywnej”. Pandemiczne realia odsłoniły ciemne strony tej koncepcji, takie jak wykluczenie z pracy zdalnej wielu grup zawodowych czy bycie *always-on* jako poddanie się kontroli i normom samowyzysku. W artykule zamierzam zwrócić się ku peryferyjnym obrazom pracy zdalnej – peryferyjnym w kilku znaczeniach.

Po pierwsze, patrząc z polskiej perspektywy, wybrane przeze mnie przykłady obecne w tekstach poświęconych kulturze wizualnej i krytyce kultury współczesnej traktowane są dość peryferyjnie. *Sleep Dealer* (reż. Alex Rivera, 2008) to niezależna amerykańsko-meksykańska produkcja SF, która w Polsce nie doczekała się szerokiej dystrybucji; serial platformy Amazon *Peryferal* (2022) popularny jest głównie wśród fanów prozy Williama Gibsona.

Po drugie, są to opowieści, których akcja toczy się dosłownie na peryferiach, a bohaterami są przedstawiciele grup marginalizowanych i mniejszości. Te wizje przyszłości kierują spojrzenie tam, gdzie wyczerpanie i zniechęcenie stają się codziennością, a „troska o dobre życie, do którego przynależy udane współżycie z innymi, coraz bardziej ustępuje trosce o przetrwanie”²



Plakat filmu *Sleep Dealer*.
Źródło

Po trzecie „peryferal” [*peripheral*] to zapożyczone z języka angielskiego słowo oznaczające urządzenie peryferyjne, czyli „urządzenie zewn[ętrzne] komputera, nie wchodzące w skład jednostki centralnej, ale przez nią sterowane”³. Peryferale z serialu to futurystyczne wyobrażenia *hardware’u* i wizualnych interfejsów pozwalających na pozostawanie na obrzeżach i pracę w centrum; wcielanie się w maszynę wykonującą pracę fizyczną. To również urządzenia ukrywające pracę prekarną, zmęczenie i niedostatek pracownika; pozwalające na jego marginalizowanie oraz fetyszyzację systemów technologii cyfrowych.

W centrum tego tekstu znajduje się więc pytanie o przyszłość stechnologizowanej pracy: czy całkowicie uprzedmiotowiony i utowarowiony pracownik nie staje się właśnie urządzeniem



peryferyjnym? Podobne pytania zadawano sobie już od czasu rewolucji przemysłowej. Jednak, jak zauważa Phoebe V. Moore, powszechna cyfryzacja sprawia, że należy nie tylko zastanowić się nad tym, czy maszyny zabiorą nam pracę, ale przede wszystkim spytać: czy maszyny powinny nami zarządzać?⁴

Fantastykę naukową i jej interpretację traktuję przy tym jako narzędzie humanisty: swoistą metodę wglądu w dzisiejsze problemy. Próbuję oglądać fantastykę, ale też „myśleć fantastyką”⁵.

Workation – utopijne obrazy pracy zdalnej

Praca zdalna stała się ważnym pojęciem po pandemii COVID-19. Pojawia się w debacie publicznej: powstają artykuły, książki i raporty, toczą się spory⁶. Jest postrzegana zarówno jako zagrożenie dla *status quo* neoliberalnego kapitalizmu, jak i jako jeden z jego symboli i największe osiągnięcie. W pandemii dla pracowników wielu branż stała się szansą, dla innych

obowiązkiem. Jest ona również tematem dyskusji o prawach pracowniczych i sporów między pracownikami a pracodawcami. Podobnie jak niegdyś o ośmiogodzinny dzień pracy czy wolne soboty, toczy się publiczna debata o jej status: czy to prawo, przywilej czy może obowiązek pracownika?

Za twórcę pojęcia pracy zdalnej zwykle uznaje się amerykańskiego fizyka Jacka M. Nillesa⁷, który zaproponował, by dojazdy do pracy, powodujące korki i angażujące duże zasoby materialne, zostały zastąpione przez telekomunikację. „Istotą telepracy w ujęciu Nillesa było



Przyczepa Airstream
Źródło

«wyprowadzenie» pracy z siedziby pracodawcy dzięki zastosowaniu techniki [...] poprzez zapewnienie telepracownikowi niezbędnej informacji w każdej chwili i w każdym miejscu”⁸. Pracownik miał wykorzystywać dynamicznie rozwijające się media elektroniczne (telefony, komputery, telewizję i sieci teleinformatyczne), by wykonywać swoje zadania w miejscu innym niż biuro; fizyczny transport miał ustąpić transferowi informacji – elektronicznym mediom komunikacyjnym. Można w tym miejscu przywołać klasyczne koncepcje Marshalla McLuhana⁹ i zauważyć, że zgodnie z nimi było to po prostu zastąpienie jednych mediów – „przedłużeń człowieka” – innymi, nowszymi. Telepraca jest więc zjawiskiem zgodnym z „logiką mediów” i ich „ewolucją”, stanowi konsekwencję pojawienia się społeczeństwa informacyjnego, w którym najważniejsze dla gospodarki stają się obieg danych, wiedza i skomplikowane rozwiązania technologii komputerowych. Co istotne, pojawia się tu koncepcja zastąpienia przestrzeni fizycznej (z dzisiejszego punktu widzenia powiedzielibyśmy: „tradycyjnej” czy „klasycznej” konceptualizacji przestrzeni¹⁰) przestrzenią całkowicie lub częściowo wykreowaną przez technologię – cyberprzestrzenią lub

przestrzenią hybrydową.

Podejście do rozwiązywania problemu dojazdów do pracy było więc w pewnym sensie cyberpunkowe i McLuhanowskie, zwłaszcza jeśli przyjmiemy szeroką, słownikową definicję cyberpunku jako „odmiany fantastyki naukowej o akcji rozgrywającej się w cyberprzestrzeni”¹¹. To może zresztą być argumentem za tezą, że kanadyjski twórca nowoczesnych teorii mediów był również prekursorem cyberpunku¹² jako pewnej estetyczno-technologicznej wrażliwości, specyficznego sposobu wyobrażania sobie problemów teraźniejszości i przyszłości oraz sposobów ich rozwiązywania. Ta wrażliwość, która dała podwaliny pod ideologię kalifornijską¹³, w pewnym sensie łączy sztandarowych twórców cyberpunku i Dolinę Krzemową: wiara w moc informacji i technologii, które mogą zastąpić wszystko, ze wszystkim się stopić i rozwiązać wszelkie problemy społeczne.

Telepraca odwołuje się również do innych „kalifornijskich” założeń, które już w 1945 roku Vannevar Bush zaproponował w koncepcji Memeksa – uważanej za jedną z teoretycznych podstaw internetu.

Memex – swoista maszyna do patrzenia: graficzny prekomputer umożliwiający linkowanie tekstów i obrazów oraz pracę na gotowych linkach – miał zautomatyzować

powtarzalne i „niekreatywne”, zdaniem Busha, procesy intelektualne poprzez „zastąpienie” ich (zapośredniczenie)¹⁴ technicznymi obrazami: mikrofilmami z tekstem i zdjęciami.

Nilles również chciał zastąpić „niekreatywną”¹⁵ i niewydajną część pracy, jaką były dla niego dojazdy, nowoczesnymi technologiami – również opartymi na wizualności. I – podobnie jak w przypadku koncepcji Busha – mylił kreatywność z produktywnością oraz wydajnością, co jest charakterystyczne dla tego, co nazywam



Apple Vision
Źródło

kalifornizacją¹⁶, czyli procesu ekspansji rozwiązań cyfrowych i sposobów myślenia (wspomnianej ideologii kalifornijskiej) charakterystycznych dla branży komputerowej z Doliny Krzemowej na inne branże i przestrzenie geograficzne.

Praca zdalna – telepraca – postrzegana była zatem jako nowocześniejsza, uwalniająca kreatywność i znosząca dotychczasowe ograniczenia. Wpisywała się w pozytywną neoliberalną wizję globalizacji, powszechnego dobrobytu i równych szans w kapitalistycznym świecie. Miała gwarantować wolność i kreatywność w czasach postfordyzmu¹⁷, podobnie jak w epoce fordyzmu taką obietnicą lepszego jutra była najpierw taśma produkcyjna, a potem powszechna automatyzacja (która oczywiście nie zniknęła z technoutopii)¹⁸.

Początkowo pracą zdalną miała zajmować się „klasa kreatywna”: naukowcy, programiści, nauczyciele, projektanci, artyści i pracownicy mediów¹⁹, a więc w dużej mierze ludzie pisma. Widać to już u Nillesa, który wśród profesji predestynowanych do pracy zdalnej widział przede wszystkim tak zwane wolne zawody. Telepracą mieli się zajmować ludzie wykonujący pracę niematerialną²⁰ i realizujący w ten sposób różne utopijne wizje, które towarzyszą ideologii kalifornijskiej. Praca w tym trybie miała wspierać takie (późniejsze) idee jak wkinomia: pozbawiona hierarchii i granic kreatywna współpraca możliwa dzięki mediom cyfrowym, oparta na zasadach *open source*. „Aby stać się jej częścią, wystarczy mieć komputer podłączony do sieci oraz odrobinę inicjatywy i kreatywności”²¹ – podkreślali propagatorzy idei Don Tapscott i Anthony Williams. „Młodzi ludzie w Indiach, Chinach, Brazylii lub w którymś z szybko rozwijających się krajów Europy Wschodniej mają dziś szansę włączenia się w mechanizmy światowej gospodarki na równych prawach. Ich rodzice mogli o tym tylko marzyć”²² – dodawali. Nowe formy pracy połączone z cyfrowymi środkami produkcji w technoutopii Doliny Krzemowej przedstawiane bywały nawet jako wyzwanie rzucone skostniałemu kapitalizmowi,

a towarzyszący im technologiczny neoliberalizm jako świt ery cyberwolności. „«My, Naród» nie jest już tylko politycznym sloganem – pełną nadziei odą do mocy i potęgi mas; jest to również trafny opis tego, jak zwykli ludzie – pracownicy, konsumenci, obywatele, podatnicy – zyskują możliwość wprowadzania innowacji i tworzenia wartości globalnej”²³.

Obrazy pracy zdalnej powstawały więc wokół narracji utopijnych, a w czasie pandemii dotyczyły przede wszystkim dwóch komplementarnych stylów życia klasy kreatywnej: *workation* i *home office*.

Workation („pracowakacje”) to łączenie wyjazdu – zwykle w popularne wśród turystów i egzotyczne miejsce – oraz pracy zdalnej. Albo ewentualnie połączona z pracą ucieczka na łono „dzikiej” przyrody (ale nie tak



Peryferal Greene County, Tennessee
Źródło

dzikiej, by była odcięta od sieci). *Workation* są często krytykowane jako nowa forma kolonizacji²⁴. *Home office* to praca z domu – najbliższa pierwotnej koncepcji Nillesa.

Takie obrazy pracy pojawiały się między innymi w filmie koncernu Meta, w którym Mark Zuckerberg wraz ze współpracownikami prezentował pomysł na Metaverse – wirtualne środowisko pracy i zabawy w jednym²⁵.

Utopijną wizję pracy zdalnej podtrzymują również – paradoksalnie – wypowiedzi szefów wielkich firm próbujących po pandemii ściągnąć pracowników do biur oraz artykuły w prasie ekonomicznej, z których można się dowiedzieć, że „praca zdalna w pandemii okazała się przebojem dla wielu pracowników. Wielu ciężko się z nią żegnało i teraz za nią tęskni, a wielu robi wszystko, żeby ta forma pracy się utrzymała, choćby w części”²⁶. Jak twierdzi szef Microsoftu, w ostatnich latach mamy do czynienia „z prawdopodobnie największą zmianą wzorców pracy w ostatnich czasach”²⁷. Właściciele i prezesi firm wciąż widzą

w pracy zdalnej przede wszystkim odpoczynek czy też brak znoju, który ich zdaniem powinien towarzyszyć pracy. Do rangi memu urosła wypowiedź właściciela firmy deweloperskiej Marvipol:

Towarzystwo się rozpieczęściło na prawo i lewo: były fitnessy, remonty, pielęgnacje ogrodów. Nawet mi się menadżerowie zwierzali, że jak wspaniale, bo mieszkają ileś tam lat w jakimś miejscu i trzy lata nie byli na ogrodzie, a teraz mogą sobie kopać, chodzić po nim, spotkania online odbywać. To wykorzystywanie sytuacji i dawanie z siebie jak najmniej²⁸.

Wypowiedzi szefów można więc odbierać jako reakcję na kalifornijską utopię: obawę przed utratą cielesnej kontroli i dziwne wyobrażenie, że kiedy praca stanie się rzeczywiście nieodróżnialna od zabawy czy wolnego czasu, to zdarzy się coś złego.

Pandemiczne realia odsłoniły jednak również ciemne strony tej koncepcji. Wymuszona wirusem zmiana nie była aż tak powszechna, jak się sądzi, i obejmowała przede wszystkim pracowników „kreatywnych” i biurowych w dużych miastach, czyli, paradoksalnie, tych, którzy na takich zmianach mogli zyskać lub chociaż najmniej stracić. Cytowany szef Marvipolu nie wspomina na przykład o robotnikach pracujących na jego budowach. Ci od początku byli wykluczeni z technologicznej utopii. Czy jednak w taki sposób, jak nam się na pierwszy rzut oka wydaje? Odpowiedzi pomogą mi udzielić film i serial, które określam jako peryferyjny cyberpunk.

„Okiełznaj nowe formy współpracy – albo giń”

W tym świecie przetrwają tylko podłączeni do sieci. Szybkimi krokami zbliżają się zmiany, a w biznesie zaczyna obowiązywać nowa twarda zasada: okiełznaj nowe formy współpracy – albo giń. Ci, którzy sobie z tym nie poradzą, będą coraz bardziej izolowani – zostaną odcięci od sieci, gdzie użytkownicy dzielą się wiedzą, adaptują ją i uaktualniają, tworząc wartości²⁹.

Ten cytat z *Wikinonii* jest również dobrym wprowadzeniem do filmu Alexa Rivery *Sleep Dealer* z 2008 roku (w Polsce znany również jako *Podłącz się*) oraz wyprodukowanego przez Amazon serialu *Peryferal*, powstałego w popandemicznym 2022 roku, ale opartego na książce najbardziej rozpoznawalnego cyberpunkowego autora Williama Gibsona z roku 2014.

Peryferal skupia się na historii Fisherów, amerykańskiej rodziny w głębokim kryzysie, która musi się zmierzyć z wyzwaniami scyfryzowanego świata przyszłości. Mieszkają w domu w górskiej okolicy, niedaleko przemysłowego miasteczka. Są na granicy wyczerpania: ojca brak, matka ciężko chora, syn Burton to były żołnierz cierpiący na zespół stresu pourazowego (PTSD), a jego siostra i zarazem główna bohaterka Flynne to młoda dziewczyna przedwcześnie wchodząca w rolę głowy rodziny. Burton znajduje sobie nieźle płatną pracę zdalną w myśl zasady wikinonii – „dostosuj się do sieciowego świata albo giń”. Dostosował się zresztą już wcześniej – jako żołnierz był cyborgiem nieustannie połączonym z innymi członkami swojego oddziału – i być może dlatego przeżył w nowoczesnej wojnie. Teraz spędza czas w okularach do wirtualnej rzeczywistości, grając za pieniądze w gry typu First



Testowanie sprzętu do VR
Źródło

Person Shooter (FPS). Historia opowiedziana w serialu zaczyna się, gdy Burton dostaje propozycję testowania bardzo realistycznej gry. Pomaga mu w tym inna uzdolniona graczyk – Flynne. Dziewczyna szybko odkrywa, że nie bierze udziału w grze, ale pracuje w Londynie jako pilotka niezwykłego drona – prawie nieodróżnialnego od żywego człowieka robota zwanego peryferalem. To Londyn jeszcze dalszej przyszłości, kiedy peryferale są codziennością, tak samo jak korzystanie z usług prowincjuszy z przeszłości. Fabuła serialu obfituje w sensacyjno-kryminalne wątki, ale można na nią spojrzeć również jako na snutą z perspektywy peryferii opowieść o pracy.

Sleep Dealer to też historia zaczynająca się od wyczerpania, wypalenia i kryzysu rodziny oraz tradycyjnego stylu życia, która przeradza się w sensacyjną cyberfantastykę o stosunkach pracy. Tu prowincją jest Meksyk przyszłości. Rodzina Cruzów mieszka w małej miejscowości na południu kraju. Ojciec, niegdyś dość zamożny farmer, teraz ledwo wiąże koniec z końcem. Na pobliskiej rzece postawiono zapórę, wodę sprzedaje się głównie do USA, a tamy pilnują drony. Miejscowi mogą ją kupować za dolary. Główny bohater, młody Memo Cruz, chce iść z duchem czasu. Majsterkuje w szopie, jest hakerem podsłuchującym satelitarne łącza – między innymi te, których używają amerykańscy piloci. To sprowadza nieszczęście na rodzinę, dom Cruzów zostaje bowiem uznany za placówkę antyglobalistycznych terrorystów i ostrzelany z drona. Ojciec ginie, a Memo decyduje się na akt będący dziwnym połączeniem pokuty ze spełnieniem marzeń. Jedzie do Tijuany zatrudnić się jako *cyberacero*, najemny cyberprekariusz³⁰ pracujący zdalnie w USA z jednej z wielkich hal przy granicy. Po drodze poznaje



Przejsie graniczne do Meksyku z San Diego.
Źródło

dziewczynę, która pracuje jako cyberpisarka – opisuje i udostępnia w sieci swoje wspomnienia. Trzecim bohaterem filmu jest amerykański żołnierz Rudy, syn meksykańskich imigrantów – ten, który ostrzelał dronem dom Mema. Wszyscy troje mogą łączyć się z cyfrową siecią poprzez specjalne złącza wszczepione w ciało. Sensacyjna fabuła okazuje się przede wszystkim pretekstem do opowiedzenia o pracy zdalnej z peryferyjnej perspektywy – bohaterów żyjących na pograniczu państw, technologii, ubóstwa, jawy i snu.

Na cyberpunk można spojrzeć jako na odmianę fantastyki naukowej zajmującą się nie tylko cyberprzestrzenią i komputerami, ale także peryferiami, sytuacjami peryferyjnymi i swoistym widzeniem peryferyjnym technocetrycznej kultury miasta epoki cyfrowej.

W emblematycznych dla cyberpunku powieściach i opowiadaniach Williama Gibsona i Neala Stephensona w centrum świata przedstawionego paradoksalnie znajdują się peryferia czy margines. Miejsca na pograniczu, ukryte przed „spojrzeniem normatywnym” lub przez nie niedostrzegane: slumsy, przedmieścia, tylne wejścia do budynków i komputerów, serwerownie, pakamery i podrzędne bary. Miejsca zamieszkiwane przez kontrkulturowe i nieformalne społeczności, których nie ma w oficjalnym przekazie mediów elektronicznych pokazujących piękny świat symulaków neoliberalnego kapitalizmu. Z takich okolic można wyraźnie zobaczyć to, co w centrum, ale ich samych nie widać. Nawet sieć i technologia bywają ukazywane z tej perspektywy: hakerstwo, wszczepy, cyberprzestrzeń i nielegalne podłączenia to peryferia, podziemie, margines. Ich przeciwieństwem są eleganckie salony z drogim markowym sprzętem elektronicznym, abonamenty



Mur na granicy Meksyku i USA w Tijuanie, Meksyk.
Źródło

cyfrowe, uprzejmi sprzedawcy i legalne hasła. Bohaterowie za tym tęsknią, bo z perspektywy peryferii i obrzeży wydaje się to szczególnie atrakcyjne – również dla widza i czytelnika. Kontrast margines–centrum jest więc mocnym środkiem światotwórczym cyberpunku.

Podobnie rzecz ma się z bohaterami. To typowe postacie z pogranicza – cyberkowboje, by odnieść się do legendy Dzikiego Zachodu. Ten mit jest mocno zakorzeniony w cyberpunku i wczesnych wizjach internetu, odwołujących się do westernu jako gatunku, który tylko pozornie wydaje się odległy³¹. Western mówi przecież o okrutnym pięknie życia na peryferiach nowoczesnego państwa, jakim miały być Stany Zjednoczone. Mówi też o kolonizowaniu peryferii za pomocą technologii, i to „technologii zdalności” – ówczesnych nowych mediów – czyli telegrafu, kolei i broni palnej. Haker czy (cyber)punk to również postacie stojące na granicy światów, klasowo i rasowo. Bohater opowieści cyberpunkowych to najczęściej człowiek pogranicza, którego nie chce zaakceptować żadne miejsce i żadna hegemoniczna, normatywna społeczność wymagająca jasno sprecyzowanej tożsamości: pół maszyna, pół człowiek (cyborg), imigrant, samouk, genialna nastolatka, weteran, osoba z niepełnosprawnościami.

Choć cyberpunk bywa krytykowany z pozycji feministycznych, postkolonialnych i lewicowych³² jako męskocentryczna, stechnicyzowana apologia neoliberalizmu posługująca się orientalizacją i egzotyzacją, to przecież nie można nie zauważać obecnego w nim przewartościowania, odwrócenia relacji centrum–peryferia. To, co kolonialne, egzotyczne i dalekie, staje się istotne i łączy pozornie niepasujące przestrzenie: Japonię, Daleki Wschód, Kalifornię, pustynię, ale również internet.



Punkt ujęcia wody na pustyni, granica USA-Meksyk
Źródło

Kalifornia czy Tokio to miejsca, które nawet przez mieszkańców bywają odbierane jako inne od tradycyjnie zachodniej przestrzeni: pozbawione centrum, nieciągłe, niekończące się przedmieścia³³. Widać tu nieustanne napięcie między centrum a peryferiami oraz społeczeństwem kontroli a społeczeństwem buntu i wolności³⁴.

„Na krawędzi wszystkiego” – peryferyjna praca zdalna

W *Peryferalu* mamy do czynienia z takim napięciem między centrum (Londynem) a (amerykańską) prowincją. Symbolem tej ostatniej jest stojąca w lesie za domem Fisherów stara przyczepa kempingowa typu *streamline*. Można ją uznać za reprezentację już utraconej przyszłości wyobrażonej. Fantastyki wyczerpanej i zastąpionej właśnie przez cyberpunkowe wizje. To przyszłość z opowiadania *Kontinuum Gernsbacka*³⁵ Gibsona: przedkomputerowa, oparta na innej estetyce, bez cyberprzestrzeni, za to z raketami kosmicznymi, energią atomową i tajemniczymi promieniami. Przyszłość wspaniałych przedmieść i pięknych krążowników szos, które już wkrótce miały się stać latającymi samochodami.

Przyczepa w lesie odsyła jednak do bardziej złożonego kompleksu znaczeń, w których wypalenie, wyczerpanie i prekarność odgrywają ważną rolę. To przecież symbol upadku amerykańskiego przemysłu i amerykańskiego snu: przyczepy, domy na kołach, odrapane chałupinki zasiedlają amerykańskie imaginarium wypalonego imperium; poprzemysłowe peryferie, które już nikogo nie obchodzą, ale chciałyby stać się znowu wielkie (w myśl hasła z kampanii dwóch republikańskich prezydentów Reagana i Trumpa: *Make America Great Again*). Przedstawiane są często jako zamieszkane przez mężczyzn w czapkach z daszkiem i siatkowych podkoszulkach oraz kobiety ubrane w kraciaste koszule ze strzelbami w dłoniach. Plenery i postacie

podobne do tych z *Peryferala* znajdziemy też w neowesternowym serialu *Justified* (2010–2015) czy w książkowej *Elegii dla bidoków* (2016) J.D. Vance'a. Cyberpunk *Peryferala* miesza przyszłość z tym, co dobrze znamy – podobnie zresztą jak w filmie *Riviera*.

Przyczepa to również symbol ucieczki przed całkowitym upadkiem w ramiona wielkich cyfrowych korporacji, zamiany obietnicy wolności na konieczność ucieczki przed bankructwem i prowadzenie życia wyczerpanego robotą półcyfrowego koczownika.



Peryferal Graveyard Fields jesienią
Źródło

Główna bohaterka *Nomadland* (reż. Chloé Zhao, 2020) mieszka w starym wanie, a żeby zarobić na życie, pracuje dorywczo w magazynach korporacji Amazon – tej samej, która wyprodukowała serial.

Stara przyczepa to swoisty pastisz, a może nawet parodia *home office* i *workation*. Co luksusowego czy egzotycznego jest w pracy zdalnej z miejsca, które nie jest willą z basenem albo hotelem nad wodą? Takie skromne i zaniedbane przestrzenie zasłania się podczas dzisiejszych telekonferencji generowanym cyfrowo sztucznym tłem – w teatrze cyfrowego życia są to kulisy, których nikt nie chce pokazać. Chyba że w wersji wyestetyzowanej, jako relację z ucieczki na łono przyrody wysoko wykwalifikowanych pracowników sektora IT, którzy inwestują setki tysięcy dolarów w renowację starych przyczep i kamperów.

Wreszcie sama lokalizacja przyczepy – w lesie – odsyła nas do innego obrazu równie mocno zakorzenionego w amerykańskiej popkulturze. Prosty domek w lesie czy na odludziu symbolizuje czasy pierwszych białych kolonizatorów, podboju Dzikiego Zachodu, narodzin demokracji oraz ruchów intelektualnych – w takich domach rodzili się prezydenci i dumał Henry David Thoreau³⁶. Chatka w lesie to również miejsce taniego niezależnego życia, ucieczki przed miastem, technologią,

niepokojem, traumą i wypaleniem, które w popkulturze często staje się swoim przeciwieństwem – scenerią horroru, jak w filmie *Cabin in the Woods* (reż. Drew Goddard, 2011), albo siedzibą radykalnego krytyka technologii, cyberpunka à rebours, terrorysty Teda Kaczynskiego. Szerzej znany jako „Unabomber” Kaczynski rozsyłał pocztą bomby, walcząc z nadmierną jego zdaniem ekspansją technologii³⁷. *Modus operandi* terrorysty opierał się więc – paradoksalnie – na zdalnym działaniu przy użyciu środków technicznych. W *Peryferalu* miejsce ucieczki ekskomandosa cyborga też staje się sceną technohorroru i polem radykalnego zdalnego oporu przeciwko cywilizacji technologicznego zniewolenia.

Peryferie ze *Sleep Dealer*

wyglądają inaczej, ale współgrają z tymi z serialu, jakby należały do tej samej wyobrażonej przyszłości. Centrum są Stany, Meksyk natomiast leży „na krawędzi wszystkiego”, jak mówi Memo.

Początek filmu może sugerować, że jest to klasyczna fabuła o podróży bohatera z peryferii do centrum, jednak obraz ludzi podłączających się do wirtualnego świata szybko zostaje zastąpiony onirycznymi wizjami meksykańskiej prowincji w stanie Oaxaca. Wkrótce okazuje się, że ta opowieść traktuje właśnie o niemożliwości podróży bohatera, bo centrum, czyli USA, ogrodzone jest murem. Film jest panoramą różnych stopni oddalenia od centrum, peryferyjności miejsc, które odwiedza bohater. Podobnie jak w *Peryferalu* miejscem zawiązania akcji jest wiejska okolica. Warsztat Mema to wprawdzie nie przyczepa w lesie, ale wciąż nawiązujący do chatki na odludziu nędzny barak na pustyni. Memo podsłuchuje tam rozmowy osób pracujących w USA. Peryferie okazują się miejscem, z którego z zazdrością podpatruje się świat wielkich



Slumsy w okolicach Ramos Arizpe w Meksyku.

Źródło

miast i nowoczesnych technologii; przestrzeni, gdzie działają technologiczne mity, a może nawet gdzie się tworzą albo dla której są tworzone. Z meksykańskiej perspektywy nie widać rdzy na przyczepie Fisherów, a medialny obraz amerykańskiego snu wciąż jest na tyle silny, że warto zaryzykować dla niego życie. Kiedy bohater przenosi się do Tijuany, trafia na kolejny margines. „Na peryferiach miasta stały fabryki komputerowe” – mówi Memo zza kadru. Zostaje zdalnym pracownikiem, mieszka w slumsach na przedmieściu w porzuconym przez poprzednich lokatorów domku. Za sąsiadów ma starszych mężczyzn żyjących na granicy nędzy, niegdyś również zdalnych pracowników. Miejsce zatrudnienia bohatera nie ma nic wspólnego z *home office*; to prawdziwa cyberfarma, połączenie hipernowoczesności z tymczasowością taniej hali magazynowej, jednej z tych, jakie można znaleźć na przedmieściach każdego dużego miasta na świecie. W takim zakładzie dba się o maszyny, nie o pracowników. Stanowiska pracy z niebieskim okablowaniem i komunikatami dotyczącymi bezpieczeństwa pracy wydają się sterylne, ale tam, gdzie świat jest już tylko „dla ludzi”, pozostaje blacha falista, slumsy i minimalna infrastruktura. Wszczepy łączące ciało z siecią też są montowane w szopach i garażach, a nie w salonach ze sprzętem komputerowym.

Komunikaty dotyczące bezpieczeństwa pracy, które Memo dostaje, kiedy zaczyna pracę, również podkreślają troskę o maszyny, a nie o człowieka: „za ten sprzęt płacisz z własnej pensji”, „wszelkie szkody pokrywa pracownik”. Ten ostatni jest wymienny, co uwidacznia się w sposobie, w jaki Memo jest szkolony do zadań operatora drona. Po podłączeniu się do sieci, czyli wpięciu kabli w ciało i założeniu szkieł kontaktowych, *cyberacero* „przenosi się” do USA, a przed jego oczami otwiera się tekstowe menu, w którym wybiera wersję językową. Od tej pory dostaje głosowe i tekstowe komunikaty, a inni pracownicy i drony na budowie są tłumaczeni na język hiszpański. Przygotowanie do pracy przypomina tutorial z gry wideo. Skupia

się na przekazywaniu sposobów poruszania się i naciskania konkretnych przycisków – trenowaniu refleksu i ciała, nie umysłu. W tej cyborgicznej relacji pracownik jest niewykwalifikowany; to maszyna ma kwalifikacje. Memo daje maszynie zmysły i zdolność poruszania się, jest jej *vis vitalis*, *Élan vital*, ale to dron, czy właściwie jego oprogramowanie, potrafi przykręcać, spawać, wciągać elementy czy utrzymywać równowagę kilkaset metrów nad ziemią. „To połączenie w dwie strony. Czasem ty kontrolujesz maszynę, czasem maszyna ciebie”, stwierdza Memo. Człowiek jest tylko wykonawcą, pilotem – istotna jest technika. (Również w *Peryferalu* bohaterowie obsługujący tytułowego drona zmieniają się, choć początkowo nie jest to istotne dla pracodawcy.) Człowieka można zastąpić, drogiego oprogramowania i trudnej do wyprodukowania techniki – nie.

Filmowego pracownika nikt nie pyta, skąd ma interfejs VR i czy zdobył go legalnie. Ważne jest gotowe do pracy ludzkie ciało. Czy nie przypomina to dzisiejszego traktowania pracowników Ubera czy Volta? Nieważne, skąd jest i jak zdobył telefon z aplikacją, samochód czy rower. Jeśli deklaruje gotowość do pracy i znajduje się w miejscu, w którym go potrzeba – może zaczynać. Kiedy już nie ma siły, aplikacja wskaże kogoś świeżego i dopiero co podłączonego. Wyczerpanie pracą dotyczy tylko cielesnego robotnika, co zostaje pokazane w scenie wypadku na budowie w filmie *Rivery*. Robotnik zasypia, mdleje czy też dostaje zapaści na stanowisku pracy, przez co dron przestaje dobrze pracować; następuje sprzężenie zwrotne, pracownik upada; jest wyczerpany pracą. Światła w hali zmieniają się na czerwone. Kiedy nadzorca i Memo wynoszą robotnika z fabryki, wszystko wraca do normy. Nie wiemy, co się z nim stało ani czy przeżył. Być może w chwili odłączenia robotnika od drona obsługę przejmuje ktoś inny, może z Polski albo Wietnamu, w końcu język obsługi może być dowolnie zmieniony, a *know-how* pozostaje zapisany w pamięci maszyny. Zdalna praca bierze to, co najlepsze

z fordowskiej taśmy i postfordowskiej elastyczności. Zmarginalizowany, niewidzialny, zastępowalny pracownik zdalny jest oddzielony od klienta-pracodawcy cyfrowym interfejsem, a jego wyczerpanie i wypalenie zostaje ukryte za obrazem maszyny-programu, który zawsze działa, nieustannie pozostaje w gotowości³⁸. Taka wizja to swoiste odwrócenie czy wykołajenie technomesjanistycznego spojrzenia tak istotnego dla cyberpunku i kalifornijskiego neoliberalizmu³⁹. Nie ma przeniesienia ludzkiego umysłu (duszy) do komputera-roboty; jest wyssanie ducha i sił życiowych z pracownika i wyrzucenie go. Jest uśmiercenie człowieka w zamian za pozornie nieskończone funkcjonowanie maszyny⁴⁰. Dlatego używana przez niektórych teoretyków cyberpunku kategoria pracy bezcielesnej⁴¹ [*disembodied labor*] wydaje mi się tylko częściowo przydatna w analizie wybranych tu przypadków. „Duch w maszynie” to człowiek, ale nie tyle pozbawiony cielesności, ile będący przede wszystkim cielesnością⁴². Memo opowiada o tym, że czerpią z niego energię i wysyłają gdzieś daleko; towarzyszy temu specyficzny montaż z obrazu wnętrza ciała Mema i podłączonego do jego systemu nerwowego elektronicznego interfejsu z rurociągiem, obrazem rzeki i tamy w rodzinnej miejscowości.

„Dajemy Ameryce to, czego potrzebowała – pracę bez pracowników”

Praca, którą wykonują bohaterowie *Peryferala* i *Sleep Dealer*, to praca zdalna, ale zupełnie innego rodzaju niż *home office* w przywoływanych na początku wyobrażeniach koncernu Meta. Znacznie się różni nawet od tej, jaką wykonują dzisiejsi pracownicy korporacji – odbywa się w przestrzeni hybrydowej⁴³, a jednocześnie jest materialna⁴⁴. Taki obraz burzy zakorzeniony w popkulturowym imaginariu właśnie dzięki cyberpunkowi twardy podział przestrzeni życia człowieka na realną

i wykreowaną cyfrowo.

W *Peryferalu* nie ma znaczenia, czy Londyn jest oddalony od amerykańskiej prowincji w czasie, czy tylko w przestrzeni. W końcu bohaterowie są biedni i nie stać ich na podróż, znają Londyn jedynie z obrazów, a te zawsze mogą przecież być *deep fake*'ami – fałszywymi wizerunkami stworzonymi przy udziale zaawansowanej technologii cyfrowej – tak jak fejkami okazują się przestrzenie wirtualnej współpracy. Już teraz możemy swobodnie aranżować wirtualne tła i pomieszczenia podczas zdalnych spotkań na Zoomie czy w Google Meet. Możemy nawet zastępować na ekranach nasze twarze cyfrowymi animacjami. Serialowy Londyn jest miastem obrazem, miastem medialnym zarówno dla ostatnich nielicznych mieszkańców, jak i dla zdalnych pracowników. Jest też dosłownym miastem popandemicznym i powojennym, przestrzenią w kwarantannie, gdzie nieczęsto spotyka się prawdziwych ludzi, często zaś ich peryferale czy wizerunki, z którymi się współpracuje. W dodatku część przechodniów na ulicach oraz budynków okazuje się cyfrowo generowana – mają stworzyć przyjazne do życia tło, kryjąc zniszczenia i pustkę. Londyn daje obrazy, prowincja daje ludzi i pracę, i oba te światy spotykają się w hybrydowej przestrzeni.

Podobnie jest w *Sleep Dealer*. Początkowe sekwencje są ukazane przy użyciu swoistej onirycznej estetyki – pozostają nieostre, z nałożonymi filtrami, rozmytymi i zniekształconymi krawędziami. Potem zresztą okazuje się, że część z tych obrazów pochodzi z drona, ale granice między dronem, snem i obrazem widzianym przez pilota ulegają rozmyciu. Memo opowiada o doświadczeniu pracy zdalnej i poczuciu dystansu względem rodzinnego domu. Widać, że jego życie jest teraz oparte na obrazach, poddane rygorowi patrzenia: jest tam, gdzie patrzy. Nie ma jednak oddzielnego, całkowicie wirtualnego świata cyberprzestrzeni; nasza przestrzeń jest ich cyberprzestrzenią i na odwrót. Dla Mema fizyczna przestrzeń budowy w USA ma cechy cyberprzestrzeni, a dla Rudy'ego atak na dom rodziny głównego

bohatera jest niczym gra wideo.

Praca zdalna w serialu i filmie przebiega w rzeczywistości nie tyle wirtualnej, ile hybrydowej. Okazuje się ona przestrzenią kolonizacji i ukrywania wypalenia, a za urządzeniem i interfejsem kryje się człowiek, który dokonuje samowyzysku i jest wyzyskiwany⁴⁵

. Dlatego w obu historiach ważny jest zarówno element materialności jak i medialnego zapośredniczenia przez obrazy oraz cyfrowe dane. Memo i osoby, z którymi pracuje w hali w Tijuanie, wykonują jak najbardziej „materialne” czynności, ale zapośredniczone medialnie. Z perspektywy hangaru wygląda to jak bezgłośny taniec sylwetek podłączonych kablami do internetu. Kable, zapewne zgodnie z intencją reżysera, przypominają sznurki marionetki, za które „pociąga” kapitalizm sieci. Zakładając soczewki *cyberaceros*, nie przenoszą się do wirtualnego świata, ale przechodzą do świata obrazów, gdzie odległość, wirtualność i materialność zostają zamazane, zmiksowane. Ostatecznie Memo buduje jednak jak najbardziej materialny budynek, a jego koleżanki są służącymi w jak najbardziej materialnych rezydencjach zamożnych Amerykanów.

To sprzężenie sieci i materialności jeszcze mocniej widać w świecie *Peryferala*, gdzie obieg towarów i cyfrowy handel oparte są na druku 3D. Miejskowa drukarnia, w której pracuje Flynne, jest odpowiednikiem centrum handlowego czy *convenience store* z amerykańskich opowieści o prowincji. Towar zamawia się w sklepie internetowym, a drukowany jest na miejscu. W obiegu materialnym są surowce i prefabrykaty (tworzywa do druku), a także praca fizyczna, w obiegu cyfrowym projekty i praca niematerialna – wszystko jednak łączy się w nierozzerwalną, wzajemnie powiązaną całość. Z drugiej strony fizyczność pracy zostaje cyfrowo zapośredniczona – przeskakuje przestrzeń i czas podczas używania peryferala.

Koniec pracowakacji – podsumowanie

Zarówno film, jak i serial jako obrazy produktywności bez granic stanowią świetną ilustrację tego, na co w utopijnych obrazach Metaverse'u i *home office* nie ma miejsca. Włączenie w światową gospodarkę nie jest jednak spełnieniem marzeń, lecz drogą do ich utraty, do deziluzji, wypalenia i wyczerpania. To nie marzenia, lecz konieczność. Twarda zasada „dostosuj się do gospodarki sieci albo giń” okazuje się dotyczyć nie tylko firm, ale przede wszystkim pracowników.

Cyberpunkowa opowieść o pracy zdalnej to w przywołanych przypadkach opowieść o drugiej stronie ekranu, tej peryferyjnej, wykluczonej z obrazów wspaniałej przyszłości – o cyfrowym outsourcingu. Outsourcing też jest wyprowadzeniem pracy poza siedzibę pracodawcy – i również często jest telepracą. Ale cyfrowy interfejs sprawia, że z punktu widzenia klienta lub pracodawcy staje się nieistotne, czy praca wykonywana jest w domu, na „farmie influencerów”, w starej przyczepie czy w przygranicznym hangarze. Po obrazy tego typu pracy zdalnej nie musimy już zresztą sięgać do SF: roboty KIWI-bot dostarczające jedzenie, a nawet samobieżne odkurzacze są dobrym przykładem – nie wiemy, kto je w danej chwili obsługuje ani czy mamy do czynienia z autonomicznymi urządzeniami obsługiwanymi przez AI, czy z dronami obsługiwanymi przez jakichś *cyberaceros*. W przypadku pozornie autonomicznych robotów KIWI-bot to ostatnie okazuje się prawdą: nad ich działaniem w USA czuwają pracownicy znajdujący się fizycznie w Kolumbii⁴⁶.

Tam, gdzie rozwijają się różnorodne formy kapitalizmu sieci, widzimy kreatywność bez granic, obrazy bez granic, technologie



Widok z przodu Kiiwibota drugiej generacji.
Źródło

bez granic – i ciała z granicami. Technologie zdalności okazują się technologiami nie tylko nadzoru, inwigilacji⁴⁷, ale też technologiami dyscyplinującymi, bo utrzymującymi ciała w pewnym rygorze, w ryzach, w zamknięciu, w oddaleniu od centrum⁴⁸. Pozwalają je zdalnie nadzorować i dyscyplinować, nie dopuszczając do buntu, odseparowywać od siebie, zatrzymywać w domach.

Dodajmy do tego prekarną niepewność jako istotę samej sieci⁴⁹. Zgodnie z wizją ideologii kalifornijskiej sieć cyfrowa przedstawiana jest jako stała, niezawodna, przekraczająca granice geograficzne, społeczne i etniczne, a w rzeczywistości jest kapryśna i nieustannie stawia użytkownika przed kolejnymi problemami: utratą zasięgu, zerwaniem połączenia, odłączeniem przez pracodawcę, zbyt małą przepustowością itp. To wszystko wzmacnia poczucie niepewności – w każdej chwili można stracić pracę poprzez odłączenie. Pozytywny wizerunek sieci w kontakcie z ciałem uchodźcy prezentuje na przykład raport RAND Corporation *Crossing the Digital Divide*⁵⁰ – podczas gdy film *Rivory* pokazuje coś odwrotnego.

Serial i film znacznie lepiej pokazują problemy produktywności bez granic i nowej globalizacji niż mainstreamowe obrazy świata cyfrowego: rządzonego przez AI i pozbawionego materialności. Trafność prezentowanych tam obrazów wynika z hybrydowego podejścia do wizji przyszłości – poruszania problemów wytwórczości, materialności produkcji obok informacji i wirtualności, cielesności razem z odcieleśnieniem. Czy to jest brakujące ogniwo w teorii społeczeństwa informacyjnego? Sztuczna inteligencja i automatyczne fabryki nie zapełnią ulic wymarłych, popandemicznych metropolii starzejących się społeczeństw



Northrop Grumman Bat
Źródło

Zachodu. Drony już tak. Z dzisiejszej perspektywy *Sleep Dealer* okazuje się nie tyle obrazem przyszłości lub odniesieniem do porozumień NAFTA⁵¹, co obrazem aktualnym w tej chwili – również pod względem technicznym.

Futurystyczne, cyberpunkowe próby wykroczenia poza „tradycyjne imaginarium pracy” pozwalają odpowiedzieć twierdząco na zadane na początku pytanie: czy przypadkiem urządzeniem peryferyjnym nie staje się odpodmiotowiony (uprzemiotowiony) pracownik?

Jak pisze Jan Zygmuntowski, skrajnie niestabilna praca rozpowszechniła się

razem z popularnością platform „pracy na żądanie” [*gig economy*] [...]. Rynek pracy [...] oferowany przez platformy cyfrowe doprowadził do powstania „pracy tłumu” [*crowdwork*], czyli zlecania zadań dużej grupie konkurujących o jej wykonanie pracowników online. Efektem tego jest postępująca prekaryzacja⁵².

Ten typ pracy doprowadzony do absurdalnych rozmiarów i obejmujący również produkcję pokazują film *Rivery* i serial według Gibsona. Świat peryferali i *cyberaceros* to właśnie świat, w którym nastąpiła „dewaluacja pracy i utowarowienie samych pracowników”⁵³.

Tam, dokąd na swoje pracowakacje uciekają dobrze wynagradzani pracownicy centrum, jednocześnie odbywa się deziluzja pracy zdalnej – ciągłe podążanie w dół, prekaryzacja, walka o przetrwanie. Nie produktywność bez granic, ale nowy typ eksploatacji bez granic.

W tych obrazach peryferii nie ma już egzotyki w formie ucieczki od świata techniki do dzikości i bujności natury. Jest za to wyczerpanie i wypalenie postkolonialnego świata: zniszczona przyroda, sucha ziemia, wszechobecna bieda – codzienność Pasa rdzy czy meksykańskiego pogranicza.

- 1 Jack M. Nilles, *Telepraca. Strategie kierowania wirtualną załogą*, przeł. A. Ehrlich, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2003.
- 2 Byung-Chul Han, *Spółeczeństwo wypalenia*, w: idem, *Spółeczeństwo zmęczenie i inne eseje*, przeł. R. Pokrywka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2022, s. 76.
- 3 <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/peryferyjne-urzadzenie;3956150.html>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 4 Phoebe V. Moore, *The Quantified Self in Precarity. Work, Technology and What Counts*, Routledge, London–New York 2018, s. 150.
- 5 Zob. Grażyna Gajewska, *Myśleć fantastyką. Przez science fiction do posthumanizmu*, „Images” 2020, t. XXVIII, nr 37, s. 8.
- 6 Zob. Elżbieta Mączyńska, *Praca zdalna, dobrodziejstwa i wynaturzenia*, „Polityka Społeczna” 2021, nr 5–6, s. 10–18; Bartosz Migas, *Narodziny klasy domowej*, „Krytyka Polityczna”, 27 kwietnia 2020; <https://krytykapolityczna.pl/gospodarka/narodziny-klasy-domowej-migas/>, dostęp 11 lutego 2024; *Praca zdalna po pandemii – Raport podsumowujący webinarium #12: Praca zdalna z perspektywy pracownika*, 2 marca 2023; <https://zpp.net.pl/praca-zdalna-po-pandemii-raport-podsumowujacy-webinarium-12-praca-zdalna-z-perspektywy-pracownika/>, dostęp 11 lutego 2024; numer specjalny czasopisma „Work” 2022, t. 71, nr 2.
- 7 Jack M. Nilles, *Telepraca...*
- 8 Dorota Jendza, Piotr Wróbel, *Kontrowersje wokół definicji telepracy*, „Zarządzanie i Finanse. Journal of Management and Finance” 2018, t. 16, nr 1–2, s. 202.
- 9 Marshall McLuhan, *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 39.
- 10 Julie E. Cohen, *Cyberspace as/and Space*, „Columbia Law Review” 2007, t. 107, s. 210–256.
- 11 <https://sjp.pwn.pl/slovniki/cyberpunk.html>, dostęp 12 lutego 2024.
- 12 Mirosław Filiciak, *Cyberpunk a teoria (i praktyka) mediów*, „Teksty Drugie” 2021, nr 6, s. 21.

- 13 Richard Barbrook, Andy Cameron, *Californian Ideology*, „Mute” 1995, t. 1, nr 3; <https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>, dostęp 20 lipca 2023.
- 14 Vannevar Bush, *Jak możemy myśleć*, przeł. R. Chymkowski, I. Kurz, w: *Communicare. Almanach antropologiczny. Temat: Internet*, Wydział Polonistyki, Warszawa 2004.
- 15 Słowo to świadomie umieszczam w cudzysłowie, bo to szczególne podejście do kreatywności, którego nie podzielam.
- 16 Jerzy Stachowicz, *Kalifornizacja motoryzacji – samochód jako cyfrowa maszyna medialna*, „Przegląd Humanistyczny” 2023, nr 1, s. 30–46.
- 17 Artur Szarecki, *Kapitalizm somatyczny. Ciało i władza w kulturze korporacyjnej*, Wydawnictwa Drugie, Warszawa 2017, s. 178.
- 18 Patrz: Ritchie Calder, *Narodziny przyszłości w retorcie uczonych*, przeł. i oprac. I. Rogala-Sobieszczański, Trzaska, Evert i Michalski, Warszawa 1936.
- 19 Szczegółowa koncepcja klasy kreatywnej i jej roli w neoliberalnej gospodarce: Richard Florida, *Narodziny klasy kreatywnej*, przeł. T. Krzyżanowski, M. Penkala, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2010.
- 20 Maurizio Lazzarato, *Praca niematerialna*, przeł. Ł. Biskupski, w: *Robotnicy opuszczają miejsca pracy*, red. J. Sokołowska, Muzeum Sztuki, Łódź 2010, s. 79–99.
- 21 Don Tapscott, Anthony D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 30.
- 22 Ibidem, s. 32.
- 23 Ibidem.
- 24 Czasem zapisywane jest też jako *workcation*. Patrz: Kira Wang, *Digital Nomads: ‘Workcation’ or Colonization?*, „34th Street”, 19 września 2021; <https://www.34st.com/article/2021/09/digital-nomads-travel-colonization-tourism-gentrification-white-supremacy>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 25 Podobne wyobrażenia pracy można znaleźć wcześniej w wysokobudżetowych filmach SF takich jak *Iron Man*.

- 26 <https://businessinsider.com.pl/biznes/polski-miliarder-nie-kupuje-pracy-zdalnej-fitness-remonty-pielegnacje-ogrodow/Oy2f9xb>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 27 <https://www.rp.pl/rynek-pracy/art37108611-szefowie-uwazaja-ze-pracownicy-zdalni-robia-mniej-pracownicy-sadza-inaczej>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 28 <https://businessinsider.com.pl/biznes/polski-miliarder-nie-kupuje-pracy-zdalnej-fitness-remonty-pielegnacje-ogrodow/Oy2f9xb>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 29 Don Tappscott, Anthony D. Williams, *Wikinomia...*, s. 30.
- 30 *Cyberacero* to świadome nawiązanie twórców filmu do słowa *bracero* oznaczającego nisko opłacanego sezonowego pracownika fizycznego z Meksyku, dosłownie „tego, który pracuje rękami”, czyli modelowego prekariusza. Zob. hasło *bracero* na stronie „Vocabulary.com”; <https://www.vocabulary.com/dictionary/bracero>, dostęp 12 lutego 2024.
- 31 „Kowbojem konsoli” (*console cowboy*) nazywa William Gibson bohatera powieści *Neuromancer* Henry’ego Dorsetta Case’a.
- 32 Caroline Alphin, *Neoliberalism and Cyberpunk Science Fiction. Living on the Edge of Burnout*, Routledge, New York 2021; Paweł Frelik, *NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka*, „Teksty Drugie” 2021, nr 6, s. 32–51.
- 33 Deidre Mask, *Adresy. Co mówią nam o tożsamości, statusie i władzy*, przeł. A. Wilga, Znak, Kraków 2022, s. 160.
- 34 Zob. Wendy Hui Kyong Chun, *Control and Freedom. Power and paranoia in the age of fiber optics*, MIT Press, Cambridge 2006.
- 35 William Gibson, *Kontinuum Gernsbacka*, w: idem, *Wypalić chrom*, MAG, Warszawa 2018, s. 39–52.
- 36 Alison K. Hoagland, *The Log Cabin: An American Icon*, University of Virginia Press, Charlottesville 2018.
- 37 Theodore J. Kaczynski, *Technological Slavery: The collected writings of Theodore J. Kaczynski, a.k.a. “The Unabomber”*, Feral House, Port Townsend 2010.

- 38 Jak zauważają Richard Barbrook i Andy Cameron, takie ukrywanie pracy ma w USA długą tradycję, a cyfrowy prekariusz jest niczym niewolnik czy służący w posiadłości Thomasa Jeffersona, który również był niewidoczny, oddzielony techniką – kuchenną windą i obrotowymi drzwiczkami. Zob. Richard Barbrook, Andy Cameron, *Californian Ideology...*
- 39 Zob. Marc O'Connell, *Być maszyną*, przeł. A. Małecka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2020.
- 40 Trochę inaczej wygląda to w zakończeniu serialu *Peryferal*. Jedna scena została mocno zmieniona w stosunku do książki Gibsona.
- 41 Michael Pitts, 'Check Your Network Connection': *Cyberpunk Visions of Disembodied Labor in 'Sleep Dealer'*, „European Journal of American Studies” 2003, t. 18, nr 2; <http://journals.openedition.org/ejas/20115>, dostęp 10 lutego 2024.
- 42 Rozważania na temat odcieleśnienia i cielesności pracy w cyberpunku: Salvatore Proietti, *Labour in Cyberpunk: On the Frictions of the Virtual Frontier*, w: *Precarity in Culture: Precarious Lives, Uncertain Futures*, red. E. Marino, B. Majoul, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle 2023, s. 167–182.
- 43 Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. A. Nacher, w: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Universitas, Kraków 2010, s. 633.
- 44 Maurizio Lazzarato, *Praca niematerialna...*, s. 79–99.
- 45 Richard Barbrook, Andy Cameron, *Californian Ideology...*
- 46 Gbenga Ogbonyenitan, *Kiwibots are not fully Autonomous and are controlled by operators in Colombia*, „Technidence”, 20.08.2019; <https://techidence.com/kiwibots-are-not-fully-autonomous-and-are-controlled-by-operators-in-colombia/>, dostęp 29 sierpnia 2023.
- 47 Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, przeł. A. Unterschuetz, Poznań: Zys i S-ka 2020.
- 48 Michel Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 1993, s. 196–197.
- 49 Patrz: Phoebe V. Moore, *The Quantified Self in Precarity Work...*

- 50 Shelly Culbertson, James Dimarogonas, Katherine Costello, Serafina Lanna, *Crossing the Digital Divide*
- Applying Technology to the Global Refugee Crisis*, RAND Corporation, Santa Monica 2019.
- 51 Zob. Fiona Jeffries, *Cyborg Resistance on the Digital Assembly Line: Global Connectivity as a Terrain of Struggle for the Commons in Alex Rivera's 'Sleep Dealer'*, „Journal of Communication Inquiry” 2015, t. 39, nr 1, s. 21–37; Lysa Rivera, *Historie przyszłości i praca cyborgów. Science fiction amerykańsko-meksykańskiego pogranicza po NAFTA*, przeł F. Boratyn, „Teksty Drugie” 2021, nr 6, s. 346–376.
- 52 Jan Zygmuntowski, *Kapitalizm sieci*, Stowarzyszenie RozRuch, Warszawa 2020, s. 68–69.
- 53 Ibidem.

Bibliografia

Alphin, Caroline. *Neoliberalism and Cyberpunk Science Fiction. Living on the Edge of Burnout*. New York: Routledge, 2021.

Barbrook, Richard, Andy Cameron. "Californian Ideology." *Mute* 1, no. 3 (September 1995). www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology.

Bush, Vannevar. „Jak możemy myśleć.” Translated by Roman Chymkowski, Iwona Kurz. *Communicare. Almanach Antropologiczny. Temat: Internet*. Warszawa: Wydział Polonistyki, 2004.

Calder, Ritchie. *Narodziny przyszłości w retorce uczonych*. Translated by Ignacy Rogala-Sobieszczański. Warszawa : Trzaska, Evert i Michalski, 1936.

Chun, Wendy Hui Kyong. *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge: MIT Press, 2006.

Cohen, Julie E. "Cyberspace as/and Space." *Columbia Law Review*, 107 (2007): 210–256.

Culbertson, Shelly, James Dimarogonas, Katherine Costello, Serafina Lanna. *Crossing the Digital Divide Applying Technology to the Global Refugee Crisis*. Santa Monica: RAND Corporation, 2019.

Filiciak, Mirosław. „Cyberpunk a teoria (i praktyka) mediów.” *Teksty Drugie* 6 (2021): 17–31.

Florida, Richard. *Narodziny klasy kreatywnej*. Translated by Tomasz Krzyżanowski, Michał Penkala Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2010.

Foucault, Michel. *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. Translated by Tadeusz Komendant. Warszawa: Aletheia, 1993.

Frelik, Paweł. „NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka.” *Teksty Drugie* 6 (2021): 32–51.

Gajewska, Grażyna. „Myśleć fantastyką. Przez science fiction do posthumanizmu”. *Images*

XXVIII, no. 37 (2020): 5–19.

Gibson, William. "Kontinuum Gernsbacka." In: Wypalić chrom. Translated by Piotr W. Cholewa. Warszawa: Wydawnictwo MAG, 2018: 39–52.

Han, Byung-Chul. Społeczeństwo zmęczenia i inne eseje. Translated by R. Pokrywka, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2022.

Hoagland, Aliso K. The Log Cabin: An American Icon. Charlottesville: University of Virginia Press, 2018.

Jeffries, Fiona. "Cyborg Resistance on the Digital Assembly Line: Global Connectivity as a Terrain of Struggle for the Commons in Alex Rivera's 'Sleep Dealer'." *Journal of Communication Inquiry* 39, no. 1 (2015): 21–37.

Jendza, Dorota, Piotr Wróbel. „Kontrowersje wokół definicji telepracy.” *Zarządzanie i Finanse. Journal of Management and Finance* 16, no. 1 (February 2018): 201–214.

Kaczynski, Theodore J. *Technological Slavery: The Collected Writings of Theodore J. Kaczynski, a.k.a. "The Unabomber."* Port Townsend: Feral House, 2010.

Lazzarato, Maurizio. „Praca niematerialna.” Translated by Łukasz Biskupski. In: *Robotnicy opuszczają miejsca pracy.* Edited by Joanna Sokołowska. Łódź: Muzeum Sztuki, 2010: 79–99.

Mask, Deidre. *Adresy. Co mówią nam o tożsamości, statusie i władzy.* Translated by Agnieszka Wilga. Kraków: Znak, 2022.

Mączyńska, Elżbieta. „Praca zdalna, dobrodziejstwa i wynaturzenia.” *Polityka Społeczna* 566–567, 5–6 (2021): 10–18.

McLuhan, Marshall. *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka.* Translated by Natalia Szczucka, Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne 2004.

Migas, Bartosz. „Narodziny klasy domowej.” *Krytyka Polityczna* (11.02.2024). <https://krytykapolityczna.pl/gospodarka/narodziny-klasy-domowej-migas/>.

Moore, Phoebe V. *The Quantified Self in Precarity. Work, Technology and What Counts*

. London, New York: Routledge, 2018.

Nilles, Jack M. Telepraca. Strategie kierowania wirtualną załogą. Translated by Andrzej Ehrlich. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2003.

O'Connel, Marc. Być maszyną. Translated by Aleksandra Małecka. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2020.

Ogbonyenitan, Gbenga. "Kiwibots are not fully Autonomous and are controlled by operators in Colombia." Technidence (20.08.2019). <https://techidence.com/kiwibots-are-not-fully-autonomous-and-are-controlled-by-operators-in-colombia/>.

Pitts, Michael. "'Check Your Network Connection': Cyberpunk Visions of Disembodied Labor in 'Sleep Dealer'." European Journal of American Studies (18.02.2023). <http://journals.openedition.org/ejas/20115>.

"Praca zdalna po Pandemii – Raport podsumowujący webinarium #12 Praca zdalna z perspektywy pracownika." (11.02.2024). <https://zpp.net.pl/praca-zdalna-po-pandemii-raport-podsumowujacy-webinarium-12-praca-zdalna-z-perspektywy-pracownika/>.

Proietti, Salvatore. "Labour in Cyberpunk: On the Frictions of the Virtual Frontier." In: Precarity in Culture: Precarious Lives, Uncertain Futures, edited by Elisabetta Marino, Bootheina Majoul. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2023: 167–182.

Rivera, Lysa. "Historie przyszłości i praca cyborgów: science fiction amerykańsko-meksykańskiego pogranicza po NAFTA." Translated by Franciszek Boratyn. Teksty Drugie 6 (2021): 346–376.

Souza e Silva, Adriana de. "Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych." Translated by Anna Nacher. In: Miasto w sztuce – sztuka miasta. Edited by Ewa Rewers. Kraków: Universitas, 2010.

Stachowicz, Jerzy. "Kalifornizacja motoryzacji – samochód jako cyfrowa maszyna medialna." Przegląd Humanistyczny 1 (2023): 30–46.

Szarecki, Artur. Kapitalizm somatyczny. Ciało i władza w kulturze korporacyjnej

. Warszawa: Wydawnictwo Drugie, 2017.

Tappscott, Don, Anthony D. Williams. Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko. Translated by Piotr Cypriański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2008.

Wang, Kira. Digital Nomads: 'Workcation' or Colonization?.

<https://www.34st.com/article/2021/09/digital-nomads-travel-colonization-tourism-gentrification-white-supremacy>.

Zuboff, Shoshana. Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy. Translated by Alicja Unterschuetz. Poznań: Zys i S-ka, 2020.

Zygmuntowski, Jan. Kapitalizm sieci. Warszawa: Stowarzyszenie RozRuch, 2020.