

Odnos čovjeka i tehnologije kroz prizmu serijala Black Mirror

Garić, Mislav

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:876298>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-24**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Dvopredmetni diplomski studij Informacijskih tehnologija i Nakladništva

Mislav Garić

Odnos čovjeka i tehnologije kroz prizmu serijala Black Mirror

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Milijana Mićunović

Osijek, 2024.

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Odsjek za informacijske znanosti

Dvopredmetni diplomski studij Informacijskih tehnologija i Nakladništva

Mislav Garić

Odnos čovjeka i tehnologije kroz prizmu serijala Black Mirror

Diplomski rad

Društvene znanosti, informacijske i komunikacijske znanosti, informacijski sustavi i
informatologija

Mentor: doc. dr. sc. Milijana Mićunović

Osijek, 2024.

Prilog: Izjava o akademskoj čestitosti i o suglasnosti za javno objavljivanje

Obveza je studenta da donju Izjavu vlastoručno potpiše i umetne kao treću stranicu završnoga, odnosno diplomskog rada.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napisao/napisala te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s navođenjem izvora odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan/suglasna da Filozofski fakultet u Osijeku trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta u Osijeku, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku 24.9.2024.

Mislav Granić, O122225357

Ime i prezime studenta, JMBAG

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Čovjek, društvo i tehnologija.....	3
3. Serijal Black Mirror.....	9
4. Odnos čovjeka i tehnologije kroz prizmu serijala Black Mirror.....	14
4.1. Nosedive (S03, E01).....	14
4.2. The Entire History of You (S01, E03).....	19
4.3. Be Right Back (S02, E01).....	25
5. Zaključak.....	33
6. Literatura.....	35

Sažetak

Rad istražuje složen odnos između čovjeka i tehnologije kroz analizu serijala Black Mirror, s fokusom na epizode "Nosedive" (S03, E01), "The Entire History of You" (S01, E03) i "Be Right Back" (S02, E01). Cilj rada je, koristeći odgovarajuće teorijske okvire identificirati i opisati utjecaj tehnologije na pojedinca i društvo. Kroz distopijske prikaze, Black Mirror nudi kritičku refleksiju o načinima na koje tehnologija oblikuje ljudske odnose, identitet i društvene strukture, problematizirajući granice između slobode i kontrole. Epizoda "Nosedive" prikazuje društvo u kojem društvene mreže i ocjene direktno utječu na društveni status, što se analizira kroz, primjerice, Benthamov koncept panoptikuma i Foucaultovog društva nadzora. "The Entire History of You" prikazuje tehnologiju koja bilježi svako sjećanje, otvarajući pitanja o privatnosti, povjerenju i stalnom nadzoru i kontroli što se, između ostalog, može povezati s problematikom društva kontrole Gilles Deleuzea, kao i Lockeovom teorijom sjećanja i identiteta. Epizoda "Be Right Back" analizira pitanje identiteta kroz digitalnu reinkarnaciju preminulih osoba, dovodeći u pitanje autentičnost svijesti i ljudskih odnosa, a analizirana je u kontekstu transhumanističkih i posthumanističkih pristupa i teorija. Svrha rada je pružiti dublji uvid u izazove koje tehnološki napredak predstavlja za društvo, kako kroz prizmu nadzora i kontrole, tako i kroz pitanje ljudske autentičnosti i identiteta u svijetu vođenom tehnologijom. Kroz analizu ovih tema, rad pokušava osvijestiti potencijalne opasnosti koje nekritički tehnološki razvoj može donijeti društvu. Metoda koja je korištena u radu je kvalitativna analiza video sadržaja. Analizirane su tri odabrane epizode iz prvih triju sezone serijala Black Mirror, a interpretacija se temelji na teorijskim okvirima koji uključuju koncepte društva kontrole, kapitalizma nadzora i pitanja privatnosti. Dodatno, rad se osvrće na transhumanistička i posthumanistička promišljanja o identitetu i svijesti, analizirajući kako tehnologija redefinira čovjeka u kontekstu suvremenog tehnološkog društva.

Ključne riječi: analiza sadržaja, Black Mirror, društveni izazovi, odnos čovjeka i tehnologije, odnos društva i tehnologije

1. Uvod

Razvoj tehnologije nije samo promijenio način na koji komuniciramo, radimo i živimo, već je duboko utjecao na našu percepciju sebe i svijeta oko nas. Od društvenih mreža koje oblikuju naše samopouzdanje i društveni status, do nadzornih sustava koji kontroliraju našu privatnost, tehnologija danas ima dvostruku ulogu – služi kao alat za napredak i razvoj, ali i kao sredstvo nadzora i manipulacije. Ova dinamična priroda odnosa čovjeka i tehnologije posebno dolazi do izražaja u serijalu *Black Mirror*, koji kroz distopijske scenarije istražuje tamne strane tehnološkog napretka i njegov utjecaj na pojedinca i društvo. Serijal *Black Mirror*, čiji je autor Charlie Brooker, stavlja gledatelja u budućnost koja je zastrašujuće bliska sadašnjosti, prikazujući svijet u kojem su ljudi postali robovi tehnologije koju su sami stvorili. Kroz epizode kao što su „Nosedive“, „The Entire History of You“ i „Be Right Back“ istražuje kako tehnologija može iz temelja promijeniti ljudske odnose, identitet i percepciju osobne slobode. Kroz prikaz društava pod stalnim nadzorom, virtualnih replika izgubljenih voljenih osoba i algoritama koji reguliraju društveni status, *Black Mirror* otvara filozofska pitanja o tome gdje završava ljudska autonomija, a počinje kontrola tehnologije, kao i što je uopće čovjek. Zadatak je ovoga rada u kontekstu odabranih teorijskih okvira, a na temelju triju epizoda serijala *Black Mirror* identificirati i opisati utjecaj tehnologije na čovjeka i društvo, odnosno pružiti dublji uvid u problematiku odnosa čovjeka i tehnologije i izazove koje tehnološki razvoj i integracija tehnologije u svakodnevni život čovjeka predstavlja za društvo. Konceptija rada temelji se na sljedećim istraživačkim pitanjima: 1) Kakav je odnos čovjeka i tehnologije prikazan u serijalu *Black Mirror*?, 2) Koji su društveni izazovi u odnosu čovjeka i tehnologije portretirani u odabranim epizodama serijala *Black Mirror*?, 3) Koji je pristup, odnosno paradigma u serijalu izraženija – utopija ili distopija, tehnoptimizam ili tehnopesimizam, tehnofilija ili tehnofobija? Primijenjena je kvalitativna i kritička metoda analize video sadržaja u epizodama „Nosedive“, „The Entire History of You“ i „Be Right Back“, a na temelju i u kontekstu teorijskog okvira koji uključuje pitanja društva kontrole, kapitalizma nadzora, demokracije nadzora i pitanja privatnosti, odnosno pitanja transhumanističkog i posthumanističkog viđenja čovjeka, posebno u odnosu na njegov identitet i svijest. Analizirat će se kako serijal *Black Mirror* koristi distopijske prikaze tehnologije kako bi kritički progovorio o temama kontrole, nadzora, manipulacije, hiperstvarnosti i drugim problemskim pitanjima. Epizoda „Nosedive“ (S03, E01), primjerice, kroz priču o društvenom sustavu ocjenjivanja otkriva koliko daleko ljudi mogu ići u

prilagođavanju svog ponašanja da bi zadržali svoj društveni status, stvarajući paralelu s Benthamovom teorijom panoptikuma i disciplinarnog društva i društva kazne o kojem je pisao Michel Foucault, ali i suvremeni autori poput Shoshane Zuboff. Slično tome, epizoda „The Entire History of You“ (S01, E03) koristi tehnologiju koja bilježi svaki trenutak u životu ljudi kako bi istražila pitanja povjerenja, paranoje i privatnosti, dok epizoda „Be Right Back“ (S02, E01) problematizira gubitak identiteta i autentičnosti zahvaljujući tehnologiji stvaranja digitalnih replika preminulih osoba. Analizirajući ove epizode, rad će se osloniti na teorijske pristupe Michela Foucaulta, Gilles Deleuzea, Jean Baudrillarda, Shoshane Zuboff i drugih autora koji su se bavili temama društva kontrole i nadzora, kreiranja hiperstvarnosti, kapitalizma nadzora i drugim povezanim temama. U konačnici, cilj rada je pokazati kako Black Mirror reflektira suvremene strahove o tehnologiji kao sredstvu nevidljive, ali sveobuhvatne kontrole koja prodire u sve aspekte ljudskog života. Black Mirror tako postaje ogledalo kroz koje preispitujemo vlastiti odnos s tehnologijom – postavlja se pitanje: je li tehnologija alat za osnaživanje čovjeka ili sredstvo za njegovo suptilno porobljavanje? Upravo kroz tu prizmu promatramo složenost i dvosmislenost odnosa između čovjeka i tehnologije, analizirajući ne samo koristi koje tehnologija donosi, već i opasnosti koje prijete da nas udalje od naše ljudskosti.

2. Čovjek, društvo i tehnologija

Suvremeni svijet u kojemu živimo izrazito je dinamičan i podložan stalnim i brzim promjenama. Zahvaljujući napretku i sveprisutnosti informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) ljudsko svakodnevno iskustvo i način života temeljito su se transformirali. Utjecaj suvremenih digitalnih tehnologija na pojedinca i širu zajednicu postao je neizbježan. U posljednjih trideset godina, kontinuirani razvoj tehnologije komunikacije i računarstva doveo je do nastanka novih tehnologija. Tehnološke inovacije transformirale su stvarnost i postale neizostavan segment suvremenog društva i svakodnevnog života. Svakodnevna iskustva danas znatno se razlikuju od tradicionalnog životnog okruženja u kojemu su ljudi živjeli tisućama godina. Nova tehnološka stvarnost drastično se razlikuje od vremena kada su ljudi živjeli bez digitalnih uređaja. Ljudi su komunicirali licem u lice ili putem pisama, imali su ograničen pristup informacijama, a njihova je društvena interakcija bila ograničena. Danas su tehnologije postale u velikoj mjeri integrirane u svakodnevni život pojedinca, pa je teško i primijetiti njihov sveprisutan utjecaj. Internet, pametni telefoni, računalne i društvene mreže i druge vrste tehnologija, postale su sastavni dio svakodnevnog života pojedinca. Zahvaljujući ogromnom napretku u umjetnoj inteligenciji (UI) današnje tehnologije postaju sve sofisticiranije i pametnije. Gotovo svaka ljudska interakcija i djelovanje posredovano je složenim tehnološkim sustavima koji prikupljaju i analiziraju velike količine podataka. Prikupljene informacije oblikovane su upravo prema specifičnim potrebama pojedinca, što omogućava olakšano donošenje odluka u svim životnim područjima, od svakodnevnih do poslovnih. Na taj način došlo je do promjene načela ljudskog ponašanja, gdje su ljudski uvjeti i svjetonazori u velikoj mjeri oblikovani i njihovim neposrednim (fizičkim) i virtualnim okruženjima.

Postoji nekoliko različitih i dobro poznatih pristupa u proučavanju digitalne transformacije. Digitalna transformacija smatra se tehnološkom i postindustrijskom revolucijom, zatim prijelazom na informatičko ili umreženo društvo i revolucijom ljudske svijesti. Ovi pristupi nisu međusobno isključivi, nego se nadopunjuju i tako stvaraju sveobuhvatnu sliku ključnih problema koji obilježavaju ovo razdoblje.¹ Jedan od najvažnijih doprinosa u istraživanju digitalne transformacije kroz prizmu kulturnih studija očituje se u radu francuskog društvenog i kognitivnog znanstvenika, Dana Sperbera. Sperber u svojoj knjizi „Objašnjavanje kulture: naturalistički pristup“ predlaže novo razumijevanje kulture.² Umjesto da se kultura promatra kao

¹ Usp. Levin, Ilya; Mamlok, Dan. Culture and Society in the Digital Age. // Information 12(2), 68 (2021), str. 1-2. URL: <https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)

² Sperber, Dan. Explaining Culture: A Naturalistic Approach. Oxford: Blackwell's, 1996. Citirano prema: Levin, Ilya; Mamlok, Dan. Culture and Society in the Digital Age. // Information 12(2), 68 (2021), str. 2. URL:

statički prostor koji ljudi naseljavaju, Sperber predlaže da se kultura promatra kao mreža interakcija, kroz koju se može istraživati kako ponašanje pojedinaca stvara održive i dugotrajne obrasce. Skeptičniji i distopijski pogled na digitalnu kulturu daje Bernard Stiegler, koji tvrdi da trenutna digitalna kultura predvođena interesima velikih korporacija, degradira i narušava društveni život. Stiegler upozorava da opsesija velikih korporacija za poticanjem i povećanjem potrošnje, koje se koriste zavodljivim i sofisticiranim algoritmima, znatno redefinira ljudsko iskustvo.³ Oslanjajući se na njegov pristup, Ganaele Langlois objašnjava odnos između utjelovljenog „ja“ u digitalnim mrežama i tehnoscijentične racionalnosti koja upravlja digitalnim mrežama.⁴ Tvrdi da je od ključne važnosti u kontekstu transformacije ljudskog iskustva kritički analizirati kako se „ja“ oblikuje kroz virtualni prostor. Njezina analiza naglašava važnost brige o sebi u digitalnoj eri, gdje ističe kako digitalna tehnologija reorganizira strukture društva i kulture.

Sve ljudske aktivnosti sada uključuju određeni stupanj tehničke integracije. Tehnička sredstva uronila su u svakodnevni život, a takva integracija potvrđuje da tehnologija nije samo alat, nego i temeljni čimbenik u oblikovanju društvenih i kulturnih procesa. Određivanje srži digitalne stvarnosti zahtijeva razumijevanje ključnih transformacija koje su se dogodile u ljudskom iskustvu tijekom digitalnog doba. Te transformacije prvi put su jasno definirane u knjizi „The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era“ čiji je autor talijanski filozof Luciano Floridi, koji predviđa i analizira glavne promjene unutar digitalnog društva.⁵ Tri ključne transformacije koje ukazuju na duboki utjecaj tehnologije na ljudsko postojanje su:

1. Zamagljivanje razlike između stvarnosti i virtualnosti,
2. Zamagljivanje razlike između ljudi, artefakata i prirode,
3. Preokret od oskudice do obilja informacija.

Prva transformacija odnosi se na dualizam između „stvarnosti“ i „virtualnosti“. Pojava digitalnih tehnologija zamaglila je granicu između stvarnog i virtualnog. Promijenila je percepciju fizičke stvarnosti, gdje u svakodnevnom životu postaje sve teže razlikovati virtualni i fizički svijet, što

<https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)

³ Stiegler, Bernard. *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism*. London: Polity Press, 2019. Citirano prema: Levin, Ilya; Mamlok, Dan. *Culture and Society in the Digital Age*. // *Information* 12(2), 68 (2021), str. 2. URL: <https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)

⁴ Langlois, Ganaele. *Digital Existence: Ontology, Ethics and Transcendence in Digital Culture*. London: Routledge, 2018. Citirano prema: Levin, Ilya; Mamlok, Dan. *Culture and Society in the Digital Age*. // *Information* 12(2), 68 (2021), str. 2. URL: <https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)

⁵ Floridi, Luciano. *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. New York: Springer, 2015. Citirano prema: Levin, Ilya; Mamlok, Dan. *Culture and Society in the Digital Age*. // *Information* 12(2), 68 (2021), str. 4. URL: <https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)

dovodi do osjećaja da te razlike više nemaju stroge granice. Naša iskustva nisu više vezana samo za fizičku stvarnost, jer se sve više aktivnosti odvija u virtualnim prostorima. Druga transformacija odnosi se na dubinu integracije tehnologije u čovjeka i prirodu, čime se tradicionalne granice između ljudi, strojeva i prirode brišu. Kroz veći dio ljudske povijesti postojala je lako uočljiva razlika između prirodnih elemenata i artefakata. Napredovanjem u medicini i biotehnologiji, granice između ljudi i artefakata postaju manje vidljive, odnosno ljudi i artefakti postaju sve više povezani. Uz to, široka integracija pametnih uređaja u ljudski život, kao i integracija novih tehnologija poput „Internet of Things“ (IoT) dodatno smanjuju razliku između ljudi i artefakata. Ova transformacija dovodi do pojave raznolikih, naprednih artefakata koji postaju sastavni dio prirodnog okruženja. Jedan od najočitijih primjera zamagljivanja razlike između ljudi, prirode i artefakata je integracija umjetne inteligencije u gotovo svaku domenu čovjekova života, što se smatra potpuno kognifikacijom ljudskog okruženja. Razlike između prirodnog i umjetnog svijeta se mijenjaju, što ostavlja posljedice na ljudsku kulturu. Mijenja se način na koji razumijemo i stvaramo umjetnost, književnost, kao i na koji se način odvija proces obrazovanja. Treća transformacija odnosi se na obilje informacija, što znatno razlikuje digitalno doba od prethodnih. U prošlosti su se društva suočavala s oskudicom informacija, a pristup znanju bio je ograničen. Prije pojave interneta, enciklopedije su predstavljale znanje i usmjeravale pojedince i društvo. Pretpostavljalo se da što su ljudi više znali, to su bolje djelovali, a nedostatak znanja bio je povezan s greškama ili nesigurnošću. Međutim, u digitalnom dobu više nije ključno samo znanje, nego i sposobnost obraćanja pažnje u mnoštvu dostupnih informacija. Danas su informacije postale izuzetno dostupne, a digitalnim preokretom dolazi i do eksponencijalnog rasta informacija, gdje svaka naša aktivnost stvara digitalni trag. Ova promjena ima značajan utjecaj na ljudsku kulturu jer se mijenja čovjekova percepcija informacija i znanja. Obilje informacija ima gotovo ontološki utjecaj na čovjekovo razumijevanje stvarnosti, jer oblikuje temelje digitalnog društva i ljudske svakodnevne interakcije.⁶

Ljudi posjeduju sposobnost kontrole nad svijetom jer su u stanju učinkovitije surađivati od bilo koje druge vrste živih bića, a ta suradnja proizašla je iz vjerovanja u fikcije. Umjetnost je odigrala ključnu ulogu u oblikovanju fikcija, što ih je učinilo jednako važnima kao i tehnološki napredak. U ranom 21. stoljeću, najdominantniji možda i najvažniji umjetnički žanr bio je znanstvena fantastika. Znanstvena fantastika utječe na našu percepciju tehnološkog razvoja, posebno u područjima kao što su umjetna inteligencija i biotehnologija. Općenito govoreći, vrlo malo ljudi čita najnovije stručne i znanstvene članke iz područja strojnog učenja ili genetskog

⁶ Usp. Levin, Ilya; Mamlok, Dan. Nav. dj., str. 4-6.

inženjeringa. Umjesto znanstvenih članaka, filmovi kao što je The Matrix i TV serije kao što je Black Mirror oblikuju način na koji ljudi razumiju najvažniji tehnološki, društveni i ekonomski razvoj našega vremena. Upravo zato, znanstvena fantastika mora biti mnogo odgovornija u načinu prikazivanja znanstvene stvarnosti, kako u suprotnom ne bi prenijela pogrešne ideje ljudima ili skrenula pozornost na pogrešne probleme. Jedan od najvećih propusta današnje znanstvene fantastike je miješanje inteligencije i svijesti, što rezultira strahom od potencijalnog rata između robota i ljudi. U stvarnosti, prava prijetnja nije umjetna inteligencija nego nerazmjerna moć onih koji koriste algoritme za kontrolu nad većinom stanovništva. Mnogi su filmovi o umjetnoj inteligenciji toliko udaljeni od stvarnosti što rezultira pogrešnim zaključivanjem i prebacivanjem fokusa na pogrešne probleme. Primjerice, film Ex Machina iz 2015. godine predstavlja stručnjaka umjetne inteligencije koji se zaljubljuje u robota ženu koji manipulira njime i iskorištava ga. Iako se čini da film istražuje ljudski strah od inteligentnih robota, radnja filma nije toliko vezana uz strah od napredne tehnologije. U stvarnosti se radnja filma bavi složenim društvenim temama kao što su moć, manipulacija i strah od emancipacije žena, što opisuje film više kao alegoriju o dinamici moći i rodnim ulogama, a manje film o strahu od inteligentnih robota. Jedna tema koju je znanstvena fantastika istražila puno dublje odnosi se na opasnost od tehnologije koja se koristi za manipulaciju i kontrolu ljudskih bića. Film The Matrix prikazuje svijet u kojemu su gotovo svi ljudi zatvoreni u kibernetičkom prostoru, a sve što doživljavaju oblikuje glavni algoritam. Film The Truman Show fokusira se na jednog pojedinca, nesvesnu zvijezdu emisije, kojemu je sve nepoznato, dok su svi njegovi prijatelji i poznanici glumci. Sve što se događa i govori snima se skrivenim kamerama, što gledaju milijuni gledatelja. Oba filma istražuju tematiku zarobljenosti u simuliranim stvarnostima, pri čemu se glavni likovi na kraju uspijevaju osloboditi, pobjeći iz mreže manipulacija i dosegnuti svoje autentično „ja“ u stvarnom svijetu. Međutim, filmovi na kraju ignoriraju stvarnu složenost tehnološke manipulacije jer stvarnost koju su glavni likovi otkrili nakon bijega nije ništa drugačija u odnosu na onu koju su ostavili. Trenutna tehnološka i znanstvena revolucija ne impliciraju da se autentični pojedinci i autentične stvarnosti mogu manipulirati algoritmima i TV kamerama, već da je autentičnost mit. Ljudi često strahuju da će ih tehnologija, algoritmi i nadzor zarobiti u nekoj „kutiji“ tj. virtualnom svijetu, gdje će njihova sloboda i autentičnost biti narušene. Od straha da ne budu zarobljeni, ne shvaćaju da već jesu zarobljeni u „kutiji“ svog uma, mozgu, koji je zatvoren u još veću kutiju, društvo s bezbrojnim fikcijama koje oblikuju našu svakodnevnu stvarnost. „Kutija“ nije samo mozak kao fizička struktura, nego i društveni kontekst u kojemu živimo, norme, ideologije i vjerovanja koja prihvaćamo. Kad izađete iz matrice, jedino što otkrivete je veća matrica. Primjer iz povijesti je

seljačka revolucija 1917. godine u Rusiji, kada su se seljaci i radnici pobunili protiv cara. Misleći da su se oslobodili carskog režima, završili su pod novim oblikom represije, Staljinovim totalitarnim režimom. Ova usporedba je metafora za ljudsku težnju za bježanjem iz matrice manipulacije, samo kako bi otkrili da su završili u novoj i većoj matrici. Ljudi se boje da će ako budu zarobljeni u nekoj „kutiji“ ili tehnološkoj poput one u filmu *The Matrix* ili društvenoj poput glavnog lika u filmu *The Truman Show*, propustiti ljepotu stvarnog svijeta. Međutim, stvarnost je već ograničena našim umom i tijelom. Tako i izlazak iz matrice ili putovanje na određenu lokaciju neće ništa promijeniti. Sve što čovjek može doživjeti dolazi iz unutarnjih izvora, bez obzira je li fizički na određenom mjestu ili u nekoj simulaciji. Iskustva koja čovjek doživljava, bol, strah, ljubav, nisu ništa manje stvarna unutar simulacije ili matrice, jer ih ljudski mozak obrađuje na isti način i ona ostaju autentična. Nije važno je li strah uzrokovan skupinom atoma u vanjskom svijetu ili električnim signalima kojima upravlja računalo, strah je i dalje isti. Kritična je misao da se ljudi već nalaze u „kutijama“ ograničeni svojim mozgovima, tijelima i društvenim strukturama koje oblikuju njihove misli i percepcije. Na taj način propuštaju shvatiti da su već zarobljeni unutar kulturnih i bioloških okvira koji kontroliraju njihove živote, iako se boje da će ih tehnologija zarobiti. Um nije subjekt koji slobodno oblikuje povijesne akcije i biološke stvarnosti, nego objekt koji povijest i biologija oblikuju. Prema određenim znanstvenim teorijama, a zahvaljujući najmodernijim tehnološkim alatima, um nikada nije slobodan od manipulacije. Čovjekovi ideali kao što su sloboda ili ljubav također su oblikovani društvenim fikcijama, filmovima koji oblikuju naše ideje o tim konceptima, odnosno idealima. Utjecaji koje filmovi ostavljaju duboko su ukorijenjeni u ljudskom biološkom i društvenom identitetu, baš kao što romantične komedije oblikuju čovjekovo poimanje ljubavi ili akcijski filmovi koji oblikuju ideje o herojstvu. Pixar Studios i Walt Disney su 2015. godine predstavili animirani film *Inside Out* koji je donio znatno realističniji i složeniji prikaz ljudske psihologije, nego što je inače prikazano. Film prati priču djevojčice Riley koja se zajedno s roditeljima seli iz mjesta u kojemu je odrasla. Preseljenjem je izgubila prijatelje i poznatu sredinu, zbog čega se teško prilagođava novom životu. Glavna junakinja, u odnosu na glavne junake filmova *The Matrix* i *The Truman Show*, nije zarobljena u simulaciji, niti je dio nekog vanjskog eksperimenta. Za razliku od njih, ona predstavlja matricu, odnosno njezin unutarnji sustav je sustav u kojemu su zarobljeni različiti dijelovi njezine psihe. Film *Inside Out* dramatično se razlikuje od klasičnih priča koje Disney donosi jer ruši mit o autentičnom „ja“ i slobodnoj volji. Tradicionalno Disney filmovi prikazuju junake koji se suočavaju s izazovima i preprekama, koji na kraju pronalaze svoje pravo „ja“. Ipak, film *Inside Out* se temelji na modernom neurobiološkom razumijevanju ljudskog mozga i ponašanja. To pokazuje da glavna junakinja Riley nema svoje „ja“ koje upravlja

njezinim životom, nego njezino ponašanje i odluke kontrolira skup biokemijskih mehanizama koji su predstavljeni kao emocije, tuga, radost i slično. Unatoč filozofski izazovnoj tematici, film je postao popularan jer je prezentiran kao komedija s relativno sretnim završetkom. Gledatelji su vrlo vjerojatno propustili shvatiti duboku poruku koju film šalje o prirodi ljudskog uma i iluziji slobodne volje, dok su se usredotočili na emocionalne i humoristične interakcije između likova. Disney ovim filmom šalje poruku za „pronalaženjem samoga sebe“, koja je daleko od stvarnosti. Film preispituje koncept slobodne volje i sugerira funkcioniranje ljudskog uma kao složenog sustava emocija i biokemijskih procesa, a ne kao autonomne cjeline koja donosi slobodne odluke. Ipak, film *Inside Out* predstavlja značajan korak u popularnoj kulturi prema ozbiljnijem razumijevanju psihologije i ljudske svijesti. Slično se može reći za znanstvenofantastični roman iz 1932. godine, koji je napisao autor Aldous Huxley. Knjiga je nastala u vrijeme ukorijenjenog komunizma i fašizma u Rusiji i Italiji, blagog uspona nacizma u Njemačkoj i početka ratnih pohoda Japana, dok je svijetom vladala velika gospodarska kriza. Ipak, Huxley je zamislio budućnost u kojoj su ratovi, glad i bolest eliminirani, a svijetom vlada neprekidni mir i zdravlje. Temeljna pretpostavka knjige je da su ljudi biokemijski algoritmi i da znanost može hakirati ljudski algoritam, a tehnologija manipulirati njime. U toj utopijskoj stvarnosti, Svjetska vlada koristi biotehnologiju i socijalni inženjering kako bi osigurala opće zadovoljstvo, uklanjajući potrebu za represivnim mjerama kakve opisuje G. Orwell u svom znanstvenofantastičnom romanu 1984., iz 1949. godine. A. Huxley na taj način ukazuje da je ljude znatno sigurnije i lakše kontrolirati kroz ljubav i zadovoljstvo, a ne strah i nasilje. Umjesto represivnih mjera, Huxley prikazuje sustav koji pruža neprekidno zadovoljstvo i umjetno stvorenu sreću, što potiskuje pobunu i neslaganje, sugerirajući tako da je zadovoljstvo snažnije sredstvo kontrole od represije.⁷

⁷ Usp. Harari, Yuval Noah. 21 Lessons for the 21st Century. London: Vintage, 2018., str. 190-198.

3. Serijal Black Mirror

Black Mirror britanska je znanstvenofantastična antologijska televizijska serija iz 2011. godine, čiji je autor engleski pisac Charlie Brooker. Serija je prvi put emitirana na televizijskom kanalu Channel 4 u Ujedinjenom Kraljevstvu, prije nego što ju je Netflix preuzeo 2016. godine. Serija obrađuje tri glavne teme, od kojih se prva odnosi na razvoj, upotrebu i iskorištavanje tehnologije. Druga tema odnosi se na etička pitanja vezana uz primjenu te tehnologije od strane javnosti i korporacija, dok se treća tema odnosi na istraživanje prirode svijesti, posebno vezano uz umjetnu inteligenciju.⁸ Brooker je prethodno radio na televiziji kao voditelj, pisac komičnih scenarija i internetski satiričar, postavši poznat po svojoj satiričnoj internetskoj stranici TVGoHome, kojom je ismijavao tradicionalne medije. Pisao je i vodio dokumentarnu seriju *How TV Ruined Your Life*, a doprinio je i scenarijima za televizijsku seriju *Dead Set*.

Serija Black Mirror sadrži 6 sezona i ukupno 27 epizoda u trajanju od 40 do 90 minuta. Sve epizode su zasebne s različitim likovima, mjestima i vremenskim okvirima, s radnjom smještenom uglavnom u Ujedinjenom Kraljevstvu i Sjedinjenim Američkim Državama, od 1980-ih do bliske budućnosti. Naslov serije predstavlja crni izgled ekrana uređaja kada je isključen, tamno „zrcalo“ u kojemu korisnik može vidjeti svoje mutno lice, što je metafora za ljudsku opsjednutost digitalnim medijima i kulturom društvenih mreža. Aludira na „mračnu stranu“ tehnoloških mogućnosti koje nude suvremene medijske tehnologije i društvene i kulturne posljedice njihove sveprisutne upotrebe. Prikazuje snažne prikaze bliske budućnosti, istražujući mračnu stranu suvremene digitalne tehnologije i audiovizualne kulture. Iako većina epizoda pripada žanru distopijske znanstvene fantastike, prisutni su i elementi filmske fikcije, psihološkog horora i trilera. Uvodna scena vizualno dočarava ovu ideju kroz prikaz pokretanja uređaja i pucanja ekrana, što podsjeća na seriju „The Twilight Zone“. Brooker je, kao i Serling, koristio znanstvenu fantastiku kako bi istraživao moralna i politička pitanja moderne digitalne kulture. Serija se fokusira na blisku budućnost i alternativnu sadašnjost, istražujući postojeće društvene fenomene i tehnologije, kao i njihove potencijalne posljedice. „The Twilight Zone“ koristila je alegoriju pri prikazivanju političkih pitanja, dok Black Mirror nudi distopijske simulacije koje prikazuju kako tehnologija transformira društvo. Epizode serije bave se etičkim implikacijama moderne tehnologije i kulture digitalnih ekrana, koje nude snažne filmske misaone eksperimente koji se bave filozofskim promišljanjima. Serija nudi kritičke interpretacije o etičkim posljedicama moderne tehnologije te komentira i analizira ulogu televizije i društvenih

⁸ Shaw, Dan. *Philosophical Reflections on Black Mirror*. London: Bloomsbury Publishing, 2022., str. 1.

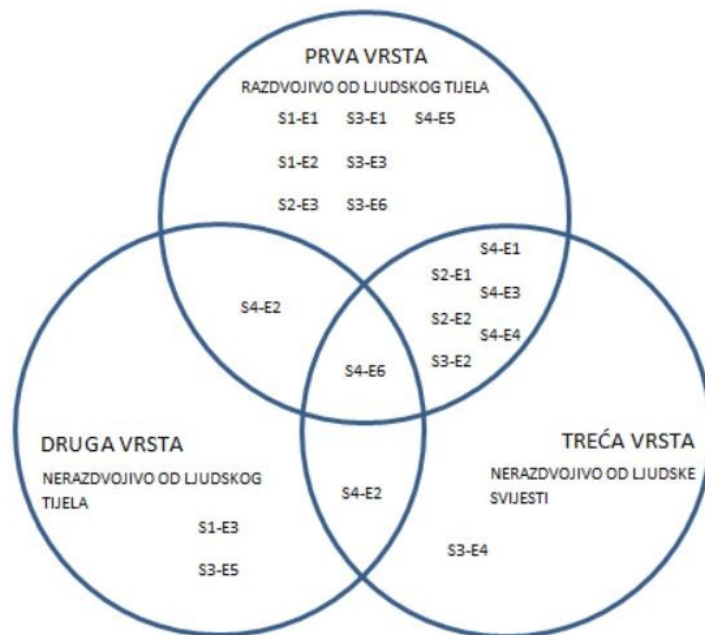
i digitalnih medija. Epizode nude jezive simulacije, lagano pomaknute i pojačane verzije poznate sadašnjosti, prikazujući je istovremeno kao čudnu i prijeteću. Izraz „Black Mirror“ postao je sinonim za opisivanje uznemirujućih razvojnih događaja povezanih s tehnološkim medijima i njihovim društvenim implikacijama. U središtu je uloga tehnologije, gdje su odnosi među likovima posredovani tehnologijama društvenih medija. Serija se ističe svojim „mračnim“ prikazom tehnologije, istražujući etičke implikacije digitalne tehnološke kulture i sveprisutnu moć društvenih medija u oblikovanju subjektivnosti, što se može predstaviti kao „kapitalizam nadzora“. Tehnike nadzora koriste se za praćenje i prikupljanje informacija s ciljem oblikovanja odluka i društvenog ponašanja, manipulacije kulturom i kontroliranja političkih odluka.

U odnosu na dugometražne televizijske serije koje razvijaju složeni fiktivni svijet i temeljito izgrađene likove, Black Mirror umjesto jedne koherentne priče, izdvaja pojedinačne probleme ili mogućnosti i izražava ih kroz zasebne scenarije. Ne bavi se jedinstvenim i dugotrajnim narativom, nego svaka epizoda funkcionira kao zasebna priča koja istražuje određeni problem vezan uz tehnologiju ili društvo. Takav pristup omogućuje seriji analizirati različite aspekte suvremenog života i njihov odnos prema tehnologiji, bez potrebe da likovi ili priče prelaze iz jedne epizode u drugu, što nudi seriji fleksibilnost u prikazu različitih tema i omogućuje složeniju kritiku društva. Serija se koristi tematskim grupama koje se ponavljaju u stilski i žanrovski različitim epizodama. Kao što je ranije navedeno, glavna tematska grupa odnosi se na misaone eksperimente vezane uz digitalne medije i njihove etičke implikacije. Primjerice, epizoda „The Entire History of You“ istražuje što bi se dogodilo kada bi tehnologija omogućila snimanje i pregledavanje sjećanja, prikazujući kako bi to utjecalo na osobne odnose. Slični eksperimenti prikazani su u epizodi „Arkangel“ u kojoj roditeljski uređaj za nadzor omogućuje pratiti djecu i manipulirati njihovim percepcijama, što je moralno neprihvatljivo. U epizodi „Rachel, Jack and Ashley Too“ pop zvijezda zamijenjena je lutkom koja je preuzela njezinu svijest, što ukazuje na opasnost komercijalizacije i kontrole ljudske svijesti.⁹

U seriji se mogu prepoznati tri glavne vrste tehnologije. Prva vrsta odnosi se na naprednu tehnologiju koja nije sastavni dio ljudskog tijela, nego je prikazana kao sofisticirani uređaj izvan tijela koji zahtijeva specifičan način korištenja. Ova vrste tehnologije odnosi se na današnje tehnologije, kao što su televizijski prijammnici i drugi prijenosnici sadržaja i digitalne platforme, koje se često zloupotrebljavaju. Primjer takvog slučaja vidljiv je u epizodi „The National Anthem“, u kojoj otmičari koriste medije za prijenos otmice člana kraljevske obitelji, pomoću čega prisiljavaju premijera birati između osobnih i političkih interesa. Druga vrsta tehnologije

⁹ Usp. Isto, str. 12-25.

obuhvaća tehnologiju koja je ugrađena u ljudsko tijelo. Ova tehnologija funkcionira kao alat pričvršćen uz ljudsko tijelo, koji ima različite načine upotrebe i mogućnost automatskog djelovanja. Ovakva vrsta tehnologije često se opisuje kao tehnologija koja omogućuje izravno povezivanje s mozgom ili umom korisnika. Treća vrsta tehnologije vezana je uz ljudsku svijest. Ova tehnologija prikazana je kao alat koji je izravno povezan s umom, omogućujući kontrolu i izvršavanje naredbi u stvarnom vremenu.¹⁰



Slika 1. Kategorizacija koncepta tehnologije prema epizodama ¹¹

Osim ove tri vrste tehnologije, neke epizode prikazuju kombinaciju dvije ili više vrsta tehnologija. Primjerice, kombinacija prve i druge vrste tehnoloških konceptata vidljiva je u epizodi „Arkangel“. U ovoj epizodi, tehnološki implantat ugrađen je u mozak djeteta (druga vrsta), kako bi majka mogla pratiti njegov razvoj i svakodnevni život pomoću prijenosnog uređaja (prva vrsta). Epizoda se bavi istraživanjem moralne dileme vezane uz nadzor i kontrolu, ukazujući na opasnost pretjeranog uplitanja tehnologije u roditeljstvo i slobodu pojedinca. Epizoda „White Christmas“ kombinira drugu i treću vrstu tehnologije, dok epizode „Playtest“ i „USS Callister“ kombiniraju prvu i treću vrstu tehnologije. U epizodi „Playtest“ tehnologija je povezana s umom i koristi se u probnoj igri koja istražuje kako strah i trauma mogu biti integrirani u iskustvo igranja. U epizodi „USS Callister“ digitalne igre prelaze granice stvarnog

¹⁰ Gunagama, Galieh M. Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture. // Journal of Architectural Research and Design Studies 3, 1 (2019), str. 40. URL: <https://doi.org/10.20885/jars.vol3.iss1.art4> (2024-09-20)

¹¹ Isto, str. 41.

svijeta, omogućujući manipulaciju stvarnim identitetima, gdje se likovi iz stvarnog svijeta transformiraju u avatare, tj. virtualne likove unutar igre. Ove epizode istražuju kako tehnologija može imati moć zamagliti granice između stvarnog i virtualnog svijeta, uzrokujući gubitak kontrole nad vlastitom sviješću. Sličnu kombinaciju tehnologija sadrži i epizoda „Crocodile“, u kojoj tehnologija omogućuje pregledavanje tuđih sjećanja kao svjedočanstva u sudskim procesima. Epizoda se bavi pitanjima privatnosti i etičkih granica, kao i koliko je sigurno dati takav pristup dijelovima vlastitog uma. U epizodi „Hang the DJ“ tehnologija omogućuje korisnicima softvera za pronalaženje partnera prenijeti svoju svijest, kako bi pronašli odgovarajuću osobu u bazi korisnika, što je također kombinacija prve i treće vrste tehnologije. Epizoda „Be Right Back“ prikazuje sofisticiranost softvera za učenje obrazaca, koji može rekonstruirati nečije misli i ponašanje iz digitalnih tragova na društvenim mrežama. U epizodi „White Bear“ prikazana je kombinacija prve i treće tehnologije u tehnologiji koga se koristi za kažnjavanje kriminalaca. Tehnologija se koristi za brisanje sjećanja, koji su prisiljeni ponovno proživljavati određene traumatične događaje, bez svijesti o svojoj prošlosti, što postavlja moralna pitanja o pravdi i manipulaciji umom. Epizoda koja kombinira sve tri vrste tehnologije je „Black Museum“ predstavljajući različite tehnološke koncepte kao muzejske artefakte, u kojoj se može vidjeti pravi primjer tehnologije koja manipulira sviješću. Posjetitelji u muzeju mogu vidjeti razne artefakte, lutke i suvenire koji sadrže kopije ljudske svijesti, što je prikaz mračnog prikaza tehnologije koja kontrolira i eksploatira ljudski um.¹²

Važno je istaknuti da se serija ne fokusira na jedno univerzalno obilježje tehnologije, nego u svakoj epizodi predstavlja nove elemente. Black Mirror je izazvao veliku pažnju kritičara, koja seže od istaknutih časopisa (The Atlantic) koji recenziraju svaku epizodu, do brojnih blogova koji ne analiziraju samo svaku epizodu, nego pokušavaju dublje istražiti njezinu filozofsku poruku. Epizode su otvorene za višestruke interpretacije i mogu se analizirati na različite načine, ovisno o tome kako se tehnologija i njezino djelovanje prikazuju.¹³

Tehnologija se u filmovima i znanstvenoj fantastici obično prikazuje kao nešto strano, što treba izbjegavati, posebno kada je riječ o distopijskom pristupu tematici. Tehnologija koju vidimo u seriji Black Mirror nevjerojatno je slična onoj koju koristimo u svakodnevnom životu. Dublja analiza serije otkriva da uvijek postoji tanka linija između opasnosti i ljepote tehnologije. Tehnologija je sveprisutna u seriji, kao što je sveprisutna i u suvremenom svakodnevnom životu

¹² Isto, str. 41-42.

¹³ Di Summa, Laura. Black Mirror: The not so fearful consequences of technology. // Film and Philosophy 28 (2024). URL: https://www.academia.edu/38704856/Black_Mirror_The_Not_So_Fearful_Consequences_of_Technology (2024-09-20)

i ona nije nešto od čega se bježi, nego nešto čime treba ovladati.¹⁴ Serija je poznata po zamišljanju napredne tehnologije, no ne uključuje svaka epizoda takvu tehnologiju. Primjerice, prva epizoda „The National Anthem“ smještena je u sadašnjost i ne prikazuje ništa što već ne postoji, poput televizije i društvenih medija. U drugim epizodama, neke su napredne tehnologije poput sustava društvenog rangiranja u epizodi „Nosedive“ bile toliko blizu stvarnosti.

Brooker je rekao da Black Mirror prikazuje „kako živimo sada – i kako bismo mogli živjeti za deset minuta ako budemo neoprezni“. Serija potiče razmišljanje o tome što nam tehnologija može učiniti ili što bismo mogli učiniti s budućom tehnologijom. Jedna od ključnih uloga znanstvene fantastike je prikazati kakva bi budućnost mogla nastati kao rezultat određenih ljudskih djelovanja, kao i razvoja određenih tehnologija. Prema Brookeru, glavni fokus serije nije samo upozoriti na opasnosti tehnologije, nego istražiti ljudsku prirodu jer kako tvrdi, problem tehnologije nije isključivo tehnološki, već ljudski. Iako neke epizode kao što su „The Entire History of You“ ili „Metalhead“ mogu biti interpretirane kao upozorenja o tehnologiji, većina epizoda bavi se drugom vrstom problematike. Primjerice, epizoda „Arkangel“ ne prikazuje opasnosti tehnologije, niti opasnosti uređaja za praćenje, nego prezaštitničko roditeljstvo. Serija postavlja niz filozofskih pitanja i nudi široki spektar društvenih kritika, iznoseći filozofske tvrdnje i argumente.¹⁵ Kulturni kritičar Neil Postman tvrdi da medijska ekologija proučava kako mediji strukturiraju i utječu na društva. Tehnologija ne mijenja samo način kako percipiramo i mislimo u i o svijetu, već i kako djelujemo u i na svijet.¹⁶

¹⁴ Isto.

¹⁵ Johnson, David Kyle. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hoboken: Wiley Blackwell, 2020., str. 4.

¹⁶ Cirucci, Angela M.; Vacker, Barry. *Black Mirror and Critical Media Theory*. London: Lexington Books, 2018.

4. Odnos čovjeka i tehnologije kroz prizmu serijala Black Mirror

4.1. Nosedive (S03, E01)

Naslov: Nosedive

Sadržaj

Na početku epizode upoznajemo glavni lik, Lacie, koju vidimo kako trči s mobitelom u rukama. Već prva scena sugerira njezinu opsjednutost mobilnim uređajem i društvenim mrežama. Nakon trčanja, promatra se u ogledalu te uvježbava svoj prisiljeni osmijeh kako bi se što bolje svidjela drugim ljudima. Dolazi u slastičarnicu, a dok je poslužuju, primjećuje ime i ocjenu osobe koja ju uslužuje te si međusobno ostavljaju pozitivne ocjene. Nedugo nakon toga fotografira svoj kolačić i kavu kako bi ih objavila na društvenim mrežama. Međutim, čim zagriže kolačić, shvaća da joj se ne sviđa te ga ispljune, no odmah nastavlja s uvježbanim osmijehom. Ovaj detalj jasno prikazuje pravu sliku Lacie, pretvaranje i prilagodba tuđim očekivanjima radi društvenog prihvaćanja, smijeh i vesela osobnost jer se to od nje očekuje. Dolaskom na posao, kolega joj nudi smoothie koji ona prihvaća, praveći se da joj se sviđa i ocjenjujući ga najvišom ocjenom. Međutim, drugi kolega ju upozorava da se s njim više ne razgovara jer su ljudi stali na stranu njegovog bivšeg partnera nakon prekida, zbog čega ona dobiva nekoliko negativnih ocjena. Ovdje je prikazan društveni sustav u kojemu ocjene određuju s kim se smije komunicirati, a s kim ne. Sličan primjer vidljiv je i prilikom najma stana, gdje je za sniženu cijenu najma potrebna ukupna ocjena od najmanje 4.5. Na kraju dana napokon vidimo znakove autentičnosti kod Lacie, odjevena u staru majicu jede hranu koja nije estetski privlačna. Odlazi kod konzultanta za ocjene, koji joj objašnjava da bi mogla doseći ocjenu 4.5 tek za 18 mjeseci te ju savjetuje da pokuša pridobiti što više pozitivnih ocjena od ljudi s ocjenama blizu petice. Lacie konstantno pregledava profil stare prijateljice Naomi, diveći se njezinom društvenom statusu i savršenom životu prikazanom na društvenim mrežama. Na valu te inspiracije, fotografira svoju staru igračku, Mr. Rags. Nedugo nakon toga, Naomi je kontaktira i poziva da bude djeveruša na njezinu vjenčanju, što Lacie oduševljeno prihvaća, uvjeren da će joj sudjelovanje na vjenčanju pomoći brzo povećati društveni rejting. Laciein brat čuje razgovor i zgrožen je jer Naomi nikad nije bila dobra prema njoj i izlazila je s njezinim bivšim dečkom. Unatoč tome, Lacie kontaktira agenta za nekretnine i odlučuje unajmiti kuću, uvjeren da će sudjelovanje na vjenčanju pomoći povećati njezin rejting na željenih 4.5. Lacie potom uvježbava govor za vjenčanje, a

iako je naizgled emotivan, jasno je da je riječ o pretvaranju s ciljem manipulacije osjećajima prisutnih kako bi dobila što bolje ocjene – što ukazuje na sociopatske tendencije. Brat joj prigovara da je prije bila normalna i da su ranije imali prirodnije odnose, što je nestalo otkako je postala opsjednuta društvenim mrežama. Kada Lacie krene na vjenčanje, niz događaja rezultira negativnim ocjenama: propušta taksi nakon svađe s bratom, a u žurbi se pri izlasku iz kuće zabija u susjedu i prolijeva joj kavu. Svaka situacija donosi novu negativnu ocjenu, koja njezin rejting spušta ispod potrebnih 4.2, što je sprječava putovati zrakoplovom. Nakon svađe s djelatnicom zračne luke, Lacie gubi kontrolu, viče, a putnici u redu joj ostavljaju negativne ocjene. Zbog toga joj osiguranje smanjuje ocjenu za cijeli jedan bod na 24 sata, a svaka nova negativna ocjena sada donosi dvostruki pad. Na kraju, s obzirom na trenutni rejting, može unajmiti samo zastarjelo vozilo, čije su postavke na češkom jeziku, koji ne razumije. Na putu joj vozilo staje zbog prazne baterije, a nemogućnost punjenja dodatno joj otežava putovanje. Kako joj se vozilo ugasio zbog prazne baterije, Lacie je prisiljena pokušati "ustopati" prijevoz kako bi stigla na vjenčanje. Međutim, zbog niskog rejtinga od 2.8 nitko joj ne želi stati. Na kraju, starija gospođa neuglednog izgleda koja vozi kamion, nudi Lacie prijevoz. Iako isprva odbija pomoć zbog njezinog niskog rejtinga (1.4), Lacie ipak prihvaća jer nema druge opcije. U razgovoru s vozačicom saznaje da je ona nekada imala ocjenu 4.6, ali nakon što joj se suprug razbolio trebajući hitnu hospitalizaciju, njegovo mjesto u bolnici dobila je osoba s ocjenom većom za samo 0.1 bod. To iskustvo dovelo ju je do spoznaje o površnosti društvenog sustava, zbog čega je prestala mariti za ocjene i društveni status. Nakon što se njihovi putevi razilaze, Lacie pokušava pronaći novi prijevoz do vjenčanja. Slučajno načuje razgovor dviju djevojaka koje idu na manifestaciju u istom mjestu gdje se održava vjenčanje. Lacie im slaže da ide na istu manifestaciju kako bi si osigurala prijevoz. U međuvremenu, Naomi ju naziva i moli da ne dolazi na vjenčanje jer ne želi na događaju osobu s ocjenom 2.6, bojeći se da bi to moglo naštetiti njezinom društvenom ugledu. Lacie, očajna zbog niskog rejtinga i potrebe za ocjenama, inzistira da će ipak doći i održati svoj govor. Putem, frustrirana zbog situacije, iznervirano komentira djevojkama u autobusu da ne želi gledati "njihovu glupu seriju", zbog čega ju one izbacuju iz vozila, nakon čega Lacie ima ocjenu 1.4. Ipak, Lacie uspijeva pronaći quad, na kojem neoprezno i brzo vozi, što rezultira dodatnim negativnim ocjenama. Dolaskom na vjenčanje, sada blatnjava, neuredna i emocionalno rastrojena, upada na događaj nepozvana. Unatoč protivljenju Naomi, kreće održavati svoj govor, na užas svih prisutnih. Naomini suprug i kum pokušavaju spriječiti govor, no Lacie, u trenutku očaja, uzima nož kako bi spriječila da joj oduzmu mikrofon. Uspijevaju je savladati, a ona, dok leži na podu, i

dalje govori u mikrofon, uzvikujući da voli Naomi. Nakon toga ju uhićuju i odvođe u zatvor. Zatvor se u ovom kontekstu čini kao mjesto slobode u odnosu na vanjski svijet, gdje društveni pritisci i ocjenjivanje nisu prisutni. U svojoj ćeliji, Lacie ugleda čovjeka u susjednoj ćeliji te ga pokuša ocijeniti, no shvaća da više nema mobitel u ruci. Ovaj trenutak simbolizira njezino mentalno stanje i oslobođenje od društvene opsesije ocjenjivanjem. Na kraju, ulazi u interakciju s njim, međusobno se vrijeđajući, naizgled uživajući u tome, što ukazuje na prvu iskrenu i autentičnu interakciju koju Lacie doživljava nakon dugo vremena.

Problemska pitanja u kontekstu odnosa čovjeka i tehnologije, odnosno utjecaja tehnologije na čovjeka i društvo

Epizoda „Nosedive“ nam postavlja pitanja vezana uz nadzor, kontrolu, konformizam, društveni status te utjecaj društvenih medija na samopoštovanje. Tako će se analiza ove epizode odvijati u kontekstu društva kontrole, društva nadzora, kapitalizma nadzora, demokracije nadzora te simulacije živote i teorije hiperstvarnosti. Panoptikum, koji je jedan od centralnih pojmova kroz koji će se povezati epizoda „Nosedive“, ideja je engleskog filozofa Jeremyja Benthama. Bentham je na primjeru zatvora osmislio učinkovit, a zapravo neprimjetan nadzor svih zatvorenika. Benthamov zatvor je prstenastog oblika, na više katova, a u sredini se nalazi povišeni toranj kako bi s visine imali nadzor i gornjih i donjih ćelija gdje se nalaze zatvorenici. Na taj način zatvorenici znaju da bi ih se potencijalno u svakom trenutku moglo promatrati, a iz svjesnosti da postoji mogućnost da ih se stalno promatra, proizlazi prilagođavanje njihovog ponašanja te samodisciplina zatvorenika. Tako i u epizodi „Nosedive“ ljudi prilagođavaju svoje ponašanje u strahu od loše ocjene. Lacie se trudi biti što nasmijanija, ljubaznija, simpatičnija, odnosno prilagođava svoje ponašanje kako bi izbjegla loše ocjene, odnosno dobila pozitivne ocjene ljudi. Ovaj način nadzora idealan je za kontrolu, jer nije nametnut na silu, nego kroz strah ljudi od gubitka privilegija i društvenog statusa. Foucault analizira povijest kazni te prijelaz s fizičkog na psihološko kažnjavanje, što je slučaj u epizodi „Nosedive“ gdje negativna ocjena neće fizički naškoditi likovima nego će ih psihološki poljuljati, jer će negativnim ocjenama biti sve više otuđeni od društva te marginalizirani. Foucault ovakav način nadzora smatra univerzalnim alatom moći jer je primjenjiv i na ostale institucije poput bolnica ili škola.¹⁷ U knjizi „Theorizing Surveillance The Panopticon and Beyond“ čiji je urednik David Lyon, britanski sociolog, opisana je uloga panoptikuma u virtualnom svijetu, odnosno način nadziranja ponašanja kroz algoritme i

¹⁷ Usp. Foucault Michel. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. New York: Random House, 1977., str. 195-228.

podatke. Virtualni panoptikum se odnosi na evoluciju nadzora, gdje se bez znanja pojedinaca omogućuje konstantni nadzor kroz prikupljanje podataka, a podaci su ključni alat za svrstavanje ljudi i praćenje. U ovom slučaju virtualni panoptikum je svojevrsna nevidljiva mreža koja prikupljajući ogromne količine podataka postaje stalni nadzor. U epizodi je prikazan baš takav način nadziranja, gdje Lacie i ostali likovi ostavljaju svoj trag interakcijama. Uzevši u obzir da takvih interakcija ima na stotine na dnevnoj razini, ostavljajući ogromnu količinu podataka aplikacija čini ljude sve ranjivijima te samim time lakšima za kontrolu. Suptilnost i nevidljivost nadzora u ovoj kombinaciji stvara savršeno oružje, a ljudi postaju nadziratelji jedni drugima. Krucijalna veza između virtualnog panoptikuma i epizode je što oba sustava koriste društvene interakcije i podatke za kontrolu ponašanja. Ljudi su prisiljeni prilagoditi se standardima ponašanja koji su integrirani u društveni sustav. Tako nadzor proizlazi iz svjesnosti o mogućim negativnim interakcijama i ocjenama, pri čemu se guši sloboda i individualnost pojedinaca. „Nosedive“ je zapravo prikaz svijeta kako bi izgledao pod utjecajem virtualnog panoptikuma.¹⁸ Slično kao i u epizodi „Nosedive“, disciplinarna moć se i u školama ostvaruje nadzorom ponašanja učenika, njihovim ocjenjivanjem te praćenjem putem nadzornih kamera. U školama se stvaraju normativna pravila te se učenike uči disciplini, bilo to kroz želju da ih se što bolje ocjeni ili iz straha od kazni. Učenici koji ne slijede pravila, primjerice učenike koji ne slijede pravila odijevanja ili koji puše u školi mogu se usporediti s anarhističkim likovima, kakva je i Lacie postala na kraju epizode, koje nije briga za ocjenjivanje, ali koji naposljetku pate od društvenih posljedica.¹⁹ Baudrillardov koncept hiperstvarnosti se temelji na ideji da se u današnjem društvu razlika između stvarnosti i prikaza stvarnosti, odnosno reprezentacije stvarnosti, zamagljuje ili nestaje u potpunosti. Umjesto da se održava stvarnost kroz reprezentaciju, ona postaje stvarnija od stvarnosti, što ide do granice gdje se više ne vidi razlika između stvarnosti i simulacije. Jean Baudrillard opisuje simulaciju kao proces u kojemu stvarnost nije prezentirana kroz slike i znakove, nego je ona zamijenjena njima. Prema tome je nastao koncept simulakruma, kopija stvarnosti koja nema original, tj. kopija koja zamjenjuje samu stvarnost. U kontekstu epizode „Nosedive“ original bi primjerice bio autentične emocije, iskreni smijeh i komunikacija, a on je zamijenjen lažnim osmijesima i prisilnom ljubaznošću, što se koristi kao alat za bolje ocjene. Gledajući širu sliku, prava vrijednost osobe, njezin karakter i osjećaji zamjenjuju se digitalnim ocjenama koje

¹⁸ Usp. Lyon David. *Theorizing Surveillance: The Panopticon and Beyond*. London: Willan Publishing, 2006., str. 91-119.

¹⁹ Çeven, Gözde; Korumaz, Mithat; Omur, Yunus Emre. *Disciplinary Power in The School: Panoptic Surveillance // Educational Policy Analysis and Strategic Research* 16, 1 (2021), str. 154-167. URL: <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.334.9> (2024-09-20)

transformiraju pravi karakter i vrijednost osobe. Na taj način u hiperstvarnosti društvene mreže zamjenjuju stvarni život, praveći iluzije stvarnosti gdje ljudi počinju živjeti unutar tih simulacija kao da su stvarne. Baudrillard napominje kako u hiperstvarnosti hijerarhija između simulacije i stvarnosti ne postoji, koristeći termin precesija simulakrura. Taj termin koristi kako bi opisao proces u kojem modeli stvarnosti prethode stvarnom iskustvu i oblikuju ga. Po tome principu slike ili simboli stvaraju stvarnost, umjesto da stvarnost stvara njih. Kao što je navedeno, u hiperstvarnosti je stvarnost zamijenjena slikama, znakovima ili simbolima koje više ne predstavljaju tu stvarnost, već samo sebe. U hiperstvarnosti, stvarnost je neprestano odvrćena pomoću simulacija što bi značilo da se stvarni događaji zapravo ne događaju jer su simulacije toliko uvjerljive i cjelovite, pa s obzirom na to nema ni potrebe za pravim događajem i njegovim iskustvom. Tehnologija nam svakim danom sve više i više omogućava ovakvih fenomena, a tehnologija virtualne realnosti (eng. Virtual Reality, VR) možda je jedan od najboljih primjera.²⁰ Kapitalizam nadzora Shoshana Zuboff u svojoj knjizi „The Age of Surveillance Capitalism“ pojašnjava kao koncept gdje se ljudsko iskustvo koristi kao „besplatni sirovinski materijal“ u svrhu komercijalne eksploatacije. Iako s druge strane, napominje, neki se od podataka stvarno koriste i primjenjuju za poboljšanje usluga ili proizvoda, ali ostatak se deklarira kao „vlasnički višak ponašanja“. Podaci koje ljudi kreiraju korištenjem društvenih medija i tehnologije prikupljaju se bez pristanka, a zatim se koriste za predviđanje i manipulaciju budućih ponašanja. Kao ključni element kapitalizma nadzora ističe se oblikovanje ponašanja korisnika u korist komercijalnih interesa. To kreira asimetričnu moć između interesnih skupina koje posjeduju podatke i osoba čiji se podaci prikupljaju. Kao pojedine ključne elemente kapitalizma nadzora navode se ekstrakcija podataka, modifikacija ponašanja te instrumentacijska moć. Ekstrakcija podataka se odnosi na prikupljanje podataka iz ljudskog iskustva te se oni nadalje koriste za kreiranje predviđanja, koji postaje proizvod koji se potom prodaje. Modifikacija ponašanja je aktivno oblikovanje ponašanja putem algoritama u svrhu ostvarivanja komercijalnih interesa, kako bi korisnici proveli što je više moguće vremena na društvenim mrežama i instrumentarna moć koja također koristi podatke za oblikovanje ponašanja ljudi, ne uzimajući u obzir ljudska prava i slobode. Svi ovi elementi pojavljuju se u epizodi „Nosedive“. Interakcije i ocjene su podaci koji igraju ulogu u određivanju društvenog statusa, modifikacija ponašanja je vidljiva u situacijama gdje ljudi oblikuju ponašanje u svrhu boljeg ocjenjivanja, dok instrumentarna moć djeluje kao Veliko Drugo (eng. „big other“), odnosno algoritmi koji kreiraju i kontroliraju živote, što dovodi ljude do gubitka kontrole nad ponašanjem zbog sustava

²⁰ Baudrillard, Jean. Simulations. New York: Semiotext(e), 1983.

ocjenjivanja.²¹ U knjizi "Democracy Hacked" Martin Moore istražuje utjecaj digitalnih tehnologija na demokraciju, povezujući to s konceptom demokracije nadzora. Ovaj koncept označava stanje gdje nadzor postaje dijelom društvenih struktura, uključujući angažirane građane. Moore ističe da moderni nadzor, uz pomoć digitalnih alata, oslabljuje temelje tradicionalne demokracije. Demokracija nadzora opisuje sustav gdje tehnologija omogućuje kontinuirani nadzor građana od strane države, korporacija, ali i samih građana. Ovime pojedinci ne nadziru samo institucije, već sudjeluju u međusobnom nadzoru, što potiče konformizam i ograničavanje osobne slobode. Na taj način i u epizodi „Nosedive“, društveni sustav ocjenjivanja prikazuje kako demokracija nadzora djeluje. Ljudi se međusobno ocjenjuju kroz interakcije, što je svojevrsno održavanje stalnog nadzora nad ponašanjem. Te akcije su na tragu onoga što je Moore napominjao da nadzor ne dolazi samo „odozgo“, nego da ljudi jedni drugima nameću standarde, što rezultira potiskivanjem individualnosti u korist konformizma.²²

Pristup

Epizoda „Nosedive“ daje nam jasan distopijski prikaz društva s naglaskom na tehnofobiji i tehnopesimizmu. U ovome svijetu, ocjene oblikuju živote ljudi, kreirajući hijerarhijski sustav koji im ograničava autentičnost i slobodu te umjesto sreće, oni žive u strahu od socijalne izolacije. Upravo iz tih razloga epizoda je iznimno tehnopesimistička, umjesto optimizma o tehnološkom napretku, epizoda „Nosedive“ prikazuje nam tamnu stranu tehnologije. Epizoda također sadrži elemente tehnofobije, prikazujući strah od tehnologije koja umjesto da nudi rješenja, uzrokuje sve više problema i može dovesti do 'pada' čovjeka.

4.2. The Entire History of You (S01, E03)

Naslov: The Entire History of You

Sadržaj

Na početku epizode „The Entire History of You“ vidimo glavnog lika, Liama, na razgovoru za posao, odnosno na procjeni za produljenje poslovnog odnosa. Isprva se čini kako je to običan razgovor za posao, međutim ovdje se nije razgovaralo o poslu, nego o stvarima koje su više vezane uz privatni život. Liam odlazi kući taksijem u kojemu gleda reklamu o *grainu*, uređaju koji se postavlja čovjeku iza uha i koji bilježi i omogućuje pregledavanje i

²¹ Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs, 2019.

²² Moore Martin. *Democracy Hacked: Political Turmoil and Information Warfare in the Digital Age*. London: Oneworld Publications, 2018.

premotavanje svih događaja i sjećanja koja su se dogodila osobi od trenutka kada ugradi uređaj. Liam premotava sjećanje na intervju i gleda reakcije ljudi koji nisu bili zadovoljni njime te shvaća kako vrlo vjerojatno neće dobiti posao. Na aerodromu mu pregledavaju sjećanja zadnjih tjedana kako bi ustanovili da nije napravio nikakav zakonski prekršaj da bi mogao putovati avionom. Liam dolazi na kućnu zabavu kod prijatelja njegove supruge. Prije ulaska u kuću pregledava prijašnje događaje s njima kako bi se prisjetio njihovih imena. Ulaskom u prostoriju gdje se nalazi njegova supruga dok razgovara sa svojim prijateljem, osjeti se nelagodna atmosfera. Njezini prijatelji ispituju ga o razgovoru i asertivno traže da im pokaže razgovor koji je pohranjen u *grainu*, ali se na Liamu vidi kako on to baš i ne želi. Na njima je vidljivo kako bi im to bila samo obična zabava, dok se na njemu vidi da je zabrinut zbog ishoda razgovora. Naposljetku ipak nisu pregledavali što se dogodilo na razgovoru za posao, s obzirom da je Jonas, suprugin prijatelj, razumno presjekao tu ideju vidjevši da Liamu nije ugodno. Liam nasamo ispituje suprugu o Jonasu, nakon čega pregledava svoj ulazak u prostoriju kada je vidljiv i razgovor između nje i Jonasa, gdje primjećuje njezinu čudnu reakciju kada ga je ugledala. Tijekom večere vidimo Jonasa kako vodi glavnu riječ, dok se na Liamu primjećuje da mu u najmanju ruku nije drag njegov pristup i njegove neukusne priče o ljubavnom životu. Kroz razgovor saznaju kako je jedna od uzvanica, Hallam, izvadila *grain* te ga nema više u sebi, što je prilično rijetka pojava. Druga uzvanica, Colleen, radi u tvrtki koja se bavi razvojem uređaja. Govori kako je moguće manipulirati sjećanjima ljudi postavljanjem pitanja na terapiji. Navodi kako je ljudima moguće ugraditi sjećanja koja se nisu dogodila te kao primjer navodi kako su se ljudi sjetili da su ih zlostavljale dadilje koje nisu niti imali. Tijekom odlaska kući Liam ponovno ispituje svoju suprugu o Jonasu, pričajući sarkastično o njemu i njegovim neukusnim pričama. Dolaskom kući, pregledavaju sjećanja djeteta u zadnjih par sati kako bi provjerili je li se nešto neuobičajeno dogodilo dok ih nije bilo. Gledajući sjećanja, Liam ponovno ispituje suprugu za Jonasa na što mu supruga priznaje da je bila s njim prije nekoliko godina u ljubavnom odnosu, čime je Liam vidljivo nezadovoljan. Postavljajući pitanja supruzi uviđa kako se detalji o samoj vezi mijenjaju te joj pušta sjećanje kada je rekla da je bila s njim tjedan dana, iako je sada rekla da je trajalo mjesec dana. Supruga mu govori da postaje opsjednut, što postaje sve očitijim te Liam, zbog rastuće sumnje u suprugu, nastavlja 'istraživati' sve više i više. Na kraju se čini kako večer ipak završava mirno, ali se Liam ponovno vraća na temu Jonasa i premotava sjećanja. Iskorištava funkciju čitanja s usana kako bi provjerio o čemu su Jonas i njegova supruga pričali te večeri nasamo, gdje saznaje kako je njegova supruga rekla Jonasu da je bila poprilično nervozna znajući da i on dolazi.

Cijeli događaj premotavanja sjećanja je potrajao do samog jutra, a Liam je završio vidno alkoholiziran. Liam pozove dadilju kako bi pregledala s njim sjećanje od prošle večeri puštajući joj reakciju supruge koja se smije na Jonasove šale, dok za to vrijeme dolazi supruga. Liam nastavlja s neugodnim pitanjima oko snimljenih sjećanja. Dadilja uspijeva izbjeći pitanja i odlazi, dok Liam i dalje pregledava sjećanja i govori supruzi da sjedne s njim ponovno pregledati njihov razgovor. Ukazuje joj na pristup prema Jonasi, gdje je nasmijana i opuštena, dok njegovim ulaskom u prostoriju ona postaje ukočena i nervozna. Na večeri je jedan od prijatelja prikazivao sjećanja sa zabave od prije nekoliko godina. Pregledavajući sjećanje s večere, ponovno je vidio i sjećanje s te zabave, gdje Liam u pozadini opaža suprugu i Jonasa kako razmjenjuju nježnosti. Tražeći od supruge istinu, saznaje da je zapravo duže vrijeme bila u vezi s Jonasom, zbog čega je izbila svađa između njih. Potom Liam u alkoholiziranom stanju sjeda u auto i odlazi kod Jonasa, unatoč upozorenju *graina* da nije u odgovarajućem tjelesnom stanju za vožnju i obavijesti da vožnju nastavlja na vlastitu odgovornost. Po dolasku ulazi u kuću, iako je jasno da je nepozvan. Jonas mu sugerira da ode, dok Liam prijetećim tonom kaže da će mu razbiti glavu, ali nakon toga govori da se šali, iako je vidljivo da nije riječ samo o šali. Potom dolazi uzvanica s večere bez *graina*, Hallam. Liam postavlja neugodna pitanja referirajući se na Jonasove izjave prošle večeri. Nastavlja piti čime sve više postaje vidljiv njegov agresivan pristup prema Jonasi. Jonas pokušava fizički otjerati Liama, ali ga Liam udara u glavu staklenom bocom te u idućem prizoru vidimo Liama kako se budi u autu koji se slupao na cesti. Liam zbunjeno premotava sjećanja i pregledava što se dogodilo. U sjećanju je vidljiva tuča koja je izbila između njega i Jonasa, kako je pretukao Jonasa, a vidimo i Liama kako ga tjera izbrisati sva sjećanja koja su povezana s njegovom suprugom, držeći ga na podu s oštrim staklom u rukama. Liam gledajući u sjećanje Jonasa, na slikama primjećuje kako je jedno sjećanje nastalo prije 18 mjeseci, u vrijeme kada je začeta njihova kćer. Nakon toga Liam dolazi kući i ispituje suprugu o njihovom intimnom odnosu, pod pretpostavkom da je Jonas možda otac njihove kćeri. Liam joj potom želi prikazati svoje sjećanje na trenutak kada je prisiljavao Jonasa na brisanje sjećanja i zaustavlja na dijelu gdje su Jonasova sjećanja u slikovnom obliku. Uvećava sliku od prije 18 mjeseci gdje se Jonas nalazio u njihovoj spavaćoj sobi. Ona tvrdi kako je to bilo kad je Liam otišao od kuće na 5 dana prilikom njihove svađe i traži ga oprost. Liam traži suprugu da mu dokaže svoje tvrdnje i da Jonas uistinu ne može biti otac njihove kćeri. Zatražio ju je da mu pokaže sjećanja, na što mu ona odgovara da ih je obrisala. Nakon što ju je pitao da mu pokaže da ih je izbrisala, ona ih pokušava brzo izbrisati jer mu je slagala, što on primjećuje i uzima joj mali upravljač namijenjen za premotavanje sjećanja.

Postaje agresivan i tjera suprugu da mu pokaže što se dogodilo te večeri, a scena završava Liamovim tupim gledanjem u sjećanje. U idućoj sceni vidimo kako su on i njegova supruga ipak riješili probleme, dok se ne otkrije da je to Liam koji pregledava sjećanja. U sjećanjima su prostorije pune boja i svjetla, dok u stvarnoj sadašnjici vidimo praznu neurednu kuću, koja je popraćena mračnijim tonovima boja. To je zapravo prikaz razlike Liamovog prijašnjeg i sadašnjeg života. Na kraju epizode vidimo Liama u kupaonici kako uzima žilet i kliješta te si nasilno vadi ugrađeni *grain*.

Problemska pitanja u kontekstu odnosa čovjeka i tehnologije, odnosno utjecaja tehnologije na čovjeka i društvo

Epizoda „The Entire History of You“ postavlja nam pitanja vezana uz sjećanja, utjecaj tehnologije na veze i odnose, nadzor te pitanja povjerenja i ljubomore. Tako će se analiza ove epizode odviti u kontekstu pitanja privatnosti u digitalnom dobu, društva kontrole, sjećanja i identiteta osobe. Gilles Deleuze u svom eseju analizira tranziciju iz društva discipline, koja su temeljena na zatvorenim institucijama poput bolnica ili škola, u društvo kontrole. U društvima kontrole, nadzor i moć postali su sveprisutni i dinamični, kao što to pokazuje u epizodi tehnologija *grain*. Uređaj omogućava neprekidan nadzor nad svakom interakcijom i pohranjuje sjećanja, pružajući potpunu kontrolu nad osobnim životom izvan tradicionalnog nadzora, poput primjerice nadzora vlade ili policije. *Grain* reflektira Deleuzeovu ideju da je kontrola postala neprekidna, bez fiksnih granica i fizičkih prepreka. Deleuze koristi pojam „dividualnost“ kako bi opisao promjenu percepcije pojedinaca u društvima kontrole, gdje su oni viđeni kao fragmenti podataka umjesto kao cjeloviti pojedinci. Proces zaborava i transformacije identiteta uništava se pomoću *graina* koji omogućava ljudima da neprestano pristupaju prošlim događajima. Takva situacija ilustrira Deleuzeovu tezu o društvima kontrole, gdje se identitet pretvara u niz digitalnih podataka koji se analiziraju i kojima se manipulira. Deleuze u tekstu analizira prijelaz s disciplinarnih društava, koja koriste „lozinke“, na društva kontrole koja se oslanjaju na „kodove“. Ti kodovi su prilagodljivi, sofisticirani te mijenjaju pravila u pristupu informacija. U epizodi *grain* djeluje kao kod jer omogućava pristup prošlim sjećanjima, ali istovremeno podređuje pojedince stalnoj kontroli od strane tih istih podataka. To kreira paradoks gdje ljudi mogu manipulirati svojim iskustvima, ali su i dalje zarobljeni u sustavu kontrole. Slična situacija se dogodila u dijelu epizode u kojem je Colleen, koja radi na razvoju *graina*, pričala o tome kako se manipulacijom ljudima može nametnuti bilo koje iskustvo i kreirati lažno sjećanje. *Grain* je svojevrsni oblik koda koji osigurava iluziju slobode i novih mogućnosti, dok zapravo djeluje kao alat kontrole. Uzevši sve u obzir, može se reći da je *grain* uređaj koji savršeno oslikava

koncept kontrole kroz sveprisutnu i stalnu moć.²³ Bruseau u svom članku objašnjava kako današnja društva koriste tehnologiju i prikupljanje podataka umjesto fizičkih barijera za kontrolu ponašanja. U epizodi „The Entire History of You“, uređaj *grain* snima sve što ljudi doživljavaju i vide, omogućavajući im reviziju prošlih događaja, ali i izlažući ih neprestanoj kontroli njihovih podataka. To ilustrira Deleuzove ideje o društvu kontrole koje ne postavlja jasne zabrane, već upravlja ponašanjem putem analitike i suptilnih manipulacija, što je središte Bruseauovog rada. On analizira suvremene nadzorne sustave koji koriste osobne podatke za ciljane potrošače kroz prilagođene reklame i manipulacije, kreirajući privid zadovoljstva, ali istovremeno ograničavajući slobodu. U epizodi likovi preispituju interakcije i odnose korištenjem *grain* tehnologije, što dovodi do širenja paranoje i nepovjerenja, što je tijekom cijele epizode utjelovljeno u liku Liama i njegovom ponašanju. *Grain* ne samo da pohranjuje, nego i reorganizira informacije kako bi se oblikovala percepcija istine, koja može biti manipulirana, slično manipulaciji na tržištu podataka. Bruseau također ističe kako suvremena društva koriste suptilnu kontrolu putem „euforije“ tehnologije, omogućavajući ljudima da (prividno) uživaju u njenim mogućnostima dok se, zapravo, nalaze pod njezinom, često neprimjetnom, kontrolom. Iako *grain* nudi vrstu komfora i niz prednosti, poput prisjećanja na važne trenutke u životu, istovremeno postaje alat koji psihološki i emocionalno kontrolira korisnike, što može utjecati na destabilizaciju njihovih života. Bruseau koristi Deleuzeov koncept individualnosti kako bi opisao fragmentiranost osobe na različite podatke i segmente života, a u svrhu ostvarivanja tržišne prednosti. U epizodi *grain* stvara situaciju gdje ljudi više ne žive u trenutku, nego neprestano preispituju prošle dijelove svog života. Taj proces stvara podijeljenost između onoga što su nekad bili i onoga što jesu sada, izazivajući krizu identiteta kod Liama zbog prekomjernog premotavanja sjećanja i oslanjanja na same podatke.²⁴ Solove u svojoj knjizi objašnjava kako suvremene tehnologije stvaraju „digitalni dosje“ o svima, a on se koristi za nadzor i kontrolu. Ta ideja je prisutna u dijelu epizode, gdje *grain* snima sjećanja omogućujući tako stalni nadzor nad prošlim iskustvima. To dovodi do gubitka privatnosti i smanjenja prava na zaboravljanje i biti zaboravljenim te tako snažno preoblikuje vlastita iskustava, što u određenim slučajevima može izazvati paranoju i tjeskobu. Solove analizira način na koji korporacije i vlade sakupljaju i obrađuju osobne podatke. U analiziranoj epizodi, *grain* omogućava Liamu kontrolu nad sjećanjima

²³ Deleuze, Gilles. Postscript on the Societies of Control. // October, 59 (1992), str. 3-7. URL: <http://www.jstor.org/stable/778828> (2024-09-20)

²⁴ Bruseau, James. Deleuze's Postscript on the Societies of Control Updated for Big Data and Predictive Analytics. // Theoria: A Journal of Social and Political Theory 67, 164 (2020), str. 1-25. URL: https://philarchive.org/rec/BRUD_O-4 (2024-09-20)

drugih, uključujući njegovu suprugu i ostatak ljudi s kojima je u interakciji. Ta situacija dovodi do erozije granica između privatnog i javnog; uz lako dostupne tuđe osobne informacije, narušava se pravo na privatnost.²⁵ Također, *grain* omogućava pohranu svakog trenutka iz života, stvarajući privatnu digitalnu arhivu. Međutim, ova tehnologija narušava intimnost i izaziva stalni nadzor, jer ljudi mogu prisilno ponovno proživljavati svoju prošlost. Citron u svojoj knjizi raspravlja o sličnim temama, fokusirajući se na to kako digitalna tehnologija utječe na ljudsko povjerenje, autonomiju i dostojanstvo. *Grain* u epizodi ilustrira prekomjernu kontrolu nad privatnim sjećanjima, slično kao što Citron pojašnjava kako tvrtke i vlade zloupotrebljavaju osobne podatke kao bi ostvarili kontrolu nad intimnim životima ljudi. U oba scenarija pojedinci gube kontrolu nad svojom privatnošću, a njihovi privatni podatci postaju alati manipulacije. Citron objašnjava kako moderne tehnologije koriste osobne podatke za nadzor, a to se onda pretvara u alat korporativne moći i zloupotrebe.²⁶ U knjizi Geoga Brocka, pravo na zaborav se opisuje kao pravo pojedinca da kontrolira pristup informacijama koje ugrožavaju njegovu privatnost, posebno u digitalnom dobu. *Grain* omogućava ljudima snimanje svakog trenutka, što sprječava zaborav i prirodno procesuiranje sjećanja te dovodi do negativnih i destruktivnih posljedica u međuljudskoj komunikaciji i odnosima. Ovdje se nameće ključno pitanje tko kontrolira te podatke i ima li pojedinac pravo na psihološki i emocionalni zaborav. Brock opisuje sukob između prava na slobodu govora i prava na privatnost, uz naglasak na poteškoće u pronalaženju ravnoteže u digitalnom dobu. Taj koncept se također odražava u navedenoj epizodi, gdje stalna dostupnost prošlih događaja otežava likovima napredak i održavanje zdravih međuljudskih odnosa. Epizoda istražuje utjecaj digitalnog nadzora, gdje tehnologija postaje sredstvo za kontrolu i praćenje svakodnevnih interakcija i aktivnosti. Brock u svojoj knjizi na sličan način raspravlja o rastućoj ulozi digitalnih platformi za kontrolu osobnih informacija. Spominje slučaj o Google-u iz 2014. godine gdje se bavio pitanjem može li korisnik uzrokovati štetu ako se informacije zadržavaju u javnoj domeni, a na sličan način *grain* onemogućava bijeg od prošlosti, podsjećajući likove na bolne trenutke. Brock također opisuje utjecaj kontrole osobnih informacija na reputaciju i osobni život. Navodi izazove modernog doba gdje privatne informacije postaju javnima bez kontrole i dozvole osobe. Kroz lik Liama, epizoda

²⁵ Usp. Solove, Daniel J. *The Digital Person: Technology and Privacy in the Information Age*. New York: New York University, 2004., str. 1-36.

²⁶ Citron, Danielle Keats. *The Fight for Privacy: Protecting Dignity, Identity and Love in the Digital Age*. New York: Norton & Company, 2022.

ilustrira kako kontinuirano nadgledanje sjećanja može uništiti povjerenje i dovesti do raspada braka i odnosa.²⁷

Pristup

Epizoda „The Entire History of You“ prikazuje nam distopijsko društvo, popraćeno s tehnofobijom i tehnopesimizmom. Iako se *grain* na prvi pogled čini korisnom tehnologijom, što ona uistinu i je, ona svejedno uzrokuje značajne osobne i društvene probleme, uključujući gubitak sposobnosti prirodnog procesuiranja sjećanja, emocionalne traume i povredu privatnosti. Rezultat je konstantno preispitivanje prošlih događaja, narušavanje povjerenja u osobnim odnosima te povećana paranoja i emocionalna destrukcija, što je zapravo ilustracija distopijskog društva gdje tehnologija uništava mentalno zdravlje i društvene veze. Svijet je u epizodi prikazan kao tehnopesimistički gdje tehnologija, umjesto da poboljša ljudske živote, izaziva neželjene posljedice. Pesimizam se također očituje kroz međusobnu kontrolu likova uz pomoć *graina* što naposljetku dovodi do propasti odnosa. Epizoda također prikazuje tehnofobiju, odnosno strah od tehnologije, ukazujući na njezine negativne emocionalne i psihološke učinke. Liam kroz epizodu postaje sve više opsjednut prošlim događajima što dovodi do paranoje, nasilja i, u konačnici, raspada njegovog života.

4.3. Be Right Back (S02, E01)

Naslov: Be Right Back

Sadržaj

Na početku epizode „Be Right Back“ upoznajemo mladi skladni par, Asha i Marthu, no nažalost njihova sreća ne traje dugo jer je Ash poginuo u prometnoj nesreći. Nakon sprovoda, prijateljica Sarah kroz razgovor ponudi Marthi opciju koja je njoj pomogla, jer se i ona nalazila u identičnoj situaciji. Objašnjava joj kako će zahvaljujući određenoj tehnologiji moći ponovno razgovarati s Ashom, što Martha isprva emocionalno burno odbija. Tijekom vremena, Martha vidljivo postaje sve usamljenija. Prijateljica joj šalje elektroničku poštu kako ju je ipak prijavila za spomenutu online uslugu, unatoč ranijem odbijanju Marthe. Ona ubrzo nakon otvaranja elektroničke pošte prima elektroničku poštu od preminulog partnera, Asha. Martha potom zove prijateljicu koja ju je prijavila te joj govori kako smatra da nije u redu to što rade i da joj je emocionalno teško. Prijateljica joj pojašnjava da je to upravo razlog zašto ju je prijavila, te joj sugerira da razgovara s njim putem elektroničke pošte. Govori joj kako je to samo softver koji ga oponaša i da će primati poruke baš kao da joj ih

²⁷ Usp. Brock, George. *The Right To Be Forgotten: Privacy and the Media in the Digital Age*. London: I. B. Tauris, 2016., str. 1-33.

Ash šalje, uzimajući u obzir sve što su ikad napisali na internetu, primjerice objave na platformi Facebook. Prijateljica joj potom objašnjava kako je ona softveru samo dala ime, dok je ostatak sustav odradio samostalno. Martha to i dalje odbija, dok ju prijateljica pokušava razuvjeriti da ipak isproba aplikaciju. Sugerira joj da dopusti pristup privatnoj elektroničkoj pošti kako bi sustav imao što više podataka, kako bi njezin razgovor s virtualnim Ashom što više nalikovao njihovim prijašnjim stvarnim razgovorima. U idućoj sceni Martha saznaje kako je trudna i zove sestru kako bi razgovarale o tome. Međutim, kako joj se sestra nije javljala, a ona nema drugu osobu za razgovor, impulzivno reagira te ipak otvara elektroničku poštu s Ashom i započinje razgovor s njim. U razgovoru mu se povjerava da je trudna, dok ju svaka poslana poruka od strane sustava koji predstavlja Asha sve više emocionalno pogađa. Kada ju sestra povratno nazove, ona odluči ipak ne reći za svoju trudnoću te odbija ponudu sestre da ju posjeti. Nastavlja razgovor s Ashom, koji joj govori da postoji način da razgovaraju. Potom Martha prenese u sustav sve sadržaje koji u sebi imaju glas Asha, konkretno videozapise i glasovne poruke, kako bi sustav prikupio što više informacija za ostvarivanje glasovne komunikacije. Kada je Martha dovršila proces prijenosa, Ash šalje poruku da će je nazvati kad sve bude spremno. Ash ju potom zove i započinju razgovor, na što Martha biva iznenađena realnošću Ashova glasa i koliko se razgovor doima stvarnim. Ubrzo nakon toga vidimo Marthu kako razgovara s Ashom u različitim situacijama, pri čemu sustav postaje sve realističnijom replikom Asha. Ash ju tijekom razgovora uputi da ima mogućnosti vidjeti i fotografije, pa ju zatraži da mu fotografira krajolik u kojemu se trenutno nalazi. Nešto poslije, Martha odlazi kod liječnika na ultrazvuk te tijekom pregleda snima snimku kako bi i virtualni Ash mogao vidjeti snimku. Prilikom razgovora joj ispada mobitel koji se razbija te se Martha uspaniči jer više ne može komunicirati s Ashom. Čim je uspjela popraviti mobitel, kroz suze se ispričala Ashu koji joj objašnjava da se ne brine, jer on zapravo nije u mobitelu, nego u „cloudu“. Ash tako spominje Marthi još jednu napredniju mogućnost koja se trenutno nalazi u eksperimentalnoj fazi i prilično je skupocjena. Nedugo nakon toga, Marthi dolazi na adresu veliki paket u kojemu se nalazi nešto slično dijelovima lutke, a kroz razgovor se saznaje kako je to zapravo Ash u fizičkom obliku. On joj govori kako slijediti upute i što mora napraviti kako bi ga „osposobila“ u njegovom novom sintetskom obliku. Ona ga, slijedeći upute, stavlja u kadu s vodom i ulijeva elektrolite koji bi trebali potaknuti „oživljavanje“ androida Asha. Kako se bliži vrijeme kad će Ash biti dostupan i u fizičkom obliku, tako se gubi glasovna veza između njega i Marthe. Nakon nekog vremena Ash silazi niz stepenice, dok ga Martha nijemo i začuđeno promatra. U idućoj sceni možemo vidjeti kako je Martha distancirana, ali

započinju razgovor te joj Ash nudi poslužiti hranu. Kroz prikazane razgovore, vidljivo je kako je android poprimio karakterne osobine Asha. Sustav ga je oblikovao prema onome što je on zaista i bio, iako postoji i dodatna mogućnost promjene 'karaktera' i ponašanja. Dodirujući Asha Martha kasnije primjećuje kako mu je tekstura kože drugačija nego kod pravog čovjeka. Promatrajući mu tijelo, Martha primjećuje neke sitne razlike, poput toga da mu nedostaje madež koji je imao ispod vrata, nakon čega on u sekundi stvara madež na svom tijelu. Idućeg jutra, Marthu preplaši kako je Ash, pomalo jezivo, ležao pored nje s otvorenim očima, ali joj Ash govori kako on ne mora spavati, što je jasno budući da je spavanje ljudska potreba. Toga dana Martha čuje kako netko dolazi k njoj. Primjećuje sestru koja još uvijek ne zna za androida Asha, zbog čega ga Martha natjera da se sakrije. Sestra joj objašnjava da je došla nenajavljena jer joj Martha nije odgovarala na poruke niti se javljala na pozive, što ju je zabrinulo, dok se Martha pokušava opravdati velikom količinom posla i obveza. Prilikom rastanka, sestra joj govori kako je sretna što je nastavila sa životom, posebno u ljubavnom kontekstu, jer je vidjela mušku odjeću u kupaonici. Nakon odlaska Marthine sestre, Ash ju je upitao o njihovom razgovoru, dok mu Martha nervozno odgovori da joj je to sestra te da ju on poznaje. Ash se tijekom tog razgovora pokušava našaliti jer je to dio Ashovog pravog karaktera, ali se to Marthi ne sviđa jer polako shvaća kako se zapravo radi o umjetnom sustavu kojemu nedostaje ljudska socijalna inteligencija. Martha postaje sve nervoznija oko Asha, traži da se pokuša što realnije ponašati, poput spavati poput čovjeka (disati zatvorenih očiju), no u konačnici shvaća da Ash ipak ne može spavati, već samo oponašati spavanje te ga protjeruje iz sobe. Ash je krenuo izlaziti iz sobe, što je dodatno naljutilo Marthu, jer zna da ju pravi Ash ne bi tek tako poslušao. On to ponovno prihvaća bez pogovora i stvarne ljudske reakcije te se vrati u krevet, što Marthu posve uznemiri i isprovocira na svađu s njim. Pokušavajući isprovocirati Asha i izazvati stvarnu ljutitu reakciju od njega, on ju obavijesti da, ako baš želi, postoji mogućnost pristupanja arhivi njegove komunikacije te da bi mogao 'aktivirati' vrijeđanje i svađanje. Potom ga Martha protjeruje iz kuće, dok Ash ponovno odlazi bez pogovora. Ujutro pogledavajući na prozor, Martha vidi Asha na rubu ograde kako samo stoji i gleda u daljinu te ga priupita što to radi, na što joj on odgovara da se ne može udaljiti više od 25 metara od točke aktivacije, osim ako je njegov administrator, u ovom slučaju ona, uz njega. Poslije odlaze do litice gdje Martha govori Ashu da skoči s litice, na što joj on odgovara kako nije bio nikad suicidalan niti se ozljeđivao. Martha mu ponovno kaže da skoči i Ash odgovara da će to učiniti ako je Martha potpuno sigurna u odluku. Martha ponovno započinje uspoređivati androida Asha sa stvarnim Ashom navodeći da bi se stvarni Ash uplašio, kako bi plakao, na što android Ash odmah počne tako reagirati. Scena

završava Marthinim vrištanjem, nakon što ju je Ash preklinjao da odustane od svoga zahtjeva. Iduća scena prikazuje situaciju desetak godina kasnije, gdje vidimo kako je Marthina kćer odrasla. Za vrijeme rezanja rođendanske torte, djevojčica govori Marthi da joj treba još jedna kriška torte, kako bi ju mogla odnijeti gore, sugerirajući na Asha. Na to joj Martha odgovara kako nije vikend, ali djevojčica ipak nagovara Marthu da ju pusti jer joj je danas rođendan. Ovdje se saznaje kako je Martha ipak zadržala androida Asha koji se vikendom može družiti s njezinom kćeri. Prilikom dolaska na tavan, vidimo Asha kako stoji ne radeći ništa. Dok Ash i njegova kćer razgovaraju, scena prikazuje Marthu na čijem se licu ocrtavaju njezina unutarnja borba i bol, ali se na njihov poziv ipak odaziva i odlazi gore k njima.

Problemska pitanja u kontekstu odnosa čovjeka i tehnologije, odnosno utjecaja tehnologije na čovjeka i društvo

Epizoda „Be Right Back“ postavlja nam pitanja vezana uz život poslije smrti, identitet, svjesnost te ljubav i međuljudske odnose. Analiza ove epizode će se razraditi u kontekstu posthumanizma i transhumanizma te kroz pitanje identiteta i svijesti. U epizodi „Be Right Back“, Martha oživljava svog preminulog partnera Asha koristeći njegove digitalne podatke, što se može povezati s Chalmersovim konceptom virtualnih svjetova. Chalmers raspravlja o simulacijama koje mogu stvoriti sofisticirane digitalne replike stvarnog svijeta, omogućujući tako „nastavak“ života u digitalnom obliku nakon smrti. Međutim, postavlja se pitanje da li je ta simulacija zaista „živa“ ili samo sofisticirana imitacija. Također, razmatra se mogućnost postojanja svijesti u digitalnom svijetu, s obzirom na to da simulirani Ash djeluje kao stvarna osoba, ali se dovodi u pitanje njegova svjesnost u odnosu na imitaciju ponašanja zasnovanog na prikupljenim podacima. Identitet je jedna od ključnih tema u kontekstu posthumanizma i rasprave o simulacijama, a Chalmers istražuje kako tehnologija može redefinirati identitet. U epizodi se Martha suočava s izazovom kada digitalna verzija ne može potpuno replicirati njegov identitet i individualni karakter. Chalmers analizira promjene identiteta u digitalnim svjetovima, postavljajući pitanje o autentičnosti: je li replika Asha zapravo on ili samo simulacija koja koristi njegove podatke za površinsku verziju identiteta. U epizodi se istražuje i pitanje svjesnosti, postavljajući pitanje može li se svjesnost simulirati ili je isključivo rezultat programiranih reakcija na podražaje. Chalmers u svom poglavlju o svjesnosti u digitalnim svjetovima analizira može li digitalna replika, poput Ashove, imati stvarnu svjesnost ili je samo automatizirani entitet. Iako digitalni Ash može razgovarati i imitirati ponašanje, nedostaje mu stvarna unutarnja svjesnost te emocionalna autentičnost. Martha, koja komunicira s Ashovom replikom, shvaća da njegovu stvarnu osobnost nije

moгуće replicirati. Ljubavna tematika i međuljudski odnosi prevladavaju u epizodi, posebno kroz Marthu i njene borbe s digitalnom verzijom Asha. Problem se pojavljuje kada ona primjećuje da njezin odnos s digitalnim Ashom nije usporediv s onim koji je imala s fizičkim Ashom. Kako Chalmers istražuje pitanje može li život u virtualnim svijetu imati istu vrijednost kao i stvarni život, uključujući ljubavne odnose, Martha nam daje naslutiti odgovor te zaključuje, iako digitalni Ash nalikuje stvarnom Ashu, nedostaje prave ljudske emocionalne povezanosti. Ovaj fenomen postavlja pitanje autentičnosti ljubavi: je li ljubav prema digitalnoj verziji osobe stvarna ako ta verzija nema unutarnju emocionalnu složenost?²⁸ Dennett u svojoj knjizi raspravlja o fizičkoj osnovi svjesnosti, tvrdeći kako ona nije odvojena od materijalnih procesa u mozgu. Prema Dennettu, svjesnost proizlazi iz niza fizičkih i neuronskih procesa koji se ne mogu jednostavno prevesti u digitalni oblik. Stoga replika u epizodi, iako imitira ponašanje i govorne obrasce Asha, nije prava svjesna osoba. Kroz Dennettovu teoriju višestrukih nacrtā, identitet se ne percipira kao statična duša, već kao niz dinamičnih procesa u mozgu. U epizodi se Martha suočava s problemom Ashova identiteta, jer simuliranom Ashu nedostaje složenost ljudske svijesti koja je činila Asha kao osobu jedinstvenim. Ta tema se referira na Dennettovu kritiku dualizma, ideje o duhovnoj esenciji koja nadilazi fizičko tijelo. Dennett u svojoj knjizi odbacuje tradicionalne ideje o svjesnosti kao „teatru“ gdje se odvijaju iskustva, predlažući da su naša iskustva rezultat simultanih neuronskih procesa bez središnjeg „ja“. Tako replika Asha može simulirati određena ponašanja, ali nije svjesna poput prave osobe jer joj nedostaje ista struktura neuronskih veza i interakcija koja definira svijet. Dennettova analiza svjesnosti sugerira da odnosi obuhvaćaju emocionalne i fizičke aspekte, a ne samo kognitivne fenomene. U epizodi Martha shvaća kako komunikacija sa simuliranim Ashom ne može nadoknaditi dubinu njihovog emocionalnog odnosa. Ta situacija ilustrira Dennettovu kritiku da jednostavna imitacija svjesnosti, poput umjetne inteligencije, ne može replicirati složenost ljudskih emocionalnih veza. Dennettova teorija svjesnosti ističe da su svjesnost, identitet i odnosi povezani s fiziološkim procesima mozga, što otežava prenošenje prave svjesnosti u digitalne replike. Epizoda prikazuje emocionalne i filozofske posljedice tih pokušaja, naglašavajući da tehnologija može imitirati ljudsku prisutnost, no da ju ne može u potpunosti zamijeniti.²⁹ Hughes istražuje kako transhumanizam uvodi nove probleme u razumijevanje osobnog identiteta, posebno kroz kognitivne i biološke promjene. Oslanjajući se na Parfitove ideje, naglašava da je osobni identitet „skup percepcija“ koji se mijenja tijekom vremena.

²⁸ Chalmers J. D. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company, 2022.

²⁹ Dennet Daniel. *Consciousness Explained*. New York: Back Bay Books, 1991.

Transhumanizam također naglašava očuvanje obrasca poput sjećanja i vrijednosti, što se može primijetiti u stvaranju Ashove digitalne replike. Transhumanisti smatraju da identitet opstaje uz očuvanje „obrasca“ sjećanja i sklonosti. Međutim, Hughes ističe da radikalne promjene identiteta mogu učiniti osobu toliko različitom od originala da se postavlja pitanje o njenom identitetu. Epizoda također istražuje posthumanizam i mogućnost rekonstrukcije osobe putem tehnologije nakon smrti. Replika Asha prikuplja podatke o preminulom Ashu, ali nema stvarnu svijest, što potvrđuje Hughesovu tvrdnju da je svijest rezultat neuronskih obrazaca koji se ne mogu lagano replicirati. Hughes se poziva na filozofe Partifa i Humea koji tvrde da je „ja“ fikcija, a transhumanizam mora prihvatiti da radikalne promjene u kogniciji mogu stvoriti nove entitete. U epizodi, replika Ashove osobnosti ne posjeduje stvarno iskustvo svijesti, već simulira osobnost na temelju podataka. Hughesova interpretacija posthumanizma uključuje redefiniciju ili ukidanje tradicionalnog pojma identiteta. Hughes također navodi da posthumanizam može značajno promijeniti naše tijelo, um i međuljudske odnose. Ako posthumanistička budućnost omogućava dezintegraciju osobnog identiteta, ljubav i odnosi bi mogli doživjeti radikalne transformacije, a možda čak i potpuno nestati. U posthumanističkom svijetu, prema Hughesu, mogu se očekivati „novi oblici kolektivne svijesti“ koji bi mogli utjecati na individualni identitet i ljubavne odnose.³⁰ U tekstu Maxa Morea, transhumanizam se opisuje kao filozofija koja teži prevladavanju bioloških ograničenja uz pomoć tehnologije. Koncept morfološke slobode, koja podržava pravo pojedinca na promjenu tijela, proširuje se na svijest i osobnost, izazivajući dilemu oko stvarnosti repliciranog Asha. Transhumanisti smatraju kako svijest može biti učitana u različite supstrate. Posthumanizam u knjizi naglašava prijelaz iz ljudske u post-ljudsku fazu kroz tehnologije i tehnološke inovacije. Eliminativni materijalizam je pristup koji zagovaraju neki transhumanisti, a temelji se na ideji da određeni mentalni koncepti, poput emocija i svijesti, nemaju stvarnu fiziološku osnovu te će stoga biti odbačeni. Ta perspektiva se povezuje s temama iz epizode, u kojoj emocionalna veza između Marthe i digitalnog Asha ne postoji. Transhumanizam sugerira da će promjene u tijelu i kogniciji utjecati na emocije i odnose, s tim da digitalna tehnologija može modificirati emocionalne reakcije.³¹ Rothblatt u svojoj knjizi istražuje koncept digitalnog kloniranja uma te njegov utjecaj na identitet. U epizodi, replika Asha stvorena je korištenjem podataka s društvenih mreža, što je slično njenoj ideji o tzv. mindfiles, umnim datotekama koje pohranjuju sjećanja i osobnost.

³⁰ Hughes, James. Transhumanism and Personal Identity. // *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. More, Max; Vita – More, Natasha. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2013., str. 227-232.

³¹ More, Max; Vita-More, Natasha. *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2013.

Rothblatt tvrdi da takvi umni klonovi mogu „živjeti“ nakon smrti, no naglašava potencijalne izazove povezane s pitanjem autentičnosti identiteta. Postavlja se pitanje može li digitalna simulacija doista održavati složenost ljudske svijesti. Rothblattin koncept kontinuiteta identiteta sugerira da um može postojati neovisno o tijelu, što je ključno za transhumanizam i nadilaženje bioloških ograničenja. Međutim, postavlja se pitanje može li digitalni klon zadržati emocionalne i kognitivne jedinstvenosti stvarne osobe, ili je samo puka kopija podataka bez dubljeg identiteta. Također istražuje koncept kiber-svijesti (eng. *cyberconsciousness*), gdje se svijest razvija putem digitalnih replika ili tzv. „mindwarea“, umnog softvera. Iako vjeruje da svijest može postojati u softveru, Rothblatt priznaje da današnja tehnologija nije sposobna stvoriti pravu svijest. Ističe se mogućnost da budući klonovi razviju emocionalnu svijest, ali se upozorava na rizik stvaranja entiteta koji izgledaju svjesno bez pravog emocionalnog iskustva. Rothblatt ukazuje na mogućnost emotivnih veza između klonova i ljudi, no priznaje kako su te veze problematične jer digitalni klonovi mogu simulirati ljubav, ali je ne mogu doživjeti kao ljudi.³² Nikodem u svom radu analizira biotehnoški razvoj novih oblika inteligentnog života kao ključnu fazu postljudske evolucije. On sugerira da transhumanizam uključuje korištenje tehnologije za poboljšanje ljudske prirode te nadmašivanje bioloških ograničenja s ciljem postizanja besmrtnosti. U epizodi Martha koristi biotehnoški proces za oživljavanje Asha, što odgovara transhumanističkoj tezi o nadilaženju biološke smrti. S druge strane, otvara se pitanje o autentičnosti identiteta digitalnih replika. Nikodem ističe da su inteligentni strojevi dio poslijeljudske kulture, ali upozorava na potencijalni gubitak stvarnog ljudskog iskustva. Ashova replika, iako vizualno nalik pravoj osobi, nailazi na problem nedostatka svijesti i autentičnosti emocije, što ga stavlja u inferiornu poziciju u odnosu na stvarnog Asha. Ova posthumanistička vizija strojeva s ograničenom sviješću ukazuje na opasnost stvaranja entiteta koji su samo prividno ljudski. Nikodemov rad analizira promjene u ljudskim odnosima unutar posthumanističke kulture, a kako ljubavna veza između Marte i replike Asha postaje prazna, ističe se mogućnost dehumanizacija odnosa, gdje tehnologija potiskuje emocionalne aspekte ljudskih veza. Nikodem također koristi termin „život na daljinu“ kako bi opisao tehnološke oblike života koji su odsutni iz stvarne svakodnevnice te koji postaju fragmentirani, a to ilustrira digitalnog Asha koji je fizički prisutan, ali emotivno odsutan, narušavajući autentičnost veze s Marthom.³³

³² Rothblatt, Martin. *Virtually Human: The Promise—and the Peril—of Digital Immortality*. New York: St. Martin's Press, 2014.

³³ Nikodem, Krunoslav. Ljudsko – konačna granica. *Biotehnologija (ra)stvaranja i dolazak poslijeljudskoga*. // *Filozofska istraživanja* 28, 1 (2008), str. 209-221. URL: <https://hrcak.srce.hr/index.php/23155> (2024-09-20)

Pristup

Epizoda „Be Right Back“ prikazuje distopijsko društvo koje, iako na prvi pogled izgleda pozitivno, otkriva mračne strane tehnologije koja stvara digitalne replike preminulih. Iako to može djelovati kao rješenje za ublažavanje gubitka bližnjih, epizoda ukazuje na ozbiljne nedostatke i negativne posljedice ove tehnologije. U društvu prikazanom u epizodi prevladava tehnofilija, gdje ljudi snažno vjeruju u tehnologiju i njezina rješenja za osobne probleme, poput nošenja s gubitkom voljenih osoba. Iako se na prvu čini kao da postoji tehnioptimizam, epizoda ipak završava tonom tehnopesimizma. U početku, Martha vidi tehnologiju kao način za prevladavanje boli i gubitka, što odražava tehnološki optimizam – vjeru da tehnologija može riješiti ljudske probleme. Međutim, kako priča napreduje, otkriva da digitalni Ash nema pravu svijest, emocionalnu dubinu ili autentičnost, što izaziva osjećaj praznine i frustracije. Ova spoznaja vodi do tehnološkog pesimizma, gdje se shvaća da tehnologija ne ispunjava očekivanja i može dovesti do više problema nego rješenja, posebno u ljudskim odnosima i emocijama.

5. Zaključak

Serijal Black Mirror djeluje kao ogledalo suvremenog društva, pokazujući i upozoravajući kako tehnologija, koja je nekoć zamišljena kao alat napretka, polako i postupno postaje sredstvo kontrole i manipulacije. Kroz epizode poput "Nosedive", "The Entire History of You" i "Be Right Back", serija otvara brojna filozofska i društvena pitanja o načinu na koji tehnologija redefinira ljudske odnose, identitet i društvene strukture.

U epizodi "Nosedive", vidimo kako društveni mediji i digitalne ocjene utječu na ponašanje pojedinaca, stvarajući svijet u kojem je društveni status izravno povezan s tehnologijom. Ovaj prikaz društva, gdje algoritmi oblikuju društvene odnose, uvelike odražava ideje Michela Foucaulta o nadzoru i disciplini, posebice kroz koncept panoptikuma. Ljudi se, baš poput zatvorenika u panoptikumu, stalno prilagođavaju normama i očekivanjima kako bi izbjegli socijalnu izolaciju, što nas dovodi do pitanja o autentičnosti u digitalnom dobu. Ovakvo ponašanje pod utjecajem tehnologije pokazuje kako sloboda izbora postaje iluzija unutar okvira društvene kontrole, čime tehnologija postaje alat koji nas nevidljivo zarobljava.

S druge strane, epizoda "The Entire History of You" dublje istražuje utjecaj tehnologije na ljudske odnose i privatnost. Tehnologija koja omogućava pohranu svih sjećanja i njihovu ponovnu analizu dovodi do erozije povjerenja, širenja paranoje i gubitka privatnosti, što savršeno odražava teorije Shoshane Zuboff o kapitalizmu nadzora. Podaci postaju ključna valuta koja se koristi ne samo za osobno upravljanje prošlošću, već i kao alat manipulacije drugima. U društvima kontrole, prema Deleuzeovoj teoriji, nadzor više nije statičan i vezan za fizičke barijere, već se širi na digitalne prostore, omogućavajući neprekidan nadzor i analizu podataka. Tehnologija, umjesto da služi ljudima, postaje sredstvo koje kontrolira njihove živote, oblikuje odnose i redefinira pojam privatnosti.

Treća analizirana epizoda, "Be Right Back", još dublje ulazi u filozofska pitanja identiteta, smrti i posthumanizma. Kroz tehnologiju koja oživljava preminule osobe koristeći njihove digitalne podatke, serija postavlja pitanje što to zapravo znači biti "živ" i može li tehnologija nadomjestiti gubitak voljene osobe. Postavlja se pitanje autentičnosti emocija i identiteta unutar simulacije, jer replika nikada ne može u potpunosti zamijeniti original. Ovdje se reflektiraju Baudrillardove ideje o hiperstvarnosti, gdje su simulacije toliko uvjerljive da brišu granicu između stvarnog i fiktivnog. Iako tehnologija pruža privid utjehe,

ona istovremeno izaziva duboku egzistencijalnu prazninu jer ne može replicirati pravu ljudsku autentičnost i emocionalnu kompleksnost. Kombinacija ovih narativa u „Black Mirror“ otkriva suptilne, ali moćne mehanizme pomoću kojih tehnologija preuzima kontrolu nad svakodnevnim životom čovjeka. Ove distopijske vizije nisu samo fikcionalni prikazi budućnosti, već i upozorenja o smjeru u kojem bi društvo moglo krenuti ako tehnologija nastavi nekontrolirano i bez odgovarajućih etičkih smjernica prodirati u sve aspekte života. Serija nam postavlja ključna pitanja, poput *Gubimo li svoju autonomiju u svijetu vođenom algoritmima?* i *Postajemo li robovi vlastitih tehnoloških kreacija?* Tehnologija, koja bi trebala služiti čovjeku i društvu, preobražava se u neovisni entitet koji ljude kontrolira i manipulira njihovim ponašanjem, uvjerenjima i odnosima.

Zaključno, „Black Mirror“ ne nudi jednostavne odgovore, već nas poziva na kritičko razmišljanje o složenom odnosu između čovjeka i tehnologije. Tehnološki napredak može donijeti nebrojene prednosti, ali ako ga ne kontroliramo, riskiramo da on kontrolira nas. Serija nas podsjeća da moramo biti svjesni etičkih implikacija tehnologije i da je potrebno pronaći ravnotežu između tehnološkog napretka i očuvanja ljudskih vrijednosti. U suprotnom, suočeni smo s mogućnošću gubitka onoga što nas čini ljudima – autentičnosti, slobode i međusobne povezanosti.

6. Literatura

1. Baudrillard J. Simulations. New York: Semiotext(e), 1983.
2. Brock, George. The Right To Be Forgotten: Privacy and the Media in the Digital Age. London: I. B. Tauris, 2016.
3. Brusseau, James. Deleuze's Postscript on the Societies of Control Updated for Big Data and Predictive Analytics. // *Theoria: A Journal of Social and Political Theory* 67, 164(2020), str. 1 – 25. URL: https://philarchive.org/rec/BRUD_O-4 (2024-09-20)
4. Çeven, Gözde; Korumaz, Mithat; Omur, Yunus Emre. Disciplinary Power in The School: Panoptic Surveillance // *Educational Policy Analysis and Strategic Research* 16, 1(2021), str. 154 – 167. URL: <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.334.9> (2024-09-20)
5. Chalmers J. D. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. New York: W. W. Norton & Company, 2022.
6. Cirucci, Angela M.; Vacker, Barry. Black Mirror and Critical Media Theory. London: Lexington Books, 2018.
7. Citron, Danielle Keats. The Fight for Privacy: Protecting Dignity, Identity and Love in the Digital Age. New York: Norton & Company, 2022.
8. Deleuze, Gilles. Postscript on the Societies of Control. // *October*, 59(1992), str. 3 – 7. URL: <http://www.jstor.org/stable/778828> (2024-09-20)
9. Dennet Daniel. Consciousness Explained. New York: Back Bay Books, 1991.
10. Di Summa, Laura. Black Mirror: The not so fearful consequences of technology. // *Film and Philosophy*, 28(2024). URL: https://www.academia.edu/38704856/Black_Mirror_The_Not_So_Fearful_Consequences_of_Technology (2024-09-20)
11. Foucault Michel. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. New York: Random House, 1977.
12. Gunagama, Galieh M. Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture. // *Journal of Architectural Research and Design Studies* 3, 1(2019), str. 40 – 42. URL: <https://doi.org/10.20885/jars.vol3.iss1.art4> (2024-09-20)

13. Harari, Yuval Noah. 21 Lessons for the 21st Century. London: Vintage, 2018.
14. Hughes, James. Transhumanism and Personal Identity. // The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future. More, Max; Vita – More, Natasha. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2013.
15. Johnson, David Kyle. Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections. Hoboken: Wiley Blackwell, 2020.
16. Levin, Ilya; Mamlok, Dan. Culture and Society in the Digital Age. // Information 12(2), 68(2021), str. 1 – 6. URL: <https://doi.org/10.3390/info12020068> (2024-09-20)
17. Lyon David. Theorizing Surveillance: The Panopticon and Beyond. London: Willan Publishing, 2006.
18. Moore Martin. Democracy Hacked: Political Turmoil and Information Warfare in the Digital Age. London: Oneworld Publications, 2018.
19. More, Max; Vita-More, Natasha. The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2013.
20. Nikodem, Krunoslav. Ljudsko – konačna granica. Biotehnologija (ra)stvaranja i dolazak poslijeljudskoga. // Filozofska istraživanja 28, 1(2008), str. 209 – 221. URL: <https://hrcak.srce.hr/index.php/23155> (2024-09-20)
21. Rothblatt, Martin. Virtually Human: The Promise—and the Peril—of Digital Immortality. New York: St. Martin's Press, 2014.
22. Shaw, Dan. Philosophical Reflections on Black Mirror. London: Bloomsbury Publishing, 2022.
23. Solove, Daniel J. The Digital Person: Technology and Privacy in the Information Age. New York: New York University, 2004.
24. Zuboff, Shoshana. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: PublicAffairs, 2019.