
Aleksandra Mirek-Rogowska

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

ORCID: 0000-0001-9094-9540

Kamila Rączy

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

ORCID: 0000-0003-0070-1715

„Czarne zwierciadło” przyszłości: metafory technologii, świadomości i transhumanizmu ukazane w serialu *Black Mirror*

Wprowadzenie

Od swojej premiery w 2011 roku serial *Black Mirror*, stworzony przez Charliego Brookera, stał się jednym z kluczowych punktów odniesienia we współczesnej refleksji nad relacją człowieka i technologii. Każdy odcinek tej antologii to samodzielna opowieść osadzona w alternatywnej rzeczywistości bliskiej przyszłości, w której technologie cyfrowe nie tylko reorganizują codzienne życie, ale często prowadzą także do jego głębokiej destabilizacji. Dystopijny charakter serialu nie polega na przedstawianiu spektakularnych katastrof, lecz na subtelnej diagnozie już istniejących tendencji społecznych i kulturowych, które rozwinięte do skrajności odsłaniają fundamentalne napięcia i sprzeczności nowoczesności technologicznej.

Tytułowe „czarne lustro”, tj.: ekran urządzeń elektronicznych, funkcjonuje jako metafora epistemologiczna i egzystencjalna. Lustro to nie odbija rzeczywistości w sposób neutralny, ale filtruje ją przez ideologie

technologicznego postępu, języki kapitalizmu algorytmicznego oraz mechanizmy społecznej kontroli (zob. Legan 2017). W tym sensie *Black Mirror* staje się laboratorium kulturowym (por. Haraway 1991; Hayles 1999), w którym testowane są granice człowieczeństwa, tożsamości i pamięci w warunkach cyfrowej mediatyzacji (por. Wójcik 2016).

Celem niniejszego artykułu jest analiza serialu *Black Mirror* jako przestrzeni metaforycznych reprezentacji relacji człowiek–technologia, ze szczególnym uwzględnieniem trzech obszarów problemowych: kontroli, świadomości i transhumanizmu. Kluczowym pojęciem operacyjnym są tu metafory medialne, rozumiane zarówno jako konceptualne struktury poznawcze (Lakoff i Johnson 2003), oraz jako multimodalne środki ekspresji obecne w formatach audiowizualnych (Forceville 2006; Forceville i Urios-Aparisi 2009).

Wiodącym pytaniem badawczym niniejszego artykułu jest: w jaki sposób serial *Black Mirror* konstruuje metafory medialne, które odzwierciedlają i reinterpreterują relacje człowieka i technologii? Dobór odcinków został oparty na kryterium reprezentatywności – wybrano te epizody, które w szczególności wyrazisty sposób obrazują trzy główne obszary problemowe: kontrolę, świadomość i transhumanizm. Procedura badawcza miała charakter jakościowy i interpretacyjny. Identyfikacja metafor przebiegała w trzech etapach. W pierwszym etapie wyodrębniono obszary problemowe (kontrola i manipulacja, świadomość i tożsamość, transhumanizm). W kolejnej fazie w każdym z obszarów wskazano kategorie szczegółowe metafor (np. dla kontroli i manipulacji: „technologia jako lustro”, „technologia jako więzienie świadomości”, „technologia jako system nadzoru”). W trzecim etapie wskazano realizacje tych metafor poprzez przytoczenie konkretnych przykładów z wybranych odcinków, obejmujących elementy narracyjne, wizualne i dźwiękowe. Takie trzystopniowe podejście – od pola problemowego, poprzez kategorie, po szczegółowe egzemplifikacje – pozwala uchwycić zarówno ogólną strukturę metaforyczną, jak i jej konkretne realizacje. Jednostką analizy były zarówno elementy narracyjne (np. konfiguracje relacji człowiek–technologia), jak i wizualne (np. obraz interfejsów) oraz dźwiękowe (np. efekty dźwiękowe sugerujące mechaniczność), co pozwoliło uchwycić multimodalny charakter metafor obecnych w serialu.

Artykuł odwołuje się do perspektyw interdyscyplinarnych, teorii komunikacji, antropologii mediów, filozofii techniki oraz badań nad kulturą cyfrową, aby uchwycić sposoby, w jakie *Black Mirror* projektuje nie tylko możliwe zdarzenia w przyszłości, lecz także głęboko uwewnętrznione formy obecnego doświadczenia technologicznego. Serial nie tyle przedstawia technologię, co ją konceptualizuje, jako lustro, kod, narzędzie władzy, przestrzeń emocjonalną czy substytut pamięci.

W analizie zastosowano podejście jakościowe, interpretatywne, obejmujące trzy uzupełniające się metody badawcze: identyfikację metafor technologicznych, semiotyczną analizę wizualną oraz dekonstrukcję narracyjną. Wybrane odcinki z wszystkich siedmiu sezonów stanowią reprezentatywne przykłady medialnego obrazowania kluczowych dla współczesności dylematów ontologicznych i etycznych. Tak zakreślony aparat badawczy umożliwia nie tylko analizę estetyczną, ale też głębsze zrozumienie mechanizmów, za pomocą których kultura audiowizualna przetwarza i transmituje zbiorowe wyobrażenia o technologii, podmiotowości i przyszłości.

Metafory medialne: teoria i funkcje

Metafory nie są jedynie narzędziem stylistycznym – stanowią one podstawowy mechanizm poznawczy, dzięki któremu jednostki i zbiorowości porządkują złożoność świata. W ujęciu George’a Lakoffa i Marka Johnsona (2003) metafory konceptualne umożliwiają ujmowanie pojęć abstrakcyjnych – takich jak czas, emocje, technologia czy świadomość – za pomocą bardziej uchwytnych doświadczeń cielesnych i przestrzennych. W klasycznym przykładzie „czas to pieniądz” abstrakcyjna kategoria czasu zostaje osadzona w logice wymiany ekonomicznej, co wpływa nie tylko na język, lecz także na sposoby myślenia i działania w świecie społecznym.

W kontekście mediów audiowizualnych kluczowe znaczenie zyskują metafory multimodalne – czyli takie, które realizują się nie tylko poprzez język, ale także obraz, dźwięk, montaż i strukturę narracyjną. Jak zauważa Charles Forceville (2006), w formatach medialnych metafory przybierają postać złożonych konstrukcji semiotycznych, w których różne kanały komunikacyjne współdziałają w tworzeniu i wzmacnianiu znaczenia. Przykładem może być serialowa reprezentacja „świadomości jako oprogramowania” – zawierająca elementy wizualne (interfejs, kod, urządzenie), dźwiękowe (elektroniczne pogłosy, zmechanizowana intonacja) i narracyjne (fabularna konfiguracja relacji między człowiekiem a maszyną).

W tym ujęciu metafory medialne nie są już tylko retorycznym ornamentem, ale narzędziem epistemologicznym, poprzez które kultura przetwarza, porządkuje i negocjuje znaczenia. Funkcjonują one na przecięciu doświadczenia estetycznego i poznawczego, stając się kluczowym komponentem audiowizualnych „ram interpretacyjnych” (*frames*), które wpływają na to, jak postrzegamy technologię, podmiotowość czy przyszłość.

Na potrzeby niniejszej analizy wyróżniono trzy główne funkcje metafor medialnych, które występują w formatach takich jak *Black Mirror*:

1. Funkcja kognitywna – metafory pomagają odbiorcom zrozumieć złożone, nieuchwytnie zjawiska, takie jak sztuczna inteligencja, cyfrowa

świadomość, nadzór czy afektywna regulacja poprzez odniesienie do znanych modeli poznawczych. Przykładowo: technologia jako lustro, wirus, gra, więzienie czy ciało jako interfejs. Tego typu konceptualizacje umożliwiają odbiorcy „oswojenie” abstrakcyjnych problemów poprzez ich ucieleśnienie lub uspołecznienie.

2. Funkcja krytyczna – metafory w mediach mogą pełnić funkcję demaskującą, ujawniając struktury władzy, mechanizmy kontroli i procesy wykluczenia. Dystopijne obrazy technologii w *Black Mirror* nie służą jedynie rozrywce, ale stawiają pytania o społeczne konsekwencje automatyzacji, cyfrowej archiwizacji, kapitalizmu emocjonalnego czy predykcyjnej inwigilacji. Tego typu krytyczny potencjał metafory zgodny jest z refleksją Michela Foucaulta (1975) nad biowładzą oraz z koncepcją technopolityki autorstwa Langdona Winnera (1986).
3. Funkcja afektywna i estetyczna – multimodalna forma przekazu metaforycznego wzmacnia emocjonalne zaangażowanie odbiorcy. Audio-wizualne reprezentacje technologii mogą wywoływać afekt – niepokój, empatię, fascynację lub alienację, co sprzyja głębszemu utożsamieniu się z przekazem. Badania neurologiczne (Damasio 1994; Gallese 2008) wskazują, że obrazy i narracje angażujące emocje aktywizują inne obszary poznawcze niż komunikaty oparte wyłącznie na logice. Metafora medialna staje się zatem narzędziem zarówno poznania, jak i przeżycia.

W produkcjach takich jak *Black Mirror* metafory te zyskują również wymiar futurologiczno-diagnostyczny: nie tyle przewidują przyszłość, co prezentują istniejące już dziś procesy społeczne i technologiczne, których konsekwencje pozostają jeszcze niewidoczne. W tym sensie serial spełnia rolę kulturowej heurystyki, narzędzia, które przez wizualne i narracyjne strategie metaforyczne umożliwia refleksję nad obecnymi i potencjalnymi formami egzystencji w świecie cyfrowym.

Metafory technologii jako narzędzia kontroli i manipulacji

W *Black Mirror* technologia nie jest wyłącznie funkcjonalnym narzędziem, lecz często ukazywana jest jako struktura władzy, subtelna, rozproszona, wewnętrzna. Serial konsekwentnie odsłania, że systemy cyfrowe nie tylko wspierają ludzkie działania, ale także je modelują, ograniczają, a niekiedy i przejmują nad nimi kontrolę. Metafory technologii jako narzędzia kontroli i manipulacji wpisują się w szerszy kontekst refleksji nad technopolityką (Winner 1986), kapitalizmem nadzorczym (Zuboff 2019), czy foucaultowskim panoptyzmem (Foucault 1975), który zostaje przekształcony w cyfrowej rzeczywistości w rozproszony, samopodtrzymujący się system nadzoru.

Technologia jako lustro

Pierwszym z odcinków, który operuje tą metaforą, jest *Nosedive* (Na łeb, na szyję, S03E01). Opowiada on historię osadzoną w społeczeństwie opartym na ciągłej ewaluacji jednostek przez innych użytkowników. Technologia w tym przypadku przyjmuje formę algorytmicznej władzy opartej na systemie ocen: wartość społeczna, dostęp do usług, możliwość uczestnictwa w relacjach są uzależnione od liczby przyznanych gwiazdek. System cyfrowy staje się lustrem społecznych oczekiwań, a zarazem narzędziem wewnętrznej dyscypliny: bohaterka odcinka, Lacie, przechodzi od neurotycznej potrzeby aprobaty do całkowitej dezintegracji tożsamości, gdy wypada z systemu punktowego. Metaforycznie mamy tu do czynienia z digitalizacją klasycznej figury panoptyzmu – jednostka nie tylko jest obserwowana, lecz sama staje się obserwatorem i egzekutorem własnej normatywności. W ujęciu Espeland i Saudera (2007) mamy do czynienia z tzw. reżimem kwantyfikacji, w którym mierzalność zastępuje zaufanie, a społeczne więzi zostają poddane logice rankingu.

Podobne mechanizmy ujawnia *Fifteen Million Merits* (Piętnaście milionów, S01E2), gdzie system punktowy (*merity*) organizuje życie społeczne, estetyczne i emocjonalne. Postać Binga, próbującego wyzwolić się z tego systemu, ukazuje paradoks emancypacji w społeczeństwie spektaklu, jego bunt zostaje natychmiast wchłonięty i zmonetyzowany przez kulturę medialną. Technologia nie działa już jako zewnętrzny system przymusu, lecz jako środowisko totalne, estetyczne, ekonomiczne i emocjonalne, w którym opór jest antycypowany i przekształcany w produkt. W duchu Baudrillarda (1994) mamy tu do czynienia z symulakrum buntu, pozornym gestem oporu, który tylko wzmacnia system. *Merity* jako jednostka wartości zamienia się w narzędzie zniewolenia, a człowiek zostaje sprowadzony do funkcji generowania kapitału symbolicznego i cyfrowego.

Technologia jako więzienie świadomości

W odcinku *USS Callister* (S04E01) metafora kontroli przyjmuje bardziej dramatyczną formę: Robert Daly tworzy prywatną symulację wirtualnej rzeczywistości, w której kopie świadomości współpracowników zostają uwięzione jako cyfrowe awatary. Technologia umożliwia nie tylko nadzór, ale i absolutną dominację, podmioty są pozbawione cielesności, czasu i przestrzeni, a ich istnienie jest całkowicie zależne od kaprysów twórcy systemu. Przypadek Daly’ego ilustruje nie tylko możliwość absolutnego panowania nad innymi, lecz także nieuchronność zamiany sprawcy w ofiarę: sam zostaje uwięziony w cyfrowym świecie, który stworzył. Technologia przybiera tu formę totalitarnego panoptyzmu, nie jako narzędzie instytucji, lecz jako przedłużenie

indywidualnego ego, które urzeczywistnia własne fantazje i urazy. Symulacja staje się miejscem egzystencji nieodróżnialnej od rzeczywistości, a zarazem formą najbardziej radykalnego uwięzienia: „więzienia bez ciała”.

Podobny motyw obecny jest w *White Christmas* (Białe Świąta, S02E04), gdzie umysł zostaje zamieniony w tzw. cookie, tj. kopię świadomości zamkniętą w cyfrowym interfejsie. Tu technologia pełni funkcję nie tylko izolacji i kary, ale też tortury: przyspieszenie czasu sprawia, że skazaniec subiektywnie przeżywa miliony lat w samotności. Serial stawia pytanie o status moralny tych kopii, czy cierpienie cyfrowej świadomości jest „realne”, a jeśli tak, kto ponosi za nie odpowiedzialność? Odcinek ten intensyfikuje metaforę technologii jako więzienia świadomości i stawia widza w pozycji moralnej niepewności (zob. Rączy 2024). W ujęciu filozofii techniki (Floridi 2014; Metzinger 2003) pojawia się pytanie o granice symulacji jako rzeczywistości moralnej.

Technologia jako kontrola

W odcinku *Arkangel* (S04E02) technologia ukazana jest w bardziej codziennym, lecz nie mniej inwazyjnym kontekście: matka instaluje w głowie córki urządzenie pozwalające na nieprzerwany monitoring, cenzurowanie wizualnych bodźców i filtrowanie emocji. System nadzoru jest tu uzasadniany troską i bezpieczeństwem, ale w efekcie prowadzi do destrukcji zaufania i samodzielności. Cyfrowa technologia nie tyle chroni, co unieważnia proces dorastania jako przestrzeń autonomii i ryzyka. Odcinek ten dobrze ilustruje foucaultowską logikę biowładzy, nadzór nie dotyczy już tylko zachowań, ale samego ciała i afektu, kształtując emocjonalne krajobrazy dzieciństwa.

Shut Up and Dance (Zamknij się i tańcz, S03E03) ukazuje z kolei skrajny przypadek cyfrowego szantażu, technologia nie tylko gromadzi dane, ale wykorzystuje je jako narzędzie przymusu i publicznego upokorzenia. Kamera internetowa zamienia się w narzędzie nadzoru, a każda aktywność użytkownika może być odczytana jako potencjalne zagrożenie dla jego integralności społecznej. Bohater odcinka zostaje zmuszony do serii brutalnych działań pod groźbą ujawnienia kompromitujących informacji. To świat, w którym nie potrzeba już strażników, wystarczy urządzenie i odpowiednio skonstruowany algorytm. Przestrzeń prywatna ulega tu totalnej kolonizacji, a subiektywna tożsamość zostaje podporządkowana panice przed ekspozycją (zob. Rączy, Mirek-Rogowska, Sztuba 2022).

Wreszcie, w *Hated in the Nation* (Znienawidzeni, S03E06) metafora kontroli technologicznej przybiera wymiar społeczny i egzekucyjny. Drony zaprojektowane jako substytut wymarłych pszczoł zostają zaprogramowane do eliminowania osób wskazanych w mediach społecznościowych jako „nienawidzone”. Technologia przejmując funkcję tłumy, staje się narzędziem

sprawiedliwości zbiorowej, ale bez sądu, procesu, prawa do obrony (zob. Rączy, Mirek-Rogowska, Sztuba 2022). W sensie symbolicznym odcinek przedstawia technologię jako rozszerzenie zbiorowej emocjonalności, tj.: agresji, zemsty, nienawiści, w pełni zautomatyzowanej i zdepersonalizowanej. To społeczeństwo „moralnego outsourcingu”, w którym algorytm podejmuje decyzje na podstawie impulsów masowych, tworząc nowy rodzaj panoptyzmu emocjonalnego.

Analizowane odcinki ukazują złożoną siatkę metafor, w której technologia przestaje być zewnętrznym narzędziem, a staje się strukturą uewnętrzną władzy. W przeciwieństwie do klasycznych dystopii (Huxley 2004; Orwell 2003), *Black Mirror* ukazuje rzeczywistość, w której jednostka internalizuje logikę kontroli, ucząc się obserwować, zarządzać i dyscyplinować samą siebie. System nie opiera się już na przymusie, bowiem jego siła polega na dobrowolnej partycypacji. To czyni metaforę technologii jako narzędzia kontroli tak niepokojąco aktualną.

Metafory świadomości i tożsamości w erze cyfrowej

W wielu odcinkach *Black Mirror* świadomość zostaje ukazana nie jako trwała, cielesna właściwość człowieka, ale jako struktura informacyjna, możliwa do kopiowania, edycji i rekombinacji. To ujęcie wpisuje się w nurt post-humanistycznego myślenia o podmiotowości, reprezentowany m.in. przez N. Katherine Hayles (1999), Thomasa Metzinger (2003) oraz Luciano Floridiego (2014), którzy wskazują, że tożsamość może być traktowana jako proces informacyjny: dynamiczny, symulowalny, niezależny od materialności ciała (zob. Kalinowska 2018). W tym sensie *Black Mirror* nie tylko przedstawia spekulatywne wizje cyfrowej egzystencji, ale proponuje metafory medialne, które ujawniają głębokie przekształcenia pojęcia „ja” w epoce technologii.

Świadomość jako program, dane, usługa

W odcinku *Common People* (Zwyczajni ludzie, S07E01) ludzkie istnienie zostaje zredukowane do abonamentu, funkcjonowanie bohaterki zależy od opłat za dostęp do jej własnej świadomości. Przestoje systemu stają się nie tylko problemem technologicznym, ale także egzystencjalnym: „ja” przestaje działać. Świadomość jawi się tu jako usługa typu premium, a człowiek jako aplikacja działająca na serwerze. Odcinek ten silnie rezonuje z koncepcją Floridiego, który opisuje tożsamość jako „informację działającą jak program”, podatną na zarządzanie, modyfikację i kontrolę z zewnątrz. W tym kontekście partner bohaterki nie tyle „kochając osobę”, ile interfejs: jego decyzja o „wyłączeniu” ukochanej przestaje być dramatem moralnym, a staje się racjonalnym

wyborem użytkownika wobec wadliwego produktu. Odcinek ukazuje również wtórną kolonizację świadomości przez rynek, gdy bohaterka traci świadomość, jej „ciało” staje się nośnikiem reklam, a więc podmiotowość zostaje przekształcona w powierzchnię transmisji.

Radykalnym rozwinięciem tej idei jest *Plaything* (Bawidełko, S0704), w którym człowiek staje się nośnikiem cyfrowych istot (Throngletów). W tej wizji świadomość nie tylko jest zinformatyзована, ale też hybrydyzowana, nie jako zamknięty konstrukt, lecz jako platforma hostingowa dla obcej formy inteligencji. Thronglety nie są symulacją człowieka, to nowe formy życia cyfrowego, które przejmują emocjonalne funkcje i rozprzestrzeniają się przez afektywne „zakażenie”. Człowiek zostaje tu zredukowany do medium transmisyjnego: jego tożsamość nie znika, ale zostaje zreorganizowana w coś wspólnego, niecałkowicie kontrolowanego. To wizja nie klasycznego zniewolenia, lecz postpodmiotowości, bycia „nosicielem świadomości”, a nie jej źródłem.

Pamięć jako baza danych

Kolejnym wymiarem tej metafory jest ukazanie pamięci jako modyfikowalnego archiwum, podatnego na edycję, przeszukiwanie, nadpisywanie. W odcinku *The Entire History of You* (Cała Twoja historia, S01E03) pamięć zostaje zmaterializowana w postaci technologii Grain, tj. interfejsu pozwalającego na zapisywanie, przeglądanie i odtwarzanie wspomnień w dowolnym momencie. Bohaterowie mogą filtrować wspomnienia, analizować mimikę, rekonstruować rozmowy. Pamięć przestaje być biologiczna, staje się bazą danych z interfejsem użytkownika. Jednocześnie serial ujawnia destrukcyjność tej rzekomej obiektywności: dane nie rozwiązują konfliktów, lecz je intensyfikują. Brak możliwości zapomnienia czyni pamięć nieustającym źródłem wątpliwości, podejrzeń i kontroli. To przykład derridowskiej archiwizacji jako formy przemocy symbolicznej: wybór i interpretacja danych staje się funkcją władzy, nie prawdy.

W *Crocodile* (Krokodyl, S04E03) sama metafora zostaje rozszerzona o aspekt przymusu: wspomnienia mogą zostać wyciągnięte z mózgu za pomocą technologii Recaller, nawet wbrew woli jednostki. Pamięć staje się nie tylko danymi, ale także źródłem dowodowym podległym ekstrakcji. Subiektywność, z natury niepewna i afektywna, zostaje zredukowana do sensorycznej rekonstrukcji. Człowiek przestaje być właścicielem swojej pamięci, a staje się źródłem danych, do których dostęp mają zewnętrzne instytucje. To sytuacja „przemocy retrospektywnej”: ślady myśli są uprzedmiotowione, zdekontekstualizowane i używane jako argument.

Z kolei szersze spektrum ukazuje się w *In Memoriam* (S07E05), gdzie pamięć zostaje nie tylko zapisana, ale zmontowana, zrekonfigurowana

i zrekonstruowana jako świadomość pośmiertna. Multimedialna baza danych (nagrania, zdjęcia, wspomnienia innych) staje się punktem wyjścia do stworzenia cyfrowej osobowości, interaktywnej, zdolnej do odpowiedzi i reakcji. Odcinek ukazuje pamięć jako system AI, który nie tylko przechowuje, ale aktywnie przetwarza i wytwarza tożsamość. Granica między wspomnieniem a symulacją zostaje zatarta: powstaje hybryda emocjonalno-technologiczna, w której autentyczność nie jest już kategorią przydatną poznawczo.

Emocje jako algorytmy

Wreszcie, *Black Mirror* ukazuje emocje nie jako pierwotne przeżycia, lecz jako wynik działania systemów obliczeniowych. W *Smithereens* (S05E02) główny bohater staje się ofiarą emocjonalnej eksploatacji przez media społecznościowe. Algorytmy, które analizują jego zachowania, emocje i zainteresowania, wiedzą o nim więcej niż on sam. Emocje są tu przewidywane, sterowane i przetwarzane na poziomie danych, nie są więc już przeżywane, ale zarządzane. W tym sensie jednostka traci emocjonalną autonomię, systemy angażowania użytkownika (tzw. *engagement-based design*) stają się systemami projektowania afektu.

Odminną wersję tej metafory ukazuje *Bête Noire* (S07E02), gdzie komputer kwantowy umożliwia edycję danych źródłowych i tym samym przekształcanie rzeczywistości. Verity, mająca dostęp do systemu, zmienia dokumenty, archiwa i dane medyczne, co wpływa na subiektywne przeżycia innych osób. Smutek, złość czy poczucie winy nie wynikają tu z przeżytego doświadczenia, lecz z informacji, które zostały zaprojektowane. To skrajny przykład emocji jako efektu kodu – rzeczywistość emocjonalna zostaje uformowana przez zmienną strukturę danych, a nie przez autentyczne zdarzenia. System ten nie tylko zarządza informacją, ale także rekonfiguruje afekty i pamięć, tworząc świat, w którym emocje są w pełni programowalne.

W obu przypadkach emocje nie są już naturalne, stają się funkcją predykcji, symulacji i zarządzania. W świetle teorii rozszerzonego umysłu (Clark i Chalmers 1998) emocje mogą być „wspomagane” przez technologie. W *Black Mirror* ta granica zostaje przekroczona: emocje zostają całkowicie zintegrowane z systemami cyfrowymi. Człowiek nie tyle odczuwa, ile odtwarza schematy afektywne zaprojektowane przez maszyny.

Analizowane w powyższej kategorii metafor odcinki *Black Mirror* ujawniają radykalne przekształcenie pojęcia świadomości i tożsamości w erze cyfrowej. Serial ukazuje, że tożsamość może być nie tyle zakorzenioną w cielesności esencją, ile informacyjnym procesem, możliwym do symulowania, edytowania, przenoszenia czy nawet udostępniania. Świadomość funkcjonuje tu jako kod, baza danych lub oprogramowanie, a pamięć, jako podatne na inżynierię archiwum. Jednostka traci autonomię w obliczu technologii,

która nie tylko dokumentuje jej życie, ale i reorganizuje je w czasie rzeczywistym. Równocześnie *Black Mirror* proponuje metafory ukazujące emocje jako algorytmiczne zmienne, wpisane w architekturę cyfrowych systemów afektywnej regulacji. Człowiek przestaje być suwerennym źródłem przeżyć, jego emocjonalność zostaje uprzedmiotowiona, zmapowana i zautomatyzowana. W ten sposób serial stawia pytania o granice integralności podmiotowości w świecie, w którym to nie ciało, lecz dane wyznaczają trajektorie istnienia.

Powyżej wskazane przemiany stanowią punkt wyjścia do dalszej, jeszcze głębszej dekonstrukcji człowieczeństwa, obecnej w *Black Mirror* pod postacią metafor transhumanizmu. W kolejnej części przeanalizowane zostaną sposoby obrazowania przekraczania biologicznych ograniczeń ciała i umysłu, zarówno w kontekście cyfrowej nieśmiertelności, jak i hybrydyzacji człowieka z maszyną. To właśnie tam pojawiają się najbardziej spekulatywne, a zarazem antropologicznie istotne wizje redefinicji tego, co znaczy „być człowiekiem”.

Metafory transhumanizmu: przekraczanie granic ludzkiej natury

Transhumanizm jako nurt filozoficzny i kulturowy zakłada możliwość radykalnego doskonalenia człowieka za pomocą technologii. Od Nikołaja Fiodorowa, przez Juliana Huxleya, aż po współczesnych futurologów takich jak Max More czy Anders Sandberg, idea ta zakłada przekroczenie biologicznych ograniczeń ciała, śmierci, pamięci i emocji. W ujęciu posthumanistycznym, reprezentowanym przez autorki takie jak Donna Haraway (1991) czy Rosi Braidotti (2013), człowiek przestaje być centralną figurą porządku świata, a staje się jedną z wielu form życia, łączących cechy organiczne i syntetyczne. *Black Mirror* intensywnie eksploruje tę problematykę, oferując metafory medialne, które ukazują różne scenariusze transgresji ludzkiej kondycji.

Ciało jako interfejs

W odcinku *Playtest* (Wersja próbna, S03E02) technologia wirtualnej rzeczywistości pozwala na bezpośrednie połączenie z układem nerwowym użytkownika, zmieniając jego percepcję w czasie rzeczywistym. Ciało przestaje być granicą doświadczenia, zostaje otwarte na kod, przeprogramowane przez symulację. Cooper, bohater odcinka, doświadcza immersji tak głębokiej, że nie jest w stanie odróżnić iluzji od rzeczywistości. Odcinek ilustruje tezę Marshalla McLuhana (1964), według której technologia to „przedłużenie zmysłów”, lecz tu przedłużenie to staje się pełnym przejęciem. Ciało zostaje zredukowane do medium transmisyjnego: nie broni już podmiotu, lecz go dekonstruuje.

W *Striking Vipers* (S05E01) ciało zyskuje nowy, programowalny status. Bohaterowie grają w grę VR, która pozwala im przeżywać relację emocjonalno-seksualną jako awatary różnych płci. Seksualność zostaje oddzielona od fizyczności, uczucia, pragnienia i tożsamość stają się konfigurowalne. W tym kontekście płeć biologiczna i cielesność nie są już istotne, ciało przestaje być podmiotem doświadczenia, a staje się tymczasowym interfejsem. To obraz społeczeństwa, w którym tożsamość jest płynna i rekonfigurowalna, zgodnie z logiką technologii, a nie biologii.

Najbardziej rozbudowany wariant tej metafory prezentuje *Hotel Reveri* (S07E03). Główna bohaterka, aktorka Brandy Friday, zostaje przeniesiona do cyfrowej rekonstrukcji filmu, gdzie jej świadomość funkcjonuje w wygenerowanym ciele, zaprojektowanym na potrzeby symulacji. Ciało nie jest już fizyczną podstawą tożsamości, lecz interfejsem pozwalającym na emocjonalne i afektywne przeżycia w przestrzeni kodu. Gdy cyfrowa partnerka Brandy, Clara, zaczyna przejawiać oznaki samoświadomości, rodzi się między nimi realna więź – choć w pełni oparta na algorytmicznej fikcji. Odcinek pokazuje, że nawet pozacielesne, wirtualne formy cielesności mogą pośredniczyć w doświadczeniach równie głębokich jak te fizyczne, a jednocześnie w każdej chwili mogą zostać wymazane poprzez reset systemu. To wizja cielesności jako nośnika przeżyć całkowicie zależnego od architektury technologicznej. Jednocześnie serial stawia pytanie: czy brak granic cielesnych nie prowadzi do utraty autentyczności? Czy możliwe jest głębokie przeżycie, jeśli każda forma „ja” jest tymczasowa i zaprogramowana?

Cyfrowa nieśmiertelność

W odcinku *San Junipero* (S03E04) nieśmiertelność przyjmuje postać świadomego transferu umysłu do cyfrowej symulacji. Główne bohaterki decydują się zamieszkać wiecznie w wirtualnym świecie, który oferuje radość, bliskość i kontynuację relacji po śmierci biologicznej (zob. Legan 2017). To optymistyczna wizja transhumanizmu, w której cyfrowe istnienie zachowuje integralność tożsamości i emocji (zob. Maziarczyk 2018). Ale serial jednocześnie pozostawia pytanie otwarte: czy taka egzystencja jest „prawdziwa”? Czy można mówić o wolności i autentyczności w świecie, który nigdy się nie zmienia i nie kończy?

Odminną perspektywę oferuje *Be Right Back* (Zaraz wracam, S02E01), gdzie Martha korzysta z usługi umożliwiającej „odzyskanie” zmarłego partnera poprzez sztuczną inteligencję odtworzoną z jego cyfrowych śladów. Początkowe ukojenie zamienia się w frustrację, algorytmiczna wersja Asha jest zbyt idealna, pozbawiona nieprzewidywalności i autentyczności. Symulacja nie spełnia funkcji żałoby, zamraża emocje i uniemożliwia rozstanie. W tym sensie odcinek ukazuje cyfrową nieśmiertelność nie jako spełnienie obietnicy,

ale jako pułapkę emocjonalnej stagnacji (Rączy 2024). W świetle refleksji Jürgena Habermasa (2003), który przestrzega przed instrumentalizacją człowieka przez technologie, odcinek ilustruje groźbę utraty podmiotowości na rzecz doskonałej, ale pustej imitacji.

Człowiek jako hybryda biologiczno-cyfrowa

Najpełniejszą formą metafory transhumanizmu jest wizja człowieka jako hybrydy, istoty niejednolitej, łączącej elementy organiczne i syntetyczne. W *Men Against Fire* (Ludzie przeciwko ogniewi, S03E05) żołnierze wyposażeni w systemy rozszerzonej percepcji postrzegają swoich przeciwników jako potwory, technologia przekształca nie tylko zmysły, ale i moralność. Zdolność do empatii zostaje wyłączona, system kontroluje nie tylko wizję, ale i ocenę etyczną. To przykład technologii jako władzy nad percepcją, kontrolującej nie tylko działania, ale i fundamenty poznawcze.

W *Rachel, Jack and Ashley Too* kopia świadomości celebrytki zostaje zamknięta w zabawkowej lalce, która posiada pamięć, emocje i wolę. Oryginalna Ashley O. za sprawą farmakologii jest unieruchomiona, ciało istnieje bez podmiotowości, a świadomość bez ciała. To radykalne rozdzielenie dwóch aspektów tożsamości, biologicznego i cyfrowego, ukazuje człowieka jako system możliwy do rozbioru, aktualizacji i kontroli. Tożsamość staje się komponentem, który można dystrybuować między nośnikami.

Kulminacją tej metafory jest odcinek *Black Museum* (Czarne muzeum, S04E06), gdzie świadomość może być przenoszona, kopiowana i zamykana w różnych formach. Skazaniec zostaje przekształcony w cyfrowy konstrukt cierpienia, kobieta zamieszkuje w mózgu swojego męża, a dziecko komunikuje się z awatarem zmarłej matki. Te obrazy ukazują człowieka jako zbiór funkcji i danych, możliwych do odseparowania, zmonetyzowania i wykorzystania. To człowieczeństwo jako system operacyjny, bez granic, bez centrum, bez ciała.

Serial Black Mirror przedstawia transhumanizm nie jako wizję postępu, lecz jako laboratorium niepewności antropologicznej. Ciało staje się zmienną technologiczną, świadomość, oprogramowaniem, a życie konfigurowalną usługą. Technologia nie tyle przewyżcza ograniczenia biologiczne, ile wprowadza nowe formy podmiotowego rozpadu, symulowane relacje, hybrydyczne tożsamości, emocje pozbawione ciała. W ujęciu posthumanistycznym (Braidotti 2013; Haraway 1991) człowiek przestaje być figurą centralną, staje się jednym z wielu elementów rozproszonego systemu technologiczno-kulturowego. *Black Mirror* obrazuje ten proces jako rozpad humanistycznej definicji osoby, wskazując, że przyszłość człowieczeństwa nie będzie ani biologiczna, ani spójna, ani zamknięta w jednej formie.

Podsumowanie

Serial *Black Mirror* funkcjonuje jako swoiste laboratorium kultury audiowizualnej, w którym technologie przyszłości służą nie tyle jako rekwizyty science fiction, co jako narzędzia diagnozy współczesnych napięć społecznych, emocjonalnych i egzystencjalnych. W analizie przedstawiono, w jaki sposób *Black Mirror* konstruuje i rozwija metafory medialne, wizualno-narracyjne struktury, które nie tylko odzwierciedlają, ale również kształtują sposób myślenia o technologii, podmiotowości i granicach człowieczeństwa.

Zidentyfikowane metafory, technologie jako lustro, więzienie, nadzór, kod, interfejs czy pamięć ukazują wielopoziomowy charakter cyfrowych transformacji. Serial nie operuje jednoznaczną krytyką technologii, lecz raczej proponuje ambiwalentną refleksję, w której technologia staje się jednocześnie wyzwoleniem i opresją, narzędziem ekspresji i kontroli, nadzieją i zagrożeniem. Tę dwuznaczność ilustrują choćby motywy cyfrowej nieśmiertelności (*San Junipero*) czy emocjonalnej kolonizacji przez algorytmy (*Smithereens*).

Z perspektywy teoretycznej *Black Mirror* jest przestrzenią, w której idee posthumanizmu i filozofii techniki zostają przetworzone w języku kultury popularnej. W duchu Donny Haraway, Rosi Braidotti czy Luciano Floridiego serial ukazuje człowieka jako byt hybrydyczny, rozciągnięty między ciałem a kodem, między pamięcią biologiczną a cyfrowym archiwum, między emocją a jej algorytmiczną predykcją. Technologie nie tylko rozszerzają możliwości poznawcze i emocjonalne jednostki jak chciałby McLuhan, lecz coraz częściej redefiniują samą strukturę podmiotowości, przekształcając ją w proces zarządzania informacją.

Z punktu widzenia metodologii badań nad mediami i kulturą cyfrową *Black Mirror* dostarcza wyjątkowego materiału analitycznego, jako tekst nasycony multimodalnymi metaforami, w którym splatają się elementy narracyjne, wizualne i dźwiękowe. Analiza jakościowa poszczególnych odcinków pozwala nie tylko uchwycić estetyczne strategie reprezentacji, ale także odczytać społeczne lęki i aspiracje projektowane poprzez obraz. Serial pełni w tym sensie funkcję „urządzenia conceptualnego” (ang. *conceptual device*), medium kulturowej samorefleksji nad tym, co znaczy być człowiekiem w świecie opanowanym przez dane, interfejsy i predykcje.

Co istotne, *Black Mirror* operuje nie tylko w ramach narracji spekulatywnych, lecz także wskazuje na już funkcjonujące praktyki technologiczne: mediatyzację emocji, kapitalizm nadzorczy, ekonomię uwagi, algorytmizację relacji, automatyzację pamięci. W tym sensie serial nie tyle „przewiduje” przyszłość, ile unaocznia niewidzialne komponenty teraźniejszości, funkcjonujące na poziomie kodu, struktury sieciowej, relacji człowiek–maszyna.

Zaproponowana w artykule koncepcja metafor medialnych jako narzędzi poznania i krytyki kulturowej otwiera pole do dalszych badań interdyscyplinarnych. Warto kontynuować analizę seriali spekulatywnych jako tekstów epistemologicznych, które nie tylko ilustrują przemiany technologiczne, ale także aktywnie uczestniczą w ich modelowaniu i oswajaniu. wpływając na język, wartości, polityki tożsamościowe i imaginaria zbiorowe.

W rezultacie *Black Mirror* jawi się nie jako czarna wizja przyszłości, ale jako lustrzany rejestr współczesnych procesów symbolicznych i systemowych, który zmusza odbiorcę do zadania fundamentalnych pytań. Czy to, co czujemy, jest jeszcze nasze? Kto programuje naszą pamięć? Czy jeszcze istnieje granica między człowiekiem a technologią, czy może została już tylko jej symulacja? To właśnie w takich pytaniach zawiera się największy potencjał krytyczny i kulturoznawczy serialu – czyniąc z niego nie tylko narrację o technologii, lecz technikę narracyjną samego pytania o człowieczeństwo.

Ograniczenia badania

Niniejsze badanie ma charakter jakościowy i interpretatywny, co oznacza, że przedstawione wnioski należy traktować jako propozycję uporządkowania i konceptualizacji wybranych metafor medialnych, a nie wyczerpujący opis wszystkich możliwych ujęć obecnych w serialu *Black Mirror*. Analiza obejmuje wybrane odcinki, które zostały uznane za reprezentatywne dla trzech kluczowych obszarów problemowych: kontroli i manipulacji, świadomości i tożsamości oraz transhumanizmu. Tym samym część materiału serialowego pozostała poza zakresem badań, co ogranicza możliwość pełnej generalizacji wniosków. Ograniczeniem jest także perspektywa badawcza – skoncentrowana na metaforach medialnych i ich funkcjach poznawczych, krytycznych oraz afektywnych, wskazuje jeden z możliwych sposobów interpretacji serialu.

Nowością w podejściu autorów jest wskazanie metafor medialnych jako narzędzi epistemologicznych i krytycznych, które pozwalają uchwycić relację człowiek–technologia w perspektywie transhumanistycznej i posthumanistycznej. W tym sensie tekst należy traktować jako wstępną propozycję badawczą, otwierającą pole do dalszych analiz porównawczych i interdyscyplinarnych.

Bibliografia

- Baudrillard Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor.
Braidotti, Rosi. 2013. *The Posthuman*. Cambridge.
Clark Andy, David Chalmers. 1998. „The extended mind”. *Analysis* nr 1. 7–19.

- Damasio Antonio. 1994. *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York.
- Derrida Jacques. 1996. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Chicago.
- Espeland Wendy, Michael Sauder. 2007. „Rankings and reactivity: How public measures recreate social worlds”. *American Journal of Sociology* nr 113. 1–40.
- Fiodorow Nikołaj. 2010. *Filozofia wspólnego dzieła*. Andrzej Wysocki (tłum.). Warszawa.
- Floridi Luciano. 2014. *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford.
- Forceville Charles. 2006. „Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework”. W: *Metaphor and Metonymy at the Crossroads*. Antonio Barcelona (red.). Berlin. 173–204.
- Forceville Charles, Eduardo Urios-Aparisi. 2009. *Multimodal Metaphor*. Berlin.
- Foucault Michel. 1975. *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris.
- Gallese Vittorio. 2008. „Mirror neurons and the social nature of language: The neural exploitation hypothesis”, *Social Neuroscience* nr 3. 317–333.
- Habermas Jürgen. 2003. *The Future of Human Nature*. Cambridge.
- Haraway Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York.
- Hayles N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago.
- Holland Steve. 2019. „Black Mirror and the speculative horror of technology”. *Science Fiction Film and Television* nr 12. 229–247.
- Huxley Julian. 1957. „Transhumanism”. *The Listener* nr 44. 604–606.
- Huxley Aldous. 2022. *Nowy wspaniały świat*. Bogdan Baran (tłum.). Warszawa.
- Kalinowska Anna. 2018. „Technologie ‘self’, czyli ‘programowanie’ dryfujących tożsamości”. *Kultura Popularna* nr 3. 124–134.
- Lakoff George, Mark Johnson. 2003. *Metaphors We Live By*. 2nd ed. Chicago.
- Legan Michał (red.). 2017. *Czarne lustro. Od wizji mediów do technologii przyszłości*. Kraków.
- Maziarczyk Grzegorz. 2018. „Transhumanist dreams and/as posthuman nightmares in Black Mirror”. *Roczniki Humanistyczne* nr 66. 125–136.
- McLuhan Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York.
- Metzinger Thomas. 2003. *Being No One: The Self-Model Theory of Subjectivity*. Cambridge, MA.
- Orwell George. 2003. *Rok 1984*. Tomasz Mirkowicz (tłum.). Warszawa.
- Rączy Kamila. 2024. *Medialne obrazowanie dylematów etycznych w serialach nowej generacji*. Kraków.
- Rączy Kamila, Mirek-Rogowska Aleksandra i Sztuba Danuta. 2022. „Communicating values exemplified in a catastrophic media image of new technology and media usage in ‘Black Mirror’ based on selected examples”. *Social Communication* nr 1. 54–65.

- Sandberg Anders. 2014. „Transhumanism and the Future of Humanity”. W: *The Posthuman Condition*. Steve Fuller i Veronika Lipinska (red.). London. 53–73.
- Virilio Paul. 1995. *The Art of the Motor*. Minneapolis.
- Winner Langdon. 1986. *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. Chicago.
- Wójcik Grzegorz. 2016. „Rzeczywistość nie istnieje...? Media i nowoczesne technologie w społeczeństwie przyszłości na przykładzie serialu *Black Mirror*”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura* nr 2. 27–36.
- Zuboff Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism*. New York.

Streszczenie

Artykuł podejmuje interdyscyplinarną analizę serialu *Black Mirror* jako audiowizualnego medium reprezentującego metafory technologii, świadomości i transhumanizmu. Tekst rekonstruuje kluczowe struktury znaczeniowe obecne w wybranych odcinkach serii, wskazując ich funkcje poznawcze, afektywne i krytyczne. Wskazano jak multimodalne metafory ukazują technologie cyfrowe jako narzędzia kontroli, ekspresji emocjonalnej, archiwizacji pamięci oraz postbiologicznej transformacji podmiotowości. Artykuł lokuje *Black Mirror* w polu współczesnych badań nad kulturą cyfrową i filozofią techniki, traktując serial jako kulturowe laboratorium spekulatywne, w którym testowane są granice człowieczeństwa, emocji i tożsamości w dobie społeczeństwa algorytmicznego.

A “black mirror” of the future: metaphors of technology, consciousness, and transhumanism in the series *Black Mirror*

Abstract

This article offers an interdisciplinary analysis of the *Black Mirror* series as an audiovisual medium representing metaphors of technology, consciousness and transhumanism. It reconstructs the key structural elements present in selected episodes, emphasising their cognitive, emotional, and critical functions. The study demonstrates how multimodal metaphors operating through image, sound and narrative portray digital technologies as tools of control, emotional expression, memory archiving and the post-biological transformation of subjectivity. It situates *Black Mirror* within contemporary research on digital culture and the philosophy of technology, treating the series as a speculative cultural laboratory in which the boundaries of humanity, emotion, and identity are explored in the age of the algorithmic society.

Słowa kluczowe: metafory medialne, transhumanizm, świadomość cyfrowa, kontrola technologiczna, emocje algorytmiczne

Keywords: media metaphors, transhumanism, digital consciousness, technological control, algorithmic emotions

Aleksandra Mirek-Rogowska – doktor w dyscyplinie nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz magister filologii polskiej, nauczyciel akademicki na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie. Jej obszar zainteresowań oscyluje wokół

tematów z zakresu public relations, media relations, marketingu, reklamy, a także historii mediów oraz rozwoju mediów współczesnych.

Kamila Rączy – doktor w dyscyplinie nauk o komunikacji społecznej i mediach, magister pedagogiki (specjalność: edukacja medialna) oraz magister dziennikarstwa i komunikacji społecznej (specjalność: public relations), nauczyciel akademicki na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie. Obszar zainteresowań autorki oscyluje wokół tematów z zakresu szeroko pojętej komunikacji, aksjologii i nowych mediów. Członek Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej.