

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2023

Andrea Stiffelová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Vliv rozvoje moderních technologií na společnost
na příkladu seriálu Black Mirror**

Diplomová práce

Autorka práce: Andrea Stiffelová

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

Rok obhajoby: 2023

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 26. 7. 2023

Andrea Stiffelová

Bibliografický záznam

STIFFELOVÁ, Andrea. *Vliv rozvoje moderních technologií na společnost na příkladu seriálu Black Mirror*. Praha, 2023. 74 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

Rozsah práce: 129 603

Abstrakt

Magisterská diplomová práce „Vliv rozvoje moderních technologií na společnost na příkladu seriálu Black Mirror“ analyzuje za pomoci tematické obsahové analýzy 5 řad seriálu Black Mirror. Práce identifikuje sociotechnologická rizika tematizovaná seriálem a analyzuje vztahy mezi technologiemi a společností, resp. dopady moderních technologií na společnost.

Abstract

The master's thesis "The influence of the development of modern technologies on society using the example of the Black Mirror series" analyzes 5 series of the Black Mirror series using thematic content analysis. The work identifies the socio-technological risks thematized in the series and analyzes the relationships between technology and society, or the effects of modern technology on society.

Klíčová slova

Black Mirror, seriál, moderní technologie, hrozba, společnost, tematická analýza

Keywords

Black Mirror, series, modern technology, threat, society, thematic analysis

Název práce/Title

Vliv rozvoje moderních technologií na společnost na příkladu seriálu Black Mirror

The influence of the development of modern technologies on society using the example of the series Black Mirror

Poděkování

Na tomto místě bych velmi ráda poděkovala vedoucí mé práce PhDr. Ireně Reifové, Ph.D., za odborné vedení mé magisterské diplomové práce, příjemnou komunikaci a cenné rady. Poděkování patří také mé nadřízené a zároveň přítelkyni Mgr. Michaele Henčlové, která mě podporovala a v zaměstnání mi poskytla dostatek prostoru. Ráda bych poděkovala také svému příteli, který mi byl během posledních měsíců mého studia velkou oporou.

Obsah

Úvod.....	3
TEORETICKÁ ČÁST	4
1 Koncept rizika v moderní společnosti.....	4
1.1 Věda a technologie jako zdroj rizik.....	6
1.2 Nová média jako zdroj rizik	7
1.2.1 Nová média.....	8
1.2.2 Rizika a hrozby nových médií.....	10
1.3 Síťová společnost.....	12
1.3.1 Definice a vznik síťové společnosti.....	12
1.3.2 Síťová společnost a masová společnost.....	14
1.4 Seriál Black Mirror ve společensko-vědní perspektivě.....	15
METODOLOGICKÁ ČÁST	18
2 Tematická analýza	18
3 Výzkumný problém, výzkumné téma a výzkumné otázky.....	20
4 Stanovení analyzovaného souboru	21
4.1 Pozadí vzniku seriálu	21
4.2 Autorství a produkce	23
4.3 Ocenění.....	24
VÝZKUMNÁ ČÁST	26
5 Vztah mezi skutečným a virtuálním světem.....	28
6 Soukromí a ztráta kontroly nad osobním životem.....	33
7 Kyberšikana.....	37
8 Pozitivní dopady technologií	40
8.1 Pomoc v osobním/pracovním/milostném životě.....	40
8.2 Usnadnění komunikace	42
8.3 Zajištění bezpečnosti.....	42
8.4 Technologie jako nástroj justice.....	43
9 Návykové chování	44

10	Fyzická újma	46
11	Násilné chování	49
12	Špatné zacházení s ostatními	51
13	Psychické problémy	53
14	Únik informací	55
15	Sexting a příjem sexuálního obsahu	57
16	Vliv na veřejné mínění	59
17	Izolace	61
18	Přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu	63
	Závěr	64
	Summary	66
	Použitá literatura	68
	Teze diplomové práce	71
	Seznam příloh	74

Úvod

Black Mirror je jeden z nejpůlnárnějších seriálů dnešní doby, který si na streamovací platformě Netflix vydobyl sympatie milionů lidí. Seriál neobvyklým způsobem odráží současnou sociální realitu pomocí zobrazení skutečností, které již diváci znají a mohou se s nimi ztotožnit. Jednotlivé epizody se zamýšlejí nad nečekanými či nezamýšlenými dopady rychlého rozvoje technologií a zachycují nestálost současného moderního světa.

Ve své diplomové práci jsem se rozhodla identifikovat sociotechnologická rizika tematizovaná ve vybraných epizodách seriálu Black Mirror a odpovědět na otázky, jakými tématy jsou reprezentovány vztahy mezi digitálními technologiemi a společností v seriálu a zda jsou tyto vztahy pozitivní, či spíše negativní. To vše za pomoci tematické analýzy, nejvíce používané metody obsahové analýzy využívané při kvalitativních výzkumech. Důvodem volby tohoto tématu je všudypřítomnost technologií ve všech sférách lidského života a jejich rostoucí význam – ať už se jedná o stále více rostoucí schopnosti umělé inteligence či o sociální sítě, bez kterých si mnoho lidí neumí představit svůj život.

Magisterská diplomová práce je rozdělena do tří částí – teoretické, metodologické a analytické. V první části se nejdříve budu věnovat konceptům rizika v moderní společnosti, přičemž se zaměřím na vědu a technologie, nová média a síťovou společnost. Součástí kapitoly je také literature review. V metodologické části se čtenář blíže seznámí s tematickou analýzou, výzkumným problémem, tématem a otázkami. Dojde zde také ke stanovení analyzovaného souboru, přičemž bude představen nejen postup výzkumu, ale také bližší informace o samotném seriálu Black Mirror. Analytická část seznámí čtenáře s výsledky analýzy. V závěrečné části práce diskutuji výsledky.

TEORETICKÁ ČÁST

V této části práce bude představen koncept rizika v moderní společnosti se zaměřením na vědu, technologii, nová média a síťovou společnost.

Seriál *Black Mirror* je spojen s myšlenkami sociologů Anthonyho Giddense a Ulricha Becka, především s jejich konceptem rizika v moderní společnosti. Seriál se z větší části zabývá negativními důsledky technologického pokroku a závislosti na něm, což reflektuje myšlenku, kterou Beck a Giddens nazývají jako rizikovou společnost. Seriál také poukazuje na rizika spojená s narůstající izolací a odcizením ve společnosti, přičemž Beck a Giddens hovoří o ztrátě tradičních společenských struktur a vzorů. Celkově *Black Mirror* reflektuje koncepty rizika a nejistoty, které jsou spojeny s moderní společností – prostřednictvím svých dystopických příběhů a technologických scénářů vynáší seriál na povrch otázky o dopadech technologií na lidský život, vzájemné vztahy, moc a kontrolu ve společnosti.

Jako zdroj rizik v moderní společnosti mohou být vnímána nová média, technologie a věda, což je téma, které *Black Mirror* často zkoumá. V seriálu jsou zobrazeny například příběhy o umělé inteligenci, virtuální realitě, sociálních sítích a dalších technologiích, které vytvářejí nové formy rizika, jako jsou ztráta soukromí, závislost, psychické problémy a sociální izolace.

Co se týče síťové společnosti, seriál se zabývá kromě technologických aspektů také aspekty síťové společnosti a odráží její důsledky.

1 Koncept rizika v moderní společnosti

Teorie rizikové společnosti je koncept, který je v sociologii prosazován od vydání díla německého sociologa Ulricha Becka s názvem *Riziková společnost: na cestě k jiné modernitě*, z kterého budu v této části mé práce nejvíce čerpat. Rizikovou společnost dle Becka charakterizují pocity nebezpečí a nejistoty, které jsou všudypřítomné a prolínají se do každé společenské oblasti – veřejné, soukromé i politické. Vnímá ji jako společnost plnou katastrof, což ve svém díle také několikrát důrazně opakuje.¹

¹ Beckova koncepce rizikové společnosti reaguje také na tehdy velmi aktuální výbuch atomové elektrárny v Černobylu, ale také na světové války (především na studenou válku mezi USA a SSSR).

Jako jeden z prvních sociologů však tento pojem použil také Anthony Giddens, který rizikovou společnost charakterizoval jako společenství, které se „*stále více zabývá budoucností (a také bezpečností), což vytváří dojem rizika*“ (Giddens, 1999). Počátek rizikové společnosti lze podle Giddense vysledovat na základě dvou proměnných, které mají spojitost s rozvojem vědy a techniky – první je konec přírody a druhou konec tradic. Konec přírody má autor na mysli fakt, že „*existuje pouze málo aspektů fyzického světa, pokud vůbec, které jsou nedotčené lidským zásahem*“ (Giddens, 1999). Tento konec přírody nastal ve chvíli, kdy se lidé přestali obávat, co jim příroda může provést (zemětřesení, povodně, mor, špatná úroda) a začali se více zajímat o to, co oni udělali přírodě. Konec tradice Giddens popisuje jako konec života prožitého jako určitý úděl – například údělem ženy bylo vždy být více zapojena do péče o domácnost a údělem muže pracovat a vydělávat peníze.²

Beck ve své knize rozvíjí tři klíčové koncepce. První je riziková společnost, jejíž rizika jsou vytvářena vědou a technikou. Rizika se následně hromadí, spojují a dochází ke globálnímu ekologickému ohrožení. Zmíněnou hybnou silou této společnosti jsou neustálé pocity strachu, nebezpečí a nejistoty, které jsou produktem modernizace. Druhou koncepcí je reflexivní modernizace, kdy jsou na modernitu použity kritičnost a zpochybňování, čímž se modernita učí ze svých vlastních chyb a mění se. Třetím ústředním konceptem je pak vynucená individualizace, která je závislá na dosaženém vzdělání či pracovním trhu.³ Znamená, že člověk je izolován od obecnějších sociálních struktur, jako jsou třídy, genderové statusy nebo sociální vrstvy.

Jako ústřední téma současné společnosti vidí Beck rizika. Tvrdí, že logika rozdělení rizik v současné společnosti je historicky spojena se dvěma podmínkami. Za prvé je to možné pouze tam, kde neexistuje skutečný nedostatek, tedy tam, kde je „*díky dosažené úrovni lidských a technologických sil a právních forem a sociálním státem vytvořených forem zabezpečení a regulací možné snížit a sociálně vyloučit skutečnou materiální nouzi*“ (Beck, 2004, s. 25). Za druhé je tato změna závislá na tom, že „*během exponenciálního růstu výrobních sil v procesu modernizace je v dosud nepoznaném rozsahu otevírána cesta rizikům a potenciálům sebeohrožení*“ (Beck, 2004, s. 25). Zjednodušeně řečeno je tedy druhou podmínkou prudký rozvoj a růst výrobních sil.

² Beck tento proces (dle Giddense konec tradice) nazývá individualizací.

³ Proces vynucené individualizace započal po druhé světové válce v západních bohatých státech, kdy došlo ke zvýšení mezd a životní úrovně dělníků.

Beck také tvrdí, že šíření rizik má tzv. bumerangový efekt, což znamená, že před nimi není v bezpečí ani bohatý či mocný člověk. Tento efekt se však nemusí nutně projevit jako bezprostřední ohrožení života, může se odrazit například na majetku, penězích či legitimizaci. Zároveň neovlivňuje pouze jednotlivce, ale globálním způsobem všechny. „*S odumírajícími lesy nejenže mizí celé ptačí druhy, ale klesá i ekonomická hodnota lesních a půdních statků. Tam, kde se staví nebo plánuje jaderná nebo uhelná elektrárna, ceny pozemků klesají. Městské a průmyslové zóny, dálnice a hlavní dopravní tepny znečišťují půdu ve svém okolí.*“ (Beck, 2004, s. 49)

1.1 Věda a technologie jako zdroj rizik

Lidskog označil 20. století jako období, ve kterém se jako nejdůležitější síla modernizace jeví věda a technologie. Spojením vědecké společnosti a technologie modernizační proces drasticky rostl, nicméně během posledního desetiletí si lidé stále více začali uvědomovat stinnou stránku tohoto vývoje. Rozvoj vědy a technologie sice vedl k bohatství, to však bylo dosahováno prostřednictvím vykořisťování přírodních zdrojů a produkcí ekologických problémů a environmentálních rizik (Lidskog, 1996). Oproti „předmoderním“ rizikům nejsou tato přirozená, ale technologická. V moderní společnosti se tedy věda a technologie staly ústředními institucemi pro legitimní činnosti generující moderní rizika.

Švédský sociolog Sjöberg tvrdí, že rizika spojená s technologiemi by se měla dělit na dva typy. Prvním typem jsou rizika, která jsou přímo produkována technologiemi, respektive jejich činnostmi (nedostatek soukromí, nedostatek zabezpečení). Druhým typem jsou pak rizika zranění v důsledku těchto technologií (psychické poruchy, např. obsedantně kompulzivní porucha) (Sjöberg, 2002). Tento rozdíl považuje autor za zcela zásadní, i když sám uznává, že rozdíl může být nepatrný.

Technologií a vědou jako zdrojem rizik se zabývá také Jakob Arnoldi ve svém díle s názvem *Risk*. Tvrdí, že současná rizika se začala objevovat v 60. letech minulého století v souvislosti s rozvojem vědy a techniky a bez informací od vědecké obce by pro společnost byla neznámá (Arnoldi, 2009, s. 2). Arnoldi rozděluje rizika moderní společnosti na dva typy. Prvním typem jsou rizika sociální a druhým rizika spojená s technologiemi. Druhý typ rizik autor označuje jako nový druh rizika, které nemá vnější původ (jako tomu bylo například u přírodních katastrof), ale je produktem moderní společnosti založené na rychlém pokroku vědy a technologií.

Arnoldi čerpá z konceptu rizikové společnosti Ulricha Becka a přebírá rizika, která doprovázela rozvoj technologií jako nevídaný, okrajový vedlejší efekt. Riziko se tak stalo mocným článkem, který již nelze dále zanedbávat jako nevyhnutelnou cenu pokroku. Tvrdí, že tato nová povaha rizika je zakořeněna v několika faktorech. Prvním je rostoucí rozsah potencionálních hrozeb způsobených vývojem nových moderních technologií. Druhým faktorem je rostoucí rozsah netechnologických důsledků rizika – nežádoucí účinky stále více pronikají do všech oblastí lidského života. Třetím a posledním faktorem je pak nepředvídatelnost potenciálních účinků technologického rozvoje (Stankiewicz, 2011).

Arnoldi také tvrdí, že věda, od které se očekávalo, že lidstvo osvobodí od nejistoty a nepředvídatelných přírodních hrozeb, naopak vytváří nová rizika bez schopnosti je zvládnout. Role vědy je tedy sama o sobě paradoxní ve třech ohledech:

- Bez vědy by nikdo neznal širokou škálu rizik a technologie způsobující rizika by tak nevznikly.
- Obavy veřejnosti z rizik jsou často doprovázeny nedůvěrou ve vědecké ujištění, že technologie jsou bezpečné, a přesto jsou obavy veřejnosti v mnoha případech založené na vědeckých poznatcích.
- Zdá se, že věda produkuje stejně nejistoty jako jistoty (Arnoldi, 2009, s. 86-87).

Problémem se zabývají i autorky Anderson a Felici, které dělí rizika spojená s vědou a technologiemi do několika kategorií. Těmi hlavními jsou rizika týkající se vývoje technologií (systémů), rizika pramenící z provozu a používání technologií a lidská dimenze technologických rizik – lidské chyby v interakci s technologiemi. V posledním případě pak autorky zdůrazňují především interakci mezi důvěrou, rizikem a znalostmi (Anderson, Felici, 2012, s. 5-15).

1.2 Nová média jako zdroj rizik

Nová média jsou z pohledu hrozeb a jejich negativních důsledků stále více aktuálním a diskutovaným tématem. Samozřejmě lze v nových médiích spatřovat i množství výhod, které nabízejí, nicméně v této části práce se budu zabývat prvním případem. Seriál *Black Mirror* totiž spoustu potencionálních hrozeb a negativních důsledků nových médií zobrazuje.

1.2.1 Nová média

Problematice nových médií se věnuje z různých úhlů pohledu řada autorů. Lister popisuje nová média jako „*digitální, programovatelná, interaktivní, multimediální a síťová*“ (Lister, 2009, s. 15). Podobná je charakteristika nových médií Nicka Couldryho, který uvádí, že nová média jsou charakterizována digitalizací, konvergencí a participací (Couldry, 2012, s. 23). Antonín Pavlíček charakterizuje nová média jako média založená na elektronické či digitální podobě, jež využívají výpočetní techniku a umožňují a podporují vzájemnou komunikaci (Pavlíček, 2007, s. 36). Macek označuje za hlavní znak nových médií skutečnost, že nová média jsou „*rovněž označována jako média digitální*“ (Macek, 2011, s. 14). Nová média jsou tedy založena na digitálním kódování obsahů – to ovlivňuje nejen jejich technologické vlastnosti, ale také způsoby, jakými se tato média používají ke komunikaci.

Autorem jedné z nejznámějších a nejpoužívanějších koncepcí nových médií je Lev Manovich, profesor a tvůrce mnoha publikací o digitální kultuře a nových médiích. Podstatou nových médií je dle něj překlad všech existujících médií do numerických dat, která jsou přístupná počítačem. Manovich ve své knize *The Language of New Media* vyjmenovává pět základních principů nových médií, které umožňují je odlišovat od médií starých (Manovich, 2002, s. 27-45).

Prvním principem nových médií je numerická (číselná) reprezentace. Všechna neomediální díla mohou být matematicky popsána, což ve výsledku znamená, že se každé médium stává programovatelným (Charvát, 2017, s. 23). Nová média jsou tedy dle Manoviche číselnými reprezentacemi založenými na digitálním kódu. Toto tvrzení má následně dva dopady. Tím prvním je, že neomediální dílo je možné formálně popsat, a druhým, že je předmětem algoritmické manipulace, to znamená, že médium se stává programovatelným (Manovich, 2002, s. 34-35).

Druhým principem je modularita neboli fraktální struktura nových médií. Stejně jako má fraktál na všech úrovních stejnou strukturu, neomediální dílo, složené z několika na sobě nezávislých částí, má také všude stejnou modulární strukturu (Manovich, 2002, s. 34-35).

Z dvou předchozích principů, numerické reprezentace a modularity, vyplývá princip třetí, kterým je automatizace. Právě dva předchozí principy totiž umožňují při tvorbě a manipulaci s novými médii automatizovat nespočet operací. Manovich rozděluje

automatizaci na dvě úrovně. Příkladem nižší úrovně může být například automatické přizpůsobení webových stránek uživateli, k čemuž dochází díky informacím nasbíraným pomocí souborů cookies. Vyšší stupeň automatizace neomediální tvorby je charakterizován jako část širšího projektu umělé inteligence například v počítačových hrách.

Čtvrtým principem je variabilita, což znamená, že neomediální dílo může existovat v nekonečně mnoha variantách. Manovich předložil sedm konkrétních případů variability:

- Veškeré prvky média jsou uloženy v *mediální databázi*.
- *Na základě stejných dat je možné vytvořit několik rozdílných rozhraní.*
- *Počítačový program může využít informace o uživateli a automaticky přizpůsobit skladbu média i tvorbu dalších prvků.*
- *Interaktivita větrového typu* – programy, ve kterých se uživatel pomocí rozvětvené struktury dostane ke všem objektům.
- *Hypermédia* – hypermediální dokument tvoří multimediální prvky, které jsou propojeny hyperodkazy.
- *Pravidelná aktualizace.*
- *Stupňovatelnost* dovolující generovat různé verze stejného mediálního díla v nejrůznějších velikostech a úrovních detailu.

Pátým a zároveň posledním principem je nejdůležitější důsledek digitalizace médií. Jedná se o kulturní překódování, které vyjadřuje dva rozměry nových médií. Prvním rozměrem se rozumí, že nová média jsou prostředkem kulturní reprezentace. V rámci druhého rozměru se mluví o počítačové vrstvě, do které patří třídění a sjednocování dat atd.

Těchto pět základních principů nových médií Manovich doplnil ve své knize *New Media from Borges to HTML*, v níž se snažil o přesun pozornosti směrem k softwaru (Charvát, 2017, s. 28).

Novými médii se zabýval také nizozemský sociolog Jan van Dijk, jehož koncepce klade důraz primárně na digitalizační procesy, zmenšování rozměrů komunikačních technologií a rostoucí rychlost zpracovávání dat. To vše dle van Dijka vede k rozšíření nanotechnologií do všech oblastí lidského života (Charvát, 2017, s. 44). Van Dijk nová média definuje jako média přelomu 20. a 21. století, která jsou integrovaná, interaktivní a využívají digitální kód (van Dijk, 2006, s. 9). Jejich nejčastějšími alternativními názvy jsou tedy dle van Dijka multimédia, interaktivní média a digitální média.

Van Dijk považuje za nejdůležitější strukturální charakteristiku nových médií integraci telekomunikací, datových komunikací a hromadných komunikací na jednom jediném médiu. Tuto integraci nazval procesem konvergence a uvedl pět úrovní, ve kterých může proběhnout (van Dijk, 2006, s. 6-7). Těmito úrovněmi jsou infrastruktura (např. kombinace přenosových spojů a vybavení pro telefonickou a počítačovou komunikaci), doprava, management (telefonní společnost využívající kabelovou televizi), služby (kombinace informačních a komunikačních služeb na internetu) a typy dat (spojování zvuků, dat, textu a obrázků).

Celý výše zmíněný proces integrace je dle van Dijka umožněn dvěma revolučními technikami. První technikou je úplná digitalizace médií (obecné použití digitálního kódu) a druhou širokopásmový přenos prostřednictvím připojení kabelem a vzduchem (van Dijk, 2006, s. 7).

Van Dijk charakterizoval také čtyři dimenze integrity, které jsou charakteristické pro vzestup interaktivních médií:

- prostorová dimenze (možnost vytvoření jednostranné či mnohostranné komunikace),
- časová dimenze (míra synchronicity),
- schopnost změnit role (rozsah kontroly vykonávané integrovanými stranami, tzn. příjemcem a odesílatelem),
- mentální dimenze, která je nezbytnou podmínkou pro plnou interaktivitu ((jednání, reakce a pochopení významů všemi zúčastněnými aktéry).

1.2.2 Rizika a hrozby nových médií

Nová média jsou nevyhnutelnou součástí každodenního lidského života a stávají se stále více významnými. V posledních desetiletích jsme byli svědky značného nárůstu internetových platforem, jako jsou sociální sítě, online zpravodajské portály a streamovací služby, které s sebou přinášejí řadu výhod, ale také některá rizika.

Mezi nejčastějšími riziky, která nová média přinášejí, je závislost. Konkrétně média, jako jsou sociální sítě nebo mobilní telefony, mohou být pro lidi velmi návyková. Nabízejí rychlý a snadný přístup k informacím, zábavě a sociálním interakcím, což může vést k nadměrnému používání, které se přemění až v závislost. Tato závislost může mít následně dopad na jejich osobní život, práci, vztahy i duševní zdraví (Deuze, 2007).

Dalším rizikem jsou dezinformace a manipulace. S rostoucím množstvím informací dostupných online je stále náročnější rozlišit mezi pravdivými a nepravdivými informacemi. Dezinformace mohou používat například vlivné organizace či politické strany a mohou tak manipulovat tak s veřejným míněním a získávat podporu (Deuze, 2007, s. 189). Šíření těchto dezinformací se zároveň stává čím dál snazší, a to především z důvodu rostoucího počtu lidí, kteří nová média používají. Tento druh rizika je nejaktuálnější především v kontextu sociálních sítí.

Kyberšikana, kyberútoky a kybernetické zločiny jsou také velmi obávanými riziky. Deuze uvádí, že s rostoucím počtem lidí a institucí, kteří jsou online, se zvyšuje také počet kybernetických útoků a zločinů (Deuze, 2007, s. 187). V online prostředí se také stále více vyskytuje kyberšikana, která zahrnuje šikanu, pronásledování a zastrašování ostatních uživatelů.

S novými médii hrozí také ztráta soukromí, kdy *„každý interakční proces, který se odehrává na internetu, zanechává digitální stopy, které mohou být sledovány a analyzovány“* (Lister, 2009, s. 358). Se ztrátou soukromí samozřejmě souvisí i riziko zneužití osobních dat.

Se ztrátou soukromí souvisí koncept tzv. surveillance society vztahující se k situaci, kdy jsou dohled nad obyvatelstvem a jeho monitorování široce rozšířené a běžné. Shoshana Zuboff tvrdí, že tato společnost využívá digitálních technologií k nekontrolovanému sběru osobních dat a jejich následnému využití pro reklamní a manipulační účely. Zuboff argumentuje, že surveillance society má hluboké dopady na soukromí, svobodu a demokracii. Podle ní dohled a manipulace nad osobními daty může vytvářet nerovnováhu moci mezi korporacemi a jednotlivci, omezovat autonomii a rozhodovací schopnosti jednotlivců a vytvářet riziko zneužití těchto dat ve prospěch komerčních zájmů (Zuboff, 2019).

Nová média však mohou přinést pro uživatele i mnoho rizik v oblasti kontroly jejich emocí a chování. Může dojít ke snížení schopnosti lidí ovládat své emoce, což může vést k impulzivnímu a neuváženému chování. Tento trend se projevuje zejména u mladších uživatelů, kteří jsou více náchylní k různým druhům závislostí a projevům rizikového chování (Hofmann a spol., 2012).

1.3 Síťová společnost

V této části první kapitoly se budu zabývat definicí a vznikem síťové společnosti a pracovat budu primárně s publikacemi dvou významných autorů, kteří se společností sítí zabývali nejvíce. V druhé části se budu věnovat jejímu srovnání se společností masovou, která jí předcházela.

Téma síťové společnosti je pro téma mé diplomové práce relevantní, jelikož jak síťová společnost, tak seriál *Black Mirror* jsou spojeny v rámci jejich zkoumání vývoje technologií a jejich vlivu na společnost. Seriál se zabývá různými aspekty síťové společnosti a technologického pokroku a odráží jejich důsledky.

1.3.1 Definice a vznik síťové společnosti

Důležitým autorem, na nějž se budu odkazovat v této kapitole, je nizozemský sociolog Jan van Dijk, jenž zavedl pojem síťová společnost jako první, a to ve své knize *De netwerkmaatschappij* z roku 1991. Druhým autorem zabývajícím se touto problematikou je Manuel Castells, americký sociolog původem ze Španělska, který společnost sítí poprvé zmínil v první části své trilogie *The Information Age: Economy, Society and Culture* s názvem *The Network Society*.⁴ Oba zmínění autoři analyzují vliv informačních technologií na společnost především v kontextu období 80. a 90. let 20. století.

Van Dijk definuje síť jako soubor vazeb mezi prvky celku či jednotky a doplňuje, že prvky se nazývají uzly a celky či jednotky se nazývají systémy (van Dijk, 2006, s. 24). Síťovou společnost poté definuje jako „sociální formaci s infrastrukturou sociálních a mediálních sítí, které umožňují primární způsob organizace na všech úrovních (individuální, skupinové/organizační a společenské)” (van Dijk, 2006, s. 20). Sociální a mediální sítě poté propojují všechny části této formace, ať se jedná o jednotlivce, skupiny či organizace.

Druhá nejpoužívanější definice pochází od Manuela Castellse, který síťovou společnost označuje jako „společnost, jejíž sociální struktury jsou vytvořeny kolem sítí, jež byly uvedeny do chodu digitálním způsobem zpracování informací za použití nových komunikačních technologií“ (Castells, 2010, s. 21).

⁴ První svazek s názvem *The Network society* byl vydán v roce 1996, druhý svazek pojmenovaný *The Power of Identity* byl publikován v roce 1997 a poslední třetí svazek *End of Millennium* byl vydán v roce 1998.

Společnost sítí je velmi často zaměňována za společnost informační, mnohdy se používá jako synonymum. Ve skutečnosti jde však o dva odlišné termíny. Van Dijk tvrdí, že společnost sítí je ve skutečnosti pokračování informační společnosti s tím rozdílem, že se odlišuje svou formou komunikace a strukturou (van Dijk, 2006, s. 20).

Co se týče formy komunikace, v informační společnosti měli lidé k dispozici pouze média založená na fyzické podstatě, což znamená, že byly dostupné pouze pro ty osoby, kterým byly určeny – informace se dostala k individuálnímu cíli. Komunikace tedy probíhala prostřednictvím médií typu dopisů, novin atd. Oproti tomu v dnešní síťové společnosti je komunikace doplněna novým typem výměny informací, která probíhá prostřednictvím internetu. Internet je zde chápán jako nepřerušovaný tok informací, který není určen nikomu. Potencionálním cílem či adresátem se tedy stává naprosto kdokoliv, kdo má k internetu přístup.

Svou strukturou se síťová společnost odlišuje od společnosti informační hned v několika ohledech. Objevují se tvrzení, že se zavedením globálních sítí zasahujících do všech domácností ztrácejí čas a prostor (vzdálenost) na významu. Van Dijk naopak tvrdí, že díky globálním sítím čas a prostor na významu nabývají. Díky technologickým možnostem, kterými společnost disponuje, je na překlenutí času a prostoru kladena daleko větší hodnota. Příkladem může být třeba extrémní důležitost času na nejvyspělejších akciových trzích (van Dijk, 2006, s. 157).

Roste také počet vazeb, což je důsledkem individualizace jednotlivce. Kvůli individualizaci totiž u jednotlivců sílí pocit odloučení. Kvůli odloučení však roste touha navazovat sociální kontakty a s ní logicky také počet sítí.

V síťové společnosti dochází také k rozostřování hranic mezi sférami bydlení, práce, studia, cestování a sférou soukromou a veřejnou. *„Prolínání hranic mezi sférami života není tolik zapříčiněno multifunkčním užíváním míst, které dovoluje komunikační technologie, ale propojováním míst, které zůstávají a jsou primárně využívána pro speciální účely.“* (van Dijk, 2006, s. 162)

Castells odvozuje vznik síťové společnosti od *„interakce mezi globálně probíhajícími procesy transformace kapitalismu, vývoje informačních technologií a sociální organizace výroby a distribuce zboží“* (Lupač, 2015, s. 48). Vychází přitom ze dvou předpokladů. Tím prvním je strukturální pozice výrobních vztahů v kapitalistické společnosti a druhým zase

strukturální vliv informačních technologií jako nástroje komunikace a zpracování informací (Lupač, 2015, s. 49).

Realizace takové společnosti je podle Castellse spojena s konkrétní technologií, za niž považuje internet, který vnímá nejen jako materiální infrastrukturu sítí, ale také jako médium komunikace. Význam internetu jako média komunikace následně spojuje se třemi klíčovými oblastmi spojenými se třemi zásadními změnami participace ve společnosti.⁵

Zmíněné tři zásadní oblasti a změny jsou proměna masmediálního systému (mechanismy vytváření a nastolování témat), sociability (sdružování, integrace jedince do sociálního prostředí) a sociálních/občanských hnutí (strategie občansko-politických konfliktů) (Lupač, 2015, s. 54).

1.3.2 Síťová společnost a masová společnost

Pokládám pro správné pochopení síťové společnosti za důležité představit její základní rozdíly oproti společnosti masové, která jí předcházela. Van Dijk definoval masovou společnost jako sociální formaci, kterou tvoří infrastruktura skupin, organizací a komunit, tzv. mas (van Dijk, 2006, s. 20).

Základní jednotkou masové společnosti jsou kolektivy, tzn. velké rodiny a domácnosti žijící v sevřených komunitách, vesnicích nebo městských čtvrtích. Kolektivy a masová sdružení se objevují i v jiných sférách společnosti jako například ve velkých podnicích formou úzce spolupracujících oddělení či směn. V síťové společnosti se tradiční kolektivy, jako jsou komunity či početné rodiny, důsledkem zmíněné individualizace tříští a základní jednotkou se stává jednotlivec (van Dijk, 2006, s. 35).

Masová společnost je homogenní, což však neznamená, že postrádá jakékoliv vnitřní konflikty či opozici. Jedná se o skutečnost, že všechny její jednotky vykazují do značné míry stejnou charakteristiku a sociální strukturu - např. téměř všechny velké domácnosti masové společnosti tvoří nukleární rodiny (matka, otec a více dětí). Síťová společnost je naopak stále více heterogenní (van Dijk, 2006, s. 36).

Vztahy uvnitř masové společnosti jsou centralizované, i když vlivných center je poměrně malé množství.⁶ Vztahy nejsou jen centralizované, ale také vysoce inkluzivní, jen málo

⁵ Castells tvrdí, že komunikační struktura každé společnosti byla vždy spojena s její mocenskou strukturou.

⁶ Vlivnými centry jsou národní stát, regionální stát, místní stát, armáda, velké korporace, církve, různé kulturní instituce a omezený počet masmédií.

členů společnosti je z ní vyloučeno či izolováno. Převládá vertikální sociální struktura a větší solidarita mezi jejími členy.

Síťová společnost je naopak méně centralizovaná⁷ i inkluzivní. Členem masové společnosti se člověk stane automaticky například tím, že se v ní narodí. V síťové společnosti však musí jedinec o své místo bojovat a ukázat pro každou síť svou hodnotu. Pokud tak neučiní, může být izolován, nebo dokonce ze sítě vyloučen (van Dijk, 2006, s. 36). Sociální struktura je horizontální a solidarita není všudypřítomná.

Co se týče sdělovacích a komunikačních prostředků, v masové společnosti je jich méně. Každá jednotka má zpravidla přístup pouze k jednomu či několika typům hromadných sdělovacích prostředků – např. k celostátnímu deníku či několika rozhlasovým a televizním kanálům. Počet médií je v porovnání se standardy síťové společnosti malý. V síťové společnosti se využívá velké množství masových komunikačních prostředků a médií. „Vysílaná masmédiá, která zasahují každého, jsou doprovázena a částečně nahrazována úzkými interaktivními médii zasahujícími vybrané publikum. Vedou ke všem druhům nových komunikačních forem a seskupení mezi mezilidskou a masovou komunikací, jako jsou chatovací skupiny, virtuální týmy v práci a virtuální zájmové komunity.“ (van Dijk, 2006, s. 36)

1.4 Seriál *Black Mirror* ve společensko-vědní perspektivě

Jednou z nejpobulárnějších⁸ dosavadních publikací o *Black Mirror* je dílo autorů Cirucciho a Vackera s názvem *Black Mirror and Critical Media Theory*. Autoři čerpají a aplikují na seriál myšlenky autorů, jako jsou Michael Foucault, Marshall McLuhan a další. Cirucci a Vacker srovnávají *Black Mirror* Charliho Brookera s americkým seriálem *The Twilight Zone* scénáristy a producenta Roda Serlinga z roku 1959 a určují šest témat, kterými ve srovnání s *The Twilight Zone* nastiňují strukturu *Black Mirror* – lidskou identitu, kulturu sledování/dozoru, hyperrealitu, estetické vidění světa, technologie a dystopickou budoucnost (Cirucci, Vacker, 2018, s. 6-8).

- Stejně jako se seriál *The Twilight Zone* zabýval otázkami lidské identity a autenticity, *Black Mirror* se zabývá lidskou identitou.⁹

⁷ Síťová společnost je polycentrická, jelikož některé sítě jsou důležitější než jiné.

⁸ Dle nejvyhledávanějších internetových výsledků.

⁹ Otázka lidské identity je hlavním tématem epizod *Patnáct milionů meritů*, *Celá tvá minulost*, *Přijdu hned*, *Bílé Vánoce* a *San Junipero*.

- Zatímco Serling zkoumal paranoiu, totalitarismus a vynucenou konformitu související se sledováním, Brooker povýšil téma sledování na další úroveň.¹⁰
- *The Twilight Zone* zkoumal také hyperrealitu např. klonování, roboty či různé simulace. *Black Mirror* zrcadlí téma hyperreality hned několikrát, nejvíce však v epizodách *Národní hymna*, *Patnáct milionů meritů*, *Medvídek Waldo*, *Přijdu hned* a *Pád střemhlav*.
- U seriálu *Twilight Zone* lze nalézt specifické celkové estetické vidění světa. To naznačuje, že člověk žije v rozlehlé neosobní metropoli a vesmíru, který postrádá smysl a není z něj možnost úniku. Jednotlivé postavy nejsou schopné čelit realitě či zvládnout žít ve společnosti, v níž jsou uvězněny – prožívají pocity odcizení, osamělost, depresi i psychický teror. Takový pohled na svět je zakotven také v atmosféře mnoha epizod *Black Mirror*, zejména v té s názvem *Bílé Vánoce*.
- Oba seriály se zabývají otázkami týkajícími se technologií a tím, jak ovlivňují každodenní život naší civilizace a evoluci válečných konfliktů.¹¹
- Stejně jako Serling tak také Brooker prezentuje ve většině epizod *Black Mirror* dystopickou budoucnost.¹²

Temnou stránkou technologií v *Black Mirror* se zabývá také Alex Boren v publikaci *A Rhetorical Analysis of Black Mirror: Entertaining Reflections of Digital Technology's Darker Effects*. Boren analyzuje čtyři epizody – *Celá tvá minulost*, *Přijdu hned*, *Patnáct milionů meritů* a *Medvídek Waldo*. Zatímco první dvě epizody se dle něj týkají účinků digitálních technologií na mezilidské vztahy, další dvě ukazují, jak mohou být technologie nástrojem sociální kontroly.

Na rozdíl od Borena David Blanco-Herrero a Laura Rodríguez-Contreras ve svém výzkumu *The risks of new technologies in Black Mirror: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series* analyzovali všechny dosavadní epizody *Black Mirror* (Contreras, Herrero, 2019). Technologie jsou v seriálu znázorněny negativně a v rámci nejrelevantnějších rizik identifikovali autoři ztrátu soukromí a bezpečí, nedostatek rozdílu mezi reálným a virtuálním světem a rozvoj návykového chování.

¹⁰ Téma sledování lze nalézt v epizodách *Celá tvá minulost*, *Lovná zvěř* a *Nenávist národa*.

¹¹ Těmito otázkami se zabývají epizody *Nenávist národa* a *Muži pod palbou*.

¹² Výjimkou je *San Junipero*, v němž autor nabízí naději na věčnou lásku.

Další populární publikací zkoumající seriál je *Through the Black Mirror: Discourses on gender and technology in popular culture* autorky Modungo a Krijnen. Autorky zkoumají seriál z hlediska vztahu genderu a technologií. Tvrdí, že například sexismus v umělé inteligenci podtrhuje naléhavost debaty (Modungo, Krijnen, 2020). Studie tedy pomocí narativní a diskurzivní analýzy všech epizod zkoumá, jak jsou gender a technologie v *Black Mirror* znázorněny. Modungo a Krijnen jsou toho názoru, že celý seriál je velmi patriarchální.

V rámci mé práce se nejbližší přiblížím výzkumu *The risks of new technologies in Black Mirror: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series* Herrery a Contreras. Stejně jako autoři i já budu analyzovat všechny dosavadní epizody seriálu, snažit se analyzovat pohled na technologie z pohledu seriálu a identifikovat hlavní rizika.

METODOLOGICKÁ ČÁST

V metodologické části mé magisterské diplomové práce se budu soustředit nejprve na tematickou analýzu, její definici a důvody, proč jsem se rozhodla ve své diplomové práci pracovat právě s ní. Dále se zaměřím na definici výzkumného problému, tématu a výzkumné otázky. Závěr bude představovat stanovení analyzovaného souboru a také odůvodnění mého výběru.

2 Tematická analýza

Tematická analýza (analýza témat) je nejstarší a zároveň nejvíce používanou metodou obsahové analýzy využívané při kvalitativních výzkumech.¹³ Braun a Clarke považují za nejdůležitější při tematické analýze proces jejího zprůhlednění, kdy výzkumník musí vědět, co činí, kam směřuje, a činí v jejím průběhu mnoho důležitých rozhodnutí. Aby k tomuto procesu došlo a byl tedy co nejvíce zprůhledněn, navrhuji autorky šest kroků/fází postupu (Braun, Clarke, 2006).

Prvním krokem je seznámení se s daty, které je dle autorek životně důležité. Výzkumník se musí ponořit do dat do té míry, aby byl obeznámen detailně s hloubkou a šířkou obsahu. Toto seznámení s daty zahrnuje opakované čtení dat a čtení dat aktivním způsobem, tzn. hledání vzorců významů atd. Autorky doporučují si celý soubor dat přečíst alespoň jednou, než bude započato kódování, protože během něj budou identifikovány možné vzorce. Identifikace možných vzorců se bude během tohoto čtení formovat.

Druhou fází je generování počátečních kódů. Tato fáze začíná ve chvíli, kdy se výzkumník seznámil s daty a vytvořil si počáteční seznam nápadů o datech a o tom, co je na nich zajímavé. Tato fáze pak zahrnuje produkci počátečních kódů z dat.

Následuje hledání témat, které začíná v okamžiku, kdy jsou všechna data zakódována, porovnána a výzkumník má dlouhý seznam kódů, které identifikoval. Tato fáze zahrnuje třídění kódů do potencionálních témat a porovnání všech relevantních kódovaných dat v rámci identifikovaných témat (Braun, Clarke, 2006).

Dalším krokem je přezkoumání témat, které následuje po vymyšlení kandidátských témat. Během této fáze bude zřejmé, že některá témata ve skutečnosti tématy nejsou, zatímco jiná

¹³ Dalšími metodami obsahové analýzy jsou například analýza struktury, frekvenční analýza čtivosti, analýza symbolů nebo analýza hodnot.

se mohou sloučit do sebe (témata mohou tvořit jedno téma). Během tohoto procesu je nutné dodržovat pro jejich posuzování dvě kritéria – vnitřní homogenitu a vnější heterogenitu.

Pátou fází je definování a pojmenování témat, jež začíná v okamžiku, když má výzkumník uspokojivou tematickou mapu svých dat.

Poslední finální fází je sepsání zprávy zahrnující konečnou analýzu. „*Úkolem sepsání tematické analýzy, ať už k publikaci nebo k výzkumnému zadání či disertační práci, je vyprávět složitý příběh vašich dat způsobem, který přesvědčí čtenáře o opodstatněnosti a platnosti vaší analýzy. Je důležité, aby analýza (její zápis, včetně výpisů dat) poskytovala stručný, koherentní, logický, neopakující se a zajímavý popis příběhu, který data vyprávějí – v rámci témat i napříč tématy.*“ (Braun, Clarke, 2006)

Hlavní předností tematické analýzy je třídění libovolných témat do malého počtu kategorií generovaných na závěr výzkumu. Analýza tedy představuje výrazné zmenšení okruhu informací a je tedy značně hospodárnou metodou. Další výhodou tematické analýzy je schopnost přenesení skrytých znaků textu na povrch, což je hojně využívané například u ideologických textů, které užívají symbolismu.

3 Výzkumný problém, výzkumné téma a výzkumné otázky

Výzkumným tématem magisterské diplomové práce je vliv rozvoje moderních technologií na společnost.

Výzkumným problémem práce je identifikace sociotechnologických rizik tematizovaných vybranými epizodami seriálu *Black Mirror*.

Výzkumnou otázku jsem si stanovila následně: Jakými tématy jsou reprezentovány vztahy mezi digitálními technologiemi a společností v seriálu *Black Mirror*? Jsou tyto vztahy pozitivní či spíše negativní?

4 Stanovení analyzovaného souboru

K analýze jsem si zvolila všech pět řad seriálu *Black Mirror*, který obsahuje celkem 22 epizod v délce 41 až 90 minut.¹⁴

První řada	Druhá řada	Třetí řada	Čtvrtá řada	Pátá řada
<i>Národní hymna</i>	<i>Přijdu hned</i>	<i>Pád střemhlav</i>	<i>USS Callister</i>	<i>Striking Vipers</i>
<i>Patnáct milionů meritů</i>	<i>Lovná zvěř</i>	<i>Zkušební verze</i>	<i>Arkangel</i>	<i>Smithereens</i>
<i>Celá tvá minulost</i>	<i>Medvídek Waldo</i>	<i>Sklapni a tancuj</i>	<i>Krokodýl</i>	<i>Rachel, Jack and Ashley Too</i>
	<i>Bílé Vánoce</i>	<i>San Junipero</i>	<i>DJ na odstřel</i>	
		<i>Muži pod palbou</i>	<i>Železná vůle</i>	
		<i>Nenávist národa</i>	<i>Černé muzeum</i>	

Tabulka 1: Přehled epizod pěti řad seriálu *Black Mirror*

Jak už bylo zmíněno, televizní seriál obsahuje celkem 22 epizod a jedná se tedy o poměrně obsáhlý soubor. Při tematické analýze jednotlivých dílů se tedy budu zabývat (sledovat) všemi celými epizodami a kódovat pouze dějové linie s výskytem společensko-technologických rizik.

Zdrojem dat pro mne byla online platforma Netflix, která nabízí archiv všech dosavadních uvedených epizod seriálu *Black Mirror*.

4.1 Pozadí vzniku seriálu

Black Mirror je britský sci-fi televizní seriál o 5 sériích a 22 dílech vytvořený britským scénáristou Charliem Brookerem ve spolupráci s producentkou Anabel Jonesovou.¹⁵ Obsahuje samostatné filmy (epizody), které spolu nijak nesouvisejí, a postrádá tedy jakoukoliv dějovou linii, díky které by na sebe jednotlivé epizody navazovaly – jedná se o televizní cyklus. Pojítkem je tedy v tomto případě tematika jednotlivých epizod. Ústředním tématem celého seriálu je totiž dystopický pohled na budoucnost, konkrétně na moderní technologie a média, která v seriálu určují a nadále budou určovat, kam bude společnost směřovat. Seriál se skládá z několika samostatných příběhů, z nichž každý je odlišný, ale všemi se prolíná stejná tematika. Sám Brooker svůj počín srovnává s americkým sci-fi televizním seriálem *The Twilight Zone* z dílny scénáristy Rodmana

¹⁴ Všechny tři díly páté řady seriálu *Black Mirror* nejsou v českém jazyce oficiálně pojmenované. Z toho důvodu jsem vypsala jejich originální anglické názvy.

¹⁵ Anabel Jonesová se k Brookerovi přidala od druhé epizody seriálu a stala se tak hned po něm druhým výkonným producentem.

Edwarda Serlinga z roku 1959. Stejně jako je tomu u *Black Mirror*, každá epizoda *The Twilight Zone* představuje samostatný příběh, ve kterém se postavy potýkají s často znepokojivými nebo neobvyklými událostmi s překvapivým koncem a morálním ponaučením (Tallerico, 2019). Brooker poznamenal, že v „*Serlingově době byly primárním zájmem atomová bomba, občanská válka, mccarthyismus, psychiatrie a vesmírné závody. Dnes by psal o terorismu, ekonomice, médiích, soukromí a našem vztahu k technologiím.*“ (Cirucci, Vacker, 2018, s. 8-9)

Tematickým jádrem je „*agresivita a mravní bezohlednost společnosti, která umožňuje experimentovat s tělem, myslí a subjektivitou spotřebitelů*“ (Sorolla-Romero, Palao-Errando, Marzal-Felici, 2021). *Black Mirror* si také pohrává s myšlenkami, jako jsou extrémní individualismus a konzumerismus, zábavní průmysl, politická deziluze a především sociální sítě, které prezentuje jako hlavní výsledek vývoje digitálních technologií.

V jednotlivých epizodách se odráží také dystopický pohled na moderní technologie a média. Autoři se zaměřují primárně na temnou stránku této problematiky, pokládají otázky spojené s morálkou a nastavují společnosti zrcadlo. Dá se říci, že do něj vložili myšlenku, že místo, aby technologie ovládali lidé, ovládají ony je, což může mít nedozírné následky – hovoří se o tzv. dozorčí roli nových technologií. Pokud by mělo být určeno, o jaký žánr se v případě *Black Mirror* jedná, bylo by to zajisté drama s prvky satiry, absurdity a celou řadou překvapivých momentů.

Název seriálu Brooker vysvětluje jako to, co „*najdeme na každé zdi, na každém stole, v každé ruce – studená lesklá černá televizní obrazovka, monitor, mobilní telefon*“ (Brooker, 2011). Technologie nazývá stejně jako drogy jako věc kombinující potěšení a diskomfort a hledá jejich vedlejší příznaky.

Zpočátku byla tato televizní antropologie vysílána na britské veřejnoprávní síti Channel 4. První řada byla odvysílána v prosinci 2011 a druhá řada v únoru 2013. Na přelomu prosince 2014 a ledna 2015 odkoupila syndikační práva na dvanáct dalších epizod americká společnost Netflix.¹⁶

Poté, co společnost Netflix odkoupila práva na vysílání seriálu, stala se z *Black Mirror* senzace. K autorům se začaly hrnout nabídky od většiny nejznámějších amerických

¹⁶ Netflix je celosvětově jeden z nejpobulárnějších placených poskytovatelů filmů a seriálů online. Od ledna 2016 je dostupný ve 190 zemích, tedy téměř celosvětově (s výjimkou Sýrie, Číny či Severní Koreje).

vysílacích stanic a kanálů, jako je například HBO¹⁷, AMC¹⁸ a opět i Netflix. Ten měl o seriál tak velký zájem, že se rozhodl dát Brookerovi a Jonesové nabídku rovnou na celé dvě další řady (každou po deseti epizodách). To celé navíc, aniž by se tvůrci museli zavázat k povinnosti vždy představovat u dílčích epizod konkrétní nápady na témata. Jelikož taková situace nebývá obvyklá, vyjádřila se k tomu sama Jonesová následovně: „*Pokud se zavázete na dvě sezóny k dramatickému seriálu, který je velký, velká věc, ale víte, k čemu se zavazujete, protože máte kontinuální postavy a příběhový oblouk. Objednávat v podstatě něco, co by mohlo být asi 20 filmů, to je blbost!*“ (Arnopp, Brooker, Jones, 2018, s. 282)

Díky přijaté nabídce od Netflixu získali Brooker a Jonesová mnohonásobně větší rozpočet, než jaký měli v době, kdy byl seriál vysílán na britském televizním kanálu Channel 4. Navýšení rozpočtu však neznamenalo jen možnost natáčení v zahraničí, ale i navýšení počtu epizod na sérii, jak již bylo zmíněno výše. Právě toho se však tvůrci obávali, jelikož by podle nich nešla udržet kvalita jednotlivých epizod – během spolupráce s Channel 4 byli domluveni na 3 epizodách připadajících na jednu sérii. Nakonec došly obě strany ke kompromisu a místo původních deseti epizod na sérii, jak navrhovala společnost Netflix, jich bylo dohodnuto šest (Arnopp, Brooker, Jones, 2018, s. 283).

Třetí série *Black Mirror* (první série, která vznikla pod taktovkou společnosti Netflix) měla premiéru 21. října 2016, čtvrtá 29. prosince 2017. Pátá série byla ohlášena v březnu 2018 a spuštěna 5. června 2019. Šestou sérii seriálu oznámila společnost Netflix v květnu 2022, natáčení započalo v červenci 2022 (Ravindran, 2022). Oficiální trailer publikoval Netflix 1. června 2023 s informací o pěti epizodách, které vyšly 15. června 2023.

4.2 Autorství a produkce

Hlavním tvůrcem *Black Mirror* je, jak již bylo zmíněno, anglický televizní moderátor, spisovatel a producent Charlie Brooker. Brooker byl původně karikaturista, později se stal úspěšným autorem několika televizních pořadů, v nichž satiricky kritizoval média a moderní společnost. Mezi ty nejznámější patří komediální seriál *The 11 O' Clock Show*, který autor pojal jako satirické komentáře k televizním reportážím a světovým zprávám (The Telegraph, 2011).

¹⁷ *Home Box Office* (HBO) je zpoplatněná americká komerční televizní stanice a streamovací služba. Za nejpopulárnější počín z produkce HBO je označován seriál *Hra o trůny*.

¹⁸ *American Movie Classics* (AMC) je také americká komerční televizní stanice vysílající převážně klasické hrané filmy. Mezi její nejúspěšnější projekty patří například seriál *Perníkový táta* či *Živí mrtví*.

Brooker se v jednom ze svých článků pro *The Guardian*, ve kterých se vždy věnoval převážně sociální kritice, zmínil, že ke tvorbě *Black Mirror* ho inspirovala jeho první vážná konverzace se strojem: „Používal jsem nový iPhone, ten se Siri, vestavěným osobním asistentem, se kterým mluvíte. Podržíte tlačítko a zamumláte něco jako „Nastav budík na osm ráno“ nebo „Připomeň mi, že mám zavolat později Gordonovi“ a Siri odpoví: „Dobře, udělám to za tebe“ pomocí hlasu Jona Briggse, lépe známého jako hlas *Nejslabšího článku*. A všechno nastaví přesně tak, jak jsi chtěl.“ (Brooker, 2011)

Brooker je nejen autorem a výkonným producentem seriálu, v jeho výsadní režii zůstaly také scénáře jednotlivých epizod *Black Mirror*.¹⁹

Od druhé epizody se k Brookerovi přidala Anabel Jonesová a stala se tak hned po něm druhým výkonným producentem. Stalo se tak pod hlavičkou společnosti *Zeppotron*, v níž je Brooker jedním ze čtyř kreativních ředitelů.²⁰

Dva výkonné producenty, Brookera a Jonesovou, doplnilo v průběhu natáčení několik různých producentů. Hlavním producentem prvních dvou řad byl Barney Reisz. Od okamžiku, kdy v roce 2014 odkoupila vysílací práva společnost Netflix, se však v roli hlavního producenta vystřídal hned několik jmen. Mezi ta největší patří například Ian Hogan, jenž produkoval 12 epizod v letech 2016-2017, Laurie Borg, který produkoval tři epizody v roce 2016, a Nick Pitt, také producent tří epizod, avšak mezi lety 2017-2019.

4.3 Ocenění

Black Mirror zaznamenalo od uvedení svého prvního dílu na obrazovky obrovský úspěch, což dokazuje také mnoho nominací a ocenění, kterým se seriálu, jeho tvůrcům a celému produkčnímu týmu dostalo. Od roku 2011 byl seriál nominován celkem na 83 cen, z nichž 23 vyhrál. Zcela nejoceňovanějšími epizodami jsou *USS Callister* (čtvrtá série) a *San Junipero* (třetí série). První zmíněná epizoda získala čtyři ceny Emmy²¹ a druhá dvě.

Bude-li pozornost zaměřena na jednotlivé epizody, tak všech 22 epizod zveřejněných mezi lety 2011 a 2020 získaly každá alespoň jednu nominaci na nějaké ocenění. Nejvíce nominací a zároveň ocenění získala již zmiňovaná epizoda *USS Callister*, která obdržela

¹⁹ Výjimkou jsou pouze 3 epizody: *Celá tvá minulost* (Jesse Armstrong), *Pád střemhlav* (Rashida Jonesová a Michael Schur) a *Sklapni a tancuj* (kooperace Brookera s Williamem Bridgesem).

²⁰ Společnost *Zeppotron* produkovala také první dvě řady *Black Mirror*.

²¹ Ceny Emmy, *Emmy Award*, jsou každoročně udělována americká televizní ocenění. Oproti filmovým Oscarům jsou zaměřeny více na odvětví amerického televizního průmyslu. Jsou předávány na rozdílných každoročních ceremoniích během celého roku.

20 nominací a 7 ocenění – *Art Directors Guild Award* v kategorii *Televizní film nebo limitovaná série*, *Golden Reel Award* v kategorii *Vynikající úspěch v oblasti střihu zvuku – epizodická dlouhá forma – dialog/ADR*, *Cinema Audio Society Award* v kategorii *Vynikající úspěch v mixování zvuku pro televizní film nebo minisérii* a čtyři *Primetime Emmy Awards*.²²

Na ceny *BAFTA* předávané *Britskou akademií filmového a televizního umění (British Academy of Film and Television Arts)* bylo *Black Mirror* nominováno celkem sedmnáctkrát. Z těchto nominací získal seriál 2 ocenění. První v roce 2017 v kategorii *Best Single Drama* (první epizoda druhé řady s názvem *Přijdu hned*) a další v roce 2018 v kategorii *Speciální vizuální efekty a grafika* (pátá epizoda čtvrté řady s názvem *Železná vůle*).

Ze tří nominací na *Broadcast Awards*, ceny udělované britským televizním programům časopisem *Broadcast*, seriál získal jedno ocenění – v roce 2018 za epizodu *San Junipero* (kategorie *Best Single Drama*).

Co se týče již výše zmíněných šesti cen *Emmy* za epizody *USS Callister* a *San Junipero*, získal seriál v roce 2019 další dvě. Oceněn byl interaktivní film *Black Mirror: Bandersnatch* v kategoriích *Vynikající televizní film* a *Vynikající tvůrčí úspěch v interaktivních médiích v rámci pořadu se scénářem*. Součástí rozsáhlé řady cen *Emmy* jsou také *International Emmy Awards*, které seriál *Black Mirror* vyhrál v roce 2012 v kategorii *Nejlepší TV film/minisérie*.

Ceny *ING Awards* udělované *ING Entertainment* (formálně *Imagine Games Network*) vyhrál seriál v roce 2018 za epizodu *San Junipero* (kategorie *Nejlepší televizní epizoda*). *Producers Guild of America Award*, předávání cen pořádané *Svazem amerických producentů*, ovládli autoři Annabel Jones and Charlie Brooker v roce 2018.

Mezi další ocenění, které *Black Mirror* získal, patří *Golden Rose* (2012), *Peabody Award* (2014), *GLAAD Media Award* (2017), *Broadcasting Press Guild TV and Radio Award* (2019), *Nebula Award* (2019) a *Golden Trailer Award* (2019).

²² Ocenění získala epizoda v následujících kategoriích: *Vynikající střih jednokamerových snímků pro limitovanou sérii nebo film*, *Vynikající střih zvuku pro limitovanou sérii, film nebo speciál*, *Vynikající televizní film* a *Vynikající scénář pro limitovanou sérii, film nebo dramatický speciál*.

VÝZKUMNÁ ČÁST

Jak již bylo uvedeno výše, k analýze jsem si zvolila všech pět řad seriálu *Black Mirror*, který obsahuje celkem 22 epizod. V průběhu analýzy jsem pečlivě dodržovala pokyny autorek Braun a Clarke, jelikož jsem doposud s tematickou analýzou neměla zkušenost. Po sesbírání všech dat následovalo seznámení se s nimi.

V první fázi jsem si sesbíraná data vytiskla a několikrát je přečetla. V průběhu čtení jsem si v záznamovém archu s daty označovala důležité pasáže a doplňovala si k nim různé poznámky a postřehy, z čehož se začaly tvořit první kódy, které jsem si zapisovala po stranách textu. Poté, co jsem měla všechna data zakódována, jsem si pro jistotu vše opět přečetla, porovnála, začala jednotlivá data spojovat a takto vznikla první témata. Vytvořená témata jsem znovu přezkoumala a ujistila se, že datové extrakty jim odpovídají. Poté následovala další fáze, ve které jsem se vrátila na úplný začátek a všechna sesbíraná data opět přečetla, což pro mě bylo opravdu velmi přínosné, jelikož jsem se v tématech sama utvrdila. Některá témata jsem sloučila do sebe, některá jsem naopak zcela vypustila, jelikož jsem zjistila, že témata ve skutečnosti vlastně nejsou. V další fázi svého výzkumu jsem témata a jejich subtémata, která se mi v rámci témat vytvořila, finálně pojmenovala.

Napříč jednotlivými epizodami jsem tímto způsobem identifikovala celkem 14 témat. Následující tabulka všechna témata a subtémata shrnuje. Jednotlivá témata poté představím podrobněji včetně úryvků z epizod.²³

²³ V některých případech prezentuji místo konkrétních úryvků scény, která se tématu týká, jelikož mnoho scén v seriálu je pouze vizuálních a nedochází k monologu/dialogu.

Téma	Subtéma
Vztah mezi skutečným a virtuálním světem	Prolínání skutečného a virtuálního světa
	Nedostatek rozdílu mezi skutečným a virtuálním světem
	Upřednostňování virtuálního světa a následná ztráta vnímání okolního světa
Soukromí a ztráta kontroly nad osobním životem	Nedostatek soukromí
	Ztráta soukromí
	Ztráta kontroly nad osobním životem
Kyberšikana	Vyhrožování
	Vydírání
	Kyberstalking
Pozitivní dopady technologií	Pomoc v osobním/pracovním/milostném životě
	Usnadnění komunikace
	Zajištění bezpečnosti
	Technologie jako nástroj justice
Návykové chování	
Fyzická újma	Ublížení na zdraví
	Smrt
Násilné chování	
Špatné zacházení s ostatními	Špatné zacházení se stroji/roboty
	Špatné zacházení s virtuálními lidmi
	Ztráta empatie ke druhým lidem
	Lhostejnost k okolí
Psychické problémy	Úzkost
	Zhroucení
	Deprese
	Jiné psychické problémy
Únik informací	Únik fotografií/videí
	Únik soukromých konverzací
	Únik přísně tajných informací
Sexting a příjem sexuálního obsahu	Sexting
	Příjem sexuálního obsahu
Vliv na veřejné mínění	
Izolace	
Přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu	

Tabulka 2: Výsledky výzkumu

5 Vztah mezi skutečným a virtuálním světem

Pro první téma jsem zvolila pojmenování „vztah mezi skutečným a virtuální světem“. Téma odkazuje k téměř neustálému prolínání virtuálního a skutečného světa, které poté vede k nedostatku rozdílu mezi těmito dvěma světy a k upřednostňování toho virtuálního, což má za následek nevnímání okolního reálného světa. Tato kategorie je ze všech kategorií seriálu ta, která se nejvíce vyskytuje.

Ať už se jedná pouze o prolínání skutečného a virtuálního světa, nebo o nedostatek rozdílu mezi nimi či upřednostňování světa virtuálního, lze nalézt toto téma téměř ve všech epizodách. Konkrétně se jedná o epizody *Patnáct milionů meritů*, *Přijdu hned*, *Medvídek Waldo*, *Bílé Vánoce*, *Pád střemhlav*, *Zkušební verze*, *San Junipero*, *USS Callister*, *Arkangel*, *Černé muzeum*, *Striking Vipers* a *Rachel, Jack and Ashley Too*. V následujících odstavcích se budu věnovat těm epizodám seriálu, ve kterých se toto téma objevovalo nejvíce a téměř konzistentně.

Epizoda	Výskyt tématu
Patnáct milionů meritů	utrácení peněz pouze za virtuální avatary
Přijdu hned	neustálý kontakt se softwarem napodobující mrtvého manžela ženy
Medvídek Waldo	virtuální animovaná postava kandidující ve volbách
Bílé Vánoce	možnost nahrát své vědomí do tzv. vejce, které člověku slouží
Pád střemhlav	hodnocení obyvatel pomocí aplikace, toto hodnocení poté ovlivňuje jejich životní možnosti
Zkušební verze	mikroimplantát spojující virtuální hru se skutečným světem
San Junipero	existence druhého, virtuálního světa
USS Callister	virtuální vesmírná hra, do které programátor nahrál své kolegy za pomoci jejich DNA
Arkangel	matka zabraňuje dceři pomocí čipu poznávat všechny aspekty reálného světa
Černé muzeum	možnost nahrát posmrtný a plně vědomý hologram člověka
Striking Vipers	virtuální hra zprostředkující reálné tělesné pocity
Rachel, Jack and Ashley Too	upřednostňování virtuální verze slavné zpěvačky před skutečnými kamarádkami

Tabulka 3: Vztah mezi skutečným a virtuálním světem

V první sérii se tohoto téma objevuje v celé druhé epizodě s názvem *Patnáct milionů meritů*. Prolínání virtuálního a skutečného světa začíná již od prvních minut dílu, kdy hlavní postava stojí před zrcadlem ve své koupelně, na kterém se objevuje číslo 15 000 0000. Jedná se tzv. merity, virtuální měnu, na kterou si lidé vydělávají šlapáním

na kole. Tyto merity se každému člověku odečítají podle jednotlivých úkonů, které chtějí vykonat – přidat si pastu na kartáček, koupit si jablko. Lidé však komunikují prostřednictvím technologií a každý má svého avatara, tzv. doppla. Kupují si tedy spíše nové boty pro své dopply, nové oblečení, klobouky – věci, které neexistují, ale které stejně chtějí. Upřednostňují tedy virtuální svět před skutečným. Dokonce i místo diváků v televizní show jsou v hledišti dopplové, jejichž reální „majitelé“ sedí doma na posteli. Virtuální a skutečný svět se zde propojuje natolik, že když majitel doppla uroní z dojetí slzu, uroní ji i jeho doppl. Upřednostňování virtuálního světa před skutečným velmi dobře znázorňuje monolog hlavní postavy v jedné z posledních scén epizody:

„Všechno je jenom faleš a my ji kupujeme. Tak spolu mluvíme, tak se vyjadřujeme: nákupem sraček! Mám sen. Vrcholem našich snů je čepice pro našeho doppla! Čepice, která ani neexistuje. Kupujeme sračky, co ani neexistují! Něco pravého, krásného a zdarma? Nevíte co? Zničilo by nás to. Jsme na to moc otupělí. Každý den šlapeme a proč? Co napájíme? Malinký cely a obrazovky a větší cely a obrazovky.“ (52:57)

Z druhé série o tomto tématu pojednává celá první epizoda s názvem *Přijdu hned*, ve které je upřednostňování virtuálního světa a nedostatek rozdílu mezi ním a světem skutečným nejviditelnější. Hlavní postavou epizody je mladá vdova, která za pomoci nové technologie, kterou jí představí její kamarádka, začíná komunikovat s mrtvým mužem. Fakticky se jedná o software, který je schopný po nastudování online chování mrtvého manžela jej napodobit. Vdova začne s mrtvým mužem stále více chatovat a tuto komunikaci upřednostňuje před kontaktem se skutečnými (živými) lidmi. Postupem času se software stále více vyvíjí a vdova si s mužem může telefonovat, posílat mu videa, a dokonce jej nahraje do syntetické podoby jejího mrtvého manžela.

„Klikneš na odkaz a mluvíš s tím. Napíšeš zprávu, jako když píšeš třeba email a ono to bude odpovídat, jako by to byl on. Je to software, napodobuje ho. Zadáš tam jméno a ono si to přečte všechno, co kdy napsal online, jeho Facebook, Twitter a všechno, co je veřejné. Když tě to chytne, dáš tomu přístup k jeho soukromé poště. Čím víc mu dáš, tím víc to bude on.“ (12:07)

V díle *Medvídek Waldo* se spolu dva světy setkávají při volební kampani, do které se producenti televizního pořadu rozhodli zapojit oblíbenou virtuální postavičku Walda, který si opravdu získá důvěru lidí, kteří jej začnou volit. Upřednostňují fiktivní postavu než skutečného politika.

Ve třetí sérii je toto téma ústřední myšlenkou epizod *Pád střemhlav* a *San Junipero*. První zmíněná epizoda pojednává o ženě Lacie a jejím okolí. Lacie žije v době, kdy jsou sociální média podstatou života každého člověka. Prolínání virtuálního a skutečného světa prezentuje fakt, že lidé se za pomoci chytrých telefonů navzájem hodnotí a čím vyšší hodnocení daný člověk má, tím více má také nárok na lepší život. Hodnocení v případě Lacie ovlivnilo to, že si nemohla pronajmout lepší byt, neměla možnost letět první třídou, při půjčování auta jí byl nabídnut pouze nejstarší model a lidé s ní nechtěli komunikovat. *San Junipero* je v tomto ohledu pozitivnější a zároveň se jedná o jediný díl seriálu, který nenahlíží na technologie jako na hrozbu. Jedná se o příběh dvou důchodkyň z různých pečovatelských domů, z nichž jedna prožila celý život nehybná a neschopná komunikovat. Obě se setkávají v nejlepších letech ve virtuálním světě San Junipero, ve kterém se do sebe zamilují. V tomto světě tráví každá za pomoci čipu několik minut denně a pokaždé se v něm scházejí. Nakonec se rozhodnou, že se do něj po své smrti definitivně nahrají a budou v tomto světě pokračovat dál v životě, upřednostnily být tedy definitivně součástí tohoto virtuálního světa.

Ve čtvrté řadě se virtuální svět nejvíce prolíná se skutečným a je upřednostňován v celé epizodě *USS Callister*. Hlavní postava USS Callister, programátor Robert, tráví veškerý svůj volný čas jako kapitán vesmírné lodí ve virtuální hře USS Callister. Jeho tým však tvoří jeho kolegové, kterým ve firmě ukradl jejich DNA (vzal použitý kelímek či posmrkaný kapesník) a do hry je nahrál – jde o prolínání skutečného a virtuálního světa.

Z poslední série téma konzistentně zobrazuje epizoda *Striking Vipers*, ve které se po několika letech setkávají přátelé Danny a Karl. Danny od Karla dostane novou verzi bojové hry, kterou spolu jako teenageři hráli. V této nové verzi se za pomoci čipu ocitnou ve virtuálním herním světě v těle postav, které si zvolili, a zážitek je tak reálný, že cítí veškeré fyzické dojmy, které cítí jejich postava. Karl si zvolí ženskou postavu a bojová hra se promění v milenecké setkávání obou přátel. Danny tento virtuální svět, ve kterém má poměr s kamarádem, upřednostňuje před svou manželkou (ve hře se setkávají každý večer), což zaviní narušení jejich manželství. Po nějaké době jsou oba muži na tomto způsobu života závislí, mají problém oddělit skutečný život od tohoto virtuálního.

Co se týče ostatních výše zmíněných epizod, toto téma se v nich objevuje méně častěji. V epizodě *Bílé Vánoce* se prolíná skutečný svět s reálným v možnosti nahrát své vědomí do malé technologie, tzv. vejce, které ovládá denní režim člověka a ovládá také chytrý

dům, ve kterém bydlí „skutečné já“. Nedostatek rozdílu mezi těmito dvěma světy však představuje fakt, že „vědomé já“ neví, že je pouze kopie, a je velmi těžké se s tím naučit žít. V epizodě *Zkušební verze* se prolíná skutečný svět s virtuálním herním světem, ve kterém člověk díky mikroimplantátu, který čte myšlenky, prožívá skutečný horor, jehož součástí je možné od reality rozpoznat velmi těžce. V díle *Arkangel* upřednostňuje matka virtuální svět před skutečným tím způsobem, že ovládá mozek své dcery – např. když jdou kolem rozrušeného psa, zablokuje dceři možnost jej vidět a slyšet. V epizodě *Černé muzeum* je zobrazena možnost nahrát posmrtný a plně vědomý hologram člověka, který bude místo něj žít i nadále, a v epizodě *Rachel, Jack and Ashley Too* je zase vědomí známé zpěvačky nahráno do malé robotické panenky, přičemž kontakt s ní upřednostňuje mnoho mladých dívek před skutečným kontaktem s kamarádkami.

Téma odkazuje také ke ztrátě vnímání okolního světa, k níž dochází v epizodách *Přijdu hned*, *Striking Vipers*, *Smithereens*, *Rachel, Jack and Ashley Too*, *Pád střemhlav* a *Černé muzeum*.

Epizoda	Výskyt tématu
Přijdu hned	manžel nevnímá několikrát svou manželku, protože jeho pozornost směřuje na telefon
Striking Vipers	muž kvůli virtuální hře nevnímá svého syna
Smithereens	muž kvůli sociálním sítím nevnímá při řízení cestu
Rachel, Jack and Ashley Too	dívka absolutně nevnímá, co se děje kolem ní, sleduje pouze videoklip na telefonu
Pád střemhlav	žena nevnímá, kudy ráno běží, a pouze sleduje sociální síť
Černé muzeum	žena se soustředí se na mobilní telefon a kvůli tomu ji srazí auto

Tabulka 4: Ztráta vnímání okolního světa

V epizodě *Přijdu hned* se muž Ash často natolik soustředí na svůj telefon, že svou manželku nevnímá. Například je zavřený v autě a scrolluje na mobilním telefonu, zatím co manželka stojí vedle auta, klepe na něj a snaží se, aby si jí všimnul a otevřel jí.

„Martha: Dáš si polévku?”

Ash: Jo, super.

Martha: Normální nebo pečená rajčata?

Ash: To druhý.

Martha: Máme jen jednu misku, dáš si to z boty?

Ash: Jo.

Martha: Nevnímáš mě! Ta věc mi tě krade. Co děláš?

Ash: Jen to sdílím.“ (3:28)

V epizodě *Striking Vipers* je jeden z mužů, kteří spolu hrají virtuální hru, natolik odtržen od reality, že nevnímá, že vedle něj stojí jeho malý syn a prosí jej a následně i křičí, že chce napít. Muž začne reagovat až poté, co do něj dítě kopne.

Smithereens znázorňuje příběh muže, jehož manželka zemřela při autonehodě, kterou způsobila mužova závislost na telefonu, konkrétně to, že během řízení nevnímal cestu, ale byl na mobilním telefonu.

V epizodě *Rachel, Jack and Ashley Too* se vyskytuje mladá dívka, která ve škole místo toho, aby vnímala své kamarády, sedí stále sama a sleduje svou oblíbenou zpěvačku. Například v jídelně při obědě má v uších sluchátka, v ruce mobilní telefon a vůbec nevnímá okolní svět.

V epizodě *Pád střemhlav* se žena tak příliš soustředí na zvýšení svého bodového hodnocení, že například místo toho, aby si ráno vychutnávala svůj ranní běh po sousedství, drží v ruce mobilní telefon, neustále hodnotí fotografie ostatních lidí a nevnímá, kudy běží.

V *Černém muzeu* je zase manželka natolik zabraná do mobilního telefonu a vyfocení bezchybné fotografie, že při couvání vkročí do cesty, srazí ji auto a ona zůstane v kómatu.

6 Soukromí a ztráta kontroly nad osobním životem

Soukromí a ztráta kontroly nad osobním životem je v seriálu *Black Mirror* druhým nejvíce se vyskytujícím tématem, které je zobrazeno v epizodách *Patnáct milionů meritů*, *Bílé Vánoce*, *Sklapni a tancuj*, *Muži pod palbou*, *Arkangel* a *DJ na odstřel*.

Kategorie zahrnuje nedostatek soukromí, ztrátu soukromí a ztrátu kontroly nad osobním životem. Téma kontroly nad osobním životem a téma soukromí jsem se rozhodla vložit do společné kategorie z důvodu vzájemného propojení a vzájemného ovlivňování těchto konceptů ve společnosti. Díky spojení těchto dvou témat ve výzkumné části mé práce je možné lépe porozumět, jakým způsobem kontrola nad osobním životem a soukromím vzájemně interagují. Nejprve se budu věnovat ztrátě kontroly nad osobním životem a následně nedostatku a ztrátě soukromí.

Epizoda	Výskyt tématu
Patnáct milionů meritů	kontrolovaná povinnost sledovat doma to, co televize vysílá
Bílé Vánoce	manžel zablokovaný manželkou prostřednictvím aplikace – navzájem toho druhého neslyší a vidí jej jako šedou skvrnu
Sklapni a tancuj	vyděrači ovládající za pomoci soukromých materiálů oběti
Muži pod palbou	čip v mozku, jehož prostřednictvím mohou být ovládáni vojáci
Arkangel	matka ovládající např. zorné pole své dcery prostřednictvím čipu v jejím mozku
DJ na odstřel	seznamovací aplikace, podle které se musejí lidé řídit, i když nechtějí

Tabulka 5: Ztráta kontroly nad osobním životem

Co se týče první série, v díle *Patnáct milionů meritů* je reflektována ztráta kontroly nad osobním životem scénou, ve které hlavní postava leží ve své malé obytné místnosti na posteli a stěny kolem ní tvoří jedna velká obrazovka, na které je vysíláno porno. Muž nemá dostatek meritů, aby relaci přeskočil, tak zavře oči. V tu chvíli však obrazovka kolem něj zčervená a muž je opakovaně vybízen, aby obnovil sledování. Jakmile otevře oči, obrazovka již není červená a na televizi se opět objevuje porno. V tomto případě muž ztratil kontrolu nad osobním životem tím způsobem, že se musí v určitou chvíli dívat na něco, na co nechce. Tato scéna se v epizodě opakuje několikrát.

Bílé Vánoce pojednávají o technologii v lidských očích, díky které může člověk zablokovat jiného člověka tak, že místo něj vidí pouze šedou skvrnu a neslyší ho – zablokovaný člověk vidí blokujícího stejně. Jeden z hlavních hrdinů vypráví, jak ho jednou při hádce manželka zablokovala, nechala ho v blokaci déle, než je zdravé, a zůstal on zablokovaný

permanentně. Ztratil tak kontrolu nad svým osobním životem a společným manželským životem. Ztrátu kontroly nad osobním životem v tomto díle také reflektuje scéna, ve které je nahráno vědomí vězně do technologie tzv. vejce, pomocí níž je donucen k přiznání k vraždě, zatímco skutečné „tělesné já“ vraha sedí v cele a odmítá mluvit.

„Zablokovala mě. Už jsi byl někdy blokováný? Z toho zešílíš. Zmáčkne to a jsi zablokovanéj. Nemůžeš ji slyšet ani s ní mluvit. A ona to samý. Kdykoliv se na ni podíváš, vidíš jen anonymní obrys. Obvykle to trvá tak hodinu, a když to tak nechají, je to v hajzlu.“ (25:35)

V epizodě *Sklapni a tancuj* ztrácí kontrolu nad svým životem dvojice mužů, kterým vyděrači dávají prostřednictvím mobilního telefonu instrukce, kde a kdy být, co dělat atd. Řídí takto celý jejich život v jednom dni.

V díle *Muži pod palbou* ztrácí voják kontrolu nad osobním životem ve chvíli, kdy zjistí, že čip, tzv. mas systém, který vojákům vlada nainstalovala do hlavy, jim pomáhá vnímat reálné lidi jako nestvůry (do té doby si myslel, že zabíjí netvory, ne lidi). Psycholog mu v tu chvíli nastaví čip tak, že nevidí, neslyší, je zavřený v cele a duchem nepřítomný. Do hlavy mu „instaluje“ simulaci, ve které se voják vrací domů a začíná nový život. Ztrácí tím kontrolu nad svým životem, kterou za něj za pomoci čipu převzal psycholog.

Epizoda *Arkangel* je oproti tomu celá svázána s touto kategorií. Jedná se o příběh matky, která své dceři do mozku nainstaluje čip, který jí umožní přístup k jejím zdravotním údajům, ale i korigovat, co dítě uvidí či uslyší.

„Máme i rodičovské zámky. Omezení obsahu. Pokud uvidí něco, co ji zvedne hladinu kortizolu, něco stresujícího, umí to jakoby zamlžit příčinu.“ (7:52)

Ztráta kontroly nad osobním životem je reflektována ve scénách, kdy dívka její matka zapnula tzv. rodičovský zámek. Například dívka nevidí a neslyší štěkajícího psa na pozemku souseda, na školním hřišti neslyší, jak její spolužák líčí nějakou krvavou historku, a když kreslí obrázek, na němž se objeví kaluž krve, také se jí najednou celý zamlží.

Ztráta kontroly nad osobním životem se nejvýrazněji objevuje v epizodě *DJ na odstřel*, ve které koriguje osobní (milostný) život lidí seznamovací aplikace, která člověku vždy oznámí, s kým musí jít na schůzku a poté také expirační dobu jejich vztahu. Pokud mu tedy aplikace ukáže, že s daným člověkem má být rok, musí tak učinit, i pokud se mu nelíbí

či si s ním nerozumí. Pokud se stane, že si oba velmi rozumějí a zamilují se do sebe, ale aplikace jim také určí nějakou expirační dobu, nemohou spolu dále zůstat.

„Před systémem to muselo být šílený. Lidi museli celej vztah zařídít a zvládnout sami. Zjistit, s kým chtějí být. A když to vypadalo bledě, museli se rozhodnout, jestli se chtějí rozejít. Je to o tolik snazší, když to plánujou za nás.“ (7:52)

Nedostatek či úplná ztráta soukromí, což bylo častější, se následně vyskytovaly v epizodách *Celá tvá minulost*, *Bílé Vánoce*, *Sklapni a tancuj*, *Nenávist národa*, *Arkangel*, *Krokodýl*, *Černé muzeum*, *Smithereens* a *Rachel, Jack and Ashley Too*.

Epizoda	Výskyt tématu
Celá tvá minulost	přístup prostřednictvím zrna ke všemu, co člověk kdy zažil
Bílé Vánoce	aplikace eye-link, na kterou se mohou napojit cizí lidé
Sklapni a tancuj	hackeři, kteří sledují muže přes webkameru
Nenávist národa	včely-drony, k jejichž vizuálním informacím má přístup vláda
Arkangel	matka sledující pomocí čipu polohu a soukromí své dcery
Krokodýl	technologie, díky které má člověk přístup k tomu, co člověk v určitý čas viděl
Černé muzeum	muž, který má ve svém mozku nahrané i vědomí jeho ženy
Smithereens	nedostatek soukromí kvůli informacím na sociálních sítích
Rachel, Jack and Ashley Too	nedostatek soukromí kvůli bezpečnostním kamerám

Tabulka 6: Soukromí

Celá tvá minulost znázorňuje nedostatek či ztrátu soukromí v několika scénách od letištní kontroly, při níž jsou pasažéři žádáni, aby prostřednictvím zrna (čip zavedený za uchem) přehráli ostraze své záznamy za posledních 24 hodin, přes scénu, ve které si manželé pouštějí záznam ze zrna svého dítěte, aby viděli, jak se o něj chůva starala v době jejich nepřítomnosti, až po několik scén, ve které manžel manželku nutí, aby mu přehrávala ze zrna její minulost, a dozví se tak několik soukromých věcí, které mu zamlčovala.

V díle *Bílé Vánoce* má nedostatek soukromí mladík, jemuž pomocí aplikace eye-link v jeho očích pomáhá vztahový poradce navázat v klubu kontakt se ženami. Kromě poradce však vidí vše také jiní muži, kteří mu za to zaplatili, a sledují, jak mladík močí, konverzuje a má sexuální styk.

V epizodě *Sklapni a tancuj* dochází ke ztrátě soukromí v okamžiku, kdy mladík stáhne do notebooku aplikaci, někdo mu notebook napadne a následně jej sleduje přes webkameru.

Téma se nachází také v epizodě *Nenávist národa*, kdy má vláda prostřednictvím projektu včelích dronů přístup k vizuálním informacím, nebo ve scénách, kdy lze prostřednictvím digitální stopy vyhledat místo, ze kterého člověk nahrál příspěvek na sociální síť. Ke ztrátě soukromí dochází také ve chvíli, kdy hacker dokázal vyhledat všechny soukromé informace o lidech, kteří použili na sociálních sítích specifický hashtag. Následující úryvky prezentují toto téma ve zmíněné epizodě.

„Jedna z podmínek vlády, aby projekt podpořila... Museli jsme souhlasit, že bezpečnostní složky budou mít přístup k vizuálním sensorům.“ (57:09)

„Máte bezpečnostní a dopravní kamery. Do čeho nos ještě nestrkáte? Naprostý celostátní dohled a špehování veřejnosti.“ (57:36)

„Všichni lidi, co použili ten hashtag, jsou tu všechny jejich informace. Zdá se, že jejich údaje získal z Komunikačního ústředí.“ (1:15:25)

V epizodě *Arkangel* dochází ke ztrátě soukromí u dívky, jíž matka nainstalovala do hlavy čip, prostřednictvím kterého má přístup k její poloze, zdravotním údajům i jejímu zornému poli.

Epizoda *Smithereens* ukazuje, jak se dá pouze telefonního čísla nalézt profil únosce na sociálních sítích nebo jak jednoduše se dá prostřednictvím telefonu odposlouchávat, co se děje na druhé straně linky, aniž by to ona druhá strana věděla.

„Projela jsem jeho mobil vším možným a něco to našlo. Je registrovaný jako ověřovací číslo pro tenhle účet.“ (29:13)

„Přehodila jsem linku, zatím co on poslouchá hudbu, my můžeme poslouchat, co se děje na druhém konci.“ (32:06)

Co se týče dalších epizod, v díle *Krokodýl* dochází k nedostatku soukromí kvůli technologii, díky níž mohou mít pojišťovny přístup k tomu, co lidé u případné nehody viděli. V *Černém muzeu* trpí nedostatkem soukromí muž, který si vědomí své manželky po těžké nehodě nahrál do svého mozku. Manželka tak vidí vše, co muž dělá, a on nemá žádné soukromí ani například na toaletě. Epizoda *Jack and Ashley Too* znázorňuje nedostatek soukromí kvůli bezpečnostním kamerám.

7 Kyberšikana

Kyberšikana v seriálu zahrnuje šikanu, vydírání, vyhrožování a neposlední řadě také kyberstalking objevující se v epizodách *Národní hymna*, *Celá tvá minulost*, *USS Callister*, *Pád střemhlav*, *Sklapni a tancuj*, *Nenávist národa* a *Smithereens*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	premiér vydírán prostřednictvím videa unesené princezny
Celá tvá minulost	muž vyhrožuje milenci své manželky, aby si odstranil ze zrna její záběry
USS Callister	programátor vydírá svého kolegu, aby spolupracoval ve virtuální hře
Pád střemhlav	šikana kamarádova bývalého přítele prostřednictvím udělování nízkého hodnocení
Sklapni a tancuj	chlapec vydírán svým sexuálním videem
Nenávist národa	šikana jedinců na sociálních sítích
Smithereens	vydírání a vyhrožování po telefonu majiteli společnosti Smithereens

Tabulka 7: Kyberšikana

V *Národní hymně* byl premiér vydírán prostřednictvím unesené princezny a bylo mu vyhrožováno, že pokud neprovede živě před kamerou sexuální styk s prasetem, princeznu únosci zabijí.

„Pane premiére Michaele Callowe, můj život závisí na vás. Jestli neuděláte přesně to, co popisují pokyny, do čtyř hodin dnešního odpoledne budu popravena. Požadavek je jen jeden. A je jednoduchý. Dnes ve čtyři hodiny odpoledne musí premiér Michael Callow vystoupit v britské televizi na všech pozemních i satelitních kanálech a vykonat dovršený nesimulovaný sexuální styk s prasetem.“ (4:10)

V epizodě *Celá tvá minulost* vyhrožuje manžel milenci své manželky, že pokud ze svého zrna (čip zavedený za uchem) nevymaže videa, na kterých s jeho manželkou provozuje sex, odstraní mu ho násilím.²⁴

„Řeknu ti, co uděláš, jo? Každý kousíček Fii, co tam máš, vezmeš a vymažeš! Vymaž to! Buď to vymažeš, nebo ti ho kurva osobně vydloubnu! Všechno to smaž, všechno, nebo ti kurva rozmlátím lebku a rozbodám krk.“ (35:07)

V *USS Callister* vydírá programátor Robert ve hře virtuální dvojče svého spolupracovníka (aby s ním ve hře spolupracoval) prostřednictvím jeho syna.

²⁴ Zde se objevuje i další téma – násilné chování.

„*Tam venku moje skutečné já přivedlo Tommyho jednou do práce. Prováděl jsem ho tam. Líbily se mu všechny ty počítače. Každopádně... Tommy měl ten den zjevně lízátko. Víc Daly nepotřeboval. Zkopíroval ho sem. Byl to fakt Tommy. Byl na vlas stejnej. Víš, co mu udělal? Strčil ho do přetlakový komory a vyhodil ho ven. Do vesmíru. A já se musel dívat. A řekl, že to bude dělat znova a znova, protože má pořád Tommyho DNA. Takže ho musím poslouchat.*“²⁵ (48:19)

Jako ústřední téma je možné kyberšikanu nalézt v ostatních dílech, kterými jsou již zmíněné *Pád střemhlav a Sklapni a tancuj* a *Nenávist národa*. V epizodě *Pád střemhlav* dávají lidé člověku nízké hodnocení, aniž by s ním byli v kontaktu, jen proto, že se rozešel a jsou na straně jeho bývalého přítele, nebo proto, že působí špinavě atd. *Sklopni a tancuj* vypráví příběh chlapce, který je vydírán prostřednictvím videa, na kterém onanuje. Je nucen poslouchat příkazy anonymů a neustále je mu zdůrazňováno, že pokud tak neučiní, jeho video odešlou všem jeho kamarádům a rodině. Vyděrači při plnění úkolů, které chlapci zadali, také sledují jeho polohu a mají ho neustále pod kontrolou. V epizodě *Nenávist národa* zase lidé šikanují na sociálních sítích několik jedinců, jimž poté začnou i vyhrožovat a přát jim smrt. Níže jsou uvedeny úryvky z těchto epizod.

„*Rozešli se s Gordonem. My jsme na Gordonově straně, takže se Ches lísá. Chce se vyškrábat zpátky. Má jen 3,1 hvězdiček, protože mu posíláme nízká hodnocení, a pokud klesne pod 2,5, tak je to pápá.*“ (Pád střemhlav, 7:42)

„*Pošli nám své číslo, jinak video pošleme všem tvým kontaktům.*“ (Sklopni a tancuj, 8:56)

„*Byl jsi aktivován. Poslechni, nebo zveřejníme video. Bud' ve 12 hodin na této lokaci. Jestli tam nebudeš do 45 minut, zveřejníme video.*“ (Sklopni a tancuj, 11:58)

„*Oni ti to neřekli? Musíme se spolu utkat, jinak zveřejní vše, co na nás mají. Vítěz dostane peníze. Musíme to udělat. Můj život skončí, jestli se to dostane ven. Budu vyřízenej.*“ (Sklopni a tancuj, 45:14)

„*Největší špína. #Smrt Claře Meadsové.*“ (Nenávist národa, 42:38)

V epizodě *Smithereens* unese muž zaměstnance společnosti *Smithereens* a vydírá a vyhrožuje, že pokud jej nespojí s majitelem, zabije ho.

²⁵ Zde je zjevné i další téma – násilné chování.

„Poslouchej pozorně. Mám zbraň a vašeho zaměstnance. Když mi ihned nedáte k telefonu Billyho Bauera, tak ho zastřelím.“ (24:49)

„Kurva, dejte mi k telefonu Bauera, hned! Nedělám si prdel. Ustřelím mu palici!“ (31:42)

8 Pozitivní dopady technologií

V rámci seriálu jsem identifikovala také skupinu pozitivních dopadů technologií, která zahrnuje pomoc v osobním, pracovním či milostném životě, usnadnění komunikace, zajištění bezpečnosti a specifické subtéma, kdy jsou technologie využívány justičními orgány. Téma se vyskytuje v epizodách *San Junipero*, *Bílé Vánoce*, *Celá tvá minulost*, *DJ na odstřel*, *Krokodýl*, *Černé muzeum*, *Muži pod palbou*, *Arkangel* a *Lovná zvěř*.

Epizoda	Výskyt tématu
San Junipero	druhá možnost k plnohodnotnému životu ve virtuálním světě
Bílé Vánoce	pomoc prostřednictvím přístupu k vizuálnímu poli zákazníka v jeho milostném životě
Celá tvá minulost	pomoc v milostném životě
DJ na odstřel	pomoc při hledání nejlepšího možného protějšku
Krokodýl	pomoc v pracovním životě pojišťovací agentky prostřednictvím technologie vyvolávající vzpomínky na pojistnou událost
Černé muzeum	neuroimplantát pomáhající identifikovat nemoci pacientů
Muži pod palbou	systém pomáhající vojákům s komunikací atd.
Arkangel	zajištění bezpečnosti dítěte pomocí čipu v mozku (např. zjištění polohy)
Lovná zvěř	použití technologií k trestání ženy (místo vězení), která unesla a týrala dítě

Tabulka 8: Pozitivní dopady technologií

Pokládám za důležité zmínit, že i když se tato sub témata v epizodách vyskytovala, jsou v porovnání s frekvencí výskytu negativních dopadů technologií v epizodách téměř zanedbatelná. Téma se vyskytlo v mnoha dílech seriálu, ale v každém například pouze v jedné minutové scéně. Zároveň i se v mnoha epizodách opakoval vzorec, ve kterém bylo na technologie sice nahlíženo na začátku pozitivně, ale poté došlo k obratu a byly vnímány negativně, resp. důsledky jejich používání byly negativní. Jedinou epizodou, která měla na technologie pouze pozitivní pohled, byla *San Junipero*.

8.1 Pomoc v osobním/pracovním/milostném životě

Děj epizody *San Junipero* byl celý věnován dvěma důchodkyním, z nichž jedna byla od 21 let nepohyblivá. Každé zbývá pouze několik měsíců života. Za pomoci systému, jehož prostřednictvím se lidé mohou ocitnout ve virtuálním světě San Junipero, se obě ženy seznámí, zamilují a rozhodnou se nechat „převést“ do systému po své smrti již natrvalo.

„Řekla vám, jak se stala kvadruplegikem a jak dlouho takhle je?... Pohádala se s rodiči, sedla do auta, sjela z cesty a bum. V jednadvaceti. Více jak 40 let, to je v podstatě celý život, takže celý to San Junipero pro ni bylo něco velkého. To největší.“ (41:47)

„Systém má terapeutickou funkci. Terapie pohroužením se do nostalgie. Jste vhozen do světa vzpomínek. Pomáhá to při Alzheimerovi, říkají to.“ (42:45)

V epizodě *Bílé Vánoce* „vztahový guru“ radí mladému muži pomocí aplikace eye-link, jak se lépe obléct, jak navázat kontakt s dívkou a co přesně v určitých situacích říkat a jak reagovat.

*Celá tvá minulost zahrnuje scénu, ve které si manželé při pohlavním styku pouštějí prostřednictvím svého zrna do mozku styk z minulosti, jenž byl vášnivější než ten, který měli v danou chvíli, což jim pomohlo se více vzrušit.*²⁶

V epizodě *DJ na odstřel* se sice v souvislosti se seznamovací aplikací objevuje častěji téma ztráty kontroly nad osobním životem, jelikož lidé se musejí ve svém milostném životě řídit pokyny aplikace a být i s člověkem, se kterým být nechtějí, nicméně v posledních minutách je ukázáno, že ve skutečnosti se celou dobu jednalo o simulaci, která tímto způsobem našla skutečným lidem jejich pravý protějšek.

Krokodýl kromě nedostatku soukromí zahrnuje zároveň také subtéma pomoci v pracovním či osobním životě, a to díky technologii, jejímž prostřednictvím mají pojišťovny přístup k tomu, co lidé u případné nehody viděli. Nicméně tato technologie také usnadňuje zaměstnancům pojišťovny a „obětem“ prošetřit případy jednodušším a spolehlivějším způsobem.

„Ted' vás připojím na tento vyvolávač, tzv. svědek. Tento přístroj zpřístupní engramy. Vaše vzpomínky na tu událost. Jsou subjektivní. Nemusí být přesné a často jsou narušeny emocemi, ale když posbírám škálu vzpomínek od vás a dalších svědků, můžeme sestavit přesvědčivé svědectví.“ (24:20)

V *Černém muzeu* je mladému lékaři voperován neuroimplantát, který mu usnadňuje komunikaci s pacienty, jelikož se na ně může napojit, cítit, co je bolí, a tak zjistit, kde je problém.²⁷ Tímto způsobem vyléčí mnoho pacientů a přijde i na téměř nezjistitelné nádory, čímž jim zachrání život. V epizodě se divák setká také s mužem, který trpí, jelikož jeho

²⁶ Nachází se zde také téma upřednostňování virtuálního světa (požitku) před skutečným.

²⁷ Zde se vyskytuje také následující téma – usnadnění komunikace.

manželka je v kómatu. Je mu tak nabídnuto nechat si nahrát vědomí manželky do svého mozku, což také učiní, a po určitou dobu jsou oba šťastní. V obou případech se to však zvrhne.²⁸

„Přijímač pro lidské vjemy. Neuroimplantát. Jedinej svého druhu. Co je na pacientech to nejotravnější? Nutnost zjišťovat, co jim vlastně je. Polovina těch debilů, co se sem dovalí, ani nedokáže popsat symptomy... Představte si, že můžete cítit přesně to, co cítí pacient. Bez fyzickéjch následků. Jako byste jim četl mysl.“ (11:03)

„Lidé od nás pracují na extrakci a digitalizaci vědomí z mozku a jeho přenosu do hostitelského mozku. Mluvím tu o tom, že vytáhneme Carrie z tý rozbitý skořápky a přeneseme ji do té vaší. To budete mít v hlavě ji celou. Jako stopařku, pasažéra. Zprostředkovaný vjemy. Vidí to, co vy. Cítí to, co vy. Může zase žít.“ (29:31)

8.2 Usnadnění komunikace

Kromě výše zmíněného příkladu v epizodě *Černé muzeum* lze subtéma usnadnění komunikace nalézt v epizodě *Muži pod palbou*. Jedná se kupříkladu o scénu, kdy jsou vojáci na cestě k místu, kde mají za úkol zkontrolovat, zda majitel pozemku neskrývá tzv. šváby. Vedoucí roty vojákům posílá informace o místě, operaci a majiteli pozemku na jejich MASS systém (čip v hlavě).

„Víte, MASS, to je dokonalá vojenská zbraň. Pomáhá s využíváním informací. Zaměřováním cíle, komunikací, výcvikem.“ (50:15)

8.3 Zajištění bezpečnosti

Zajištění bezpečnosti prostřednictvím technologií je možné sledovat v epizodě *Arkangel*. V této epizodě matka své dceři do mozku nainstalovala čip, který jí umožní přístup k jejím zdravotním údajům, korigovat, co dítě uvidí či uslyší, a vidět jeho polohu – to vše za pomoci tabletu.

„Toto je Sářina aktuální poloha, což je samozřejmě tady. Pokud se někdy ztratí, stačí klepnout sem, zadat PIN a policie dostane automatické upozornění.“ (7:02)

²⁸ Vyskytnou se témata jako fyzická újma, násilné chování a psychické problémy – více informací v těchto kapitolách.

8.4 Technologie jako nástroj justice

V seriálu jsem identifikovala také případy využití technologií jako nástroje justičních orgánů, konkrétně v epizodách *Lovná zvěř* a *Bílé Vánoce*.

Lovná zvěř vypráví příběh ženy, která je po celý den pronásledována lovci, kteří ji chtějí zabít. Po celý den jí nikdo nepomůže, všichni si ji pouze natáčejí na telefony a nečinně přihlížejí. Na konci epizody se ukáže, že žena s přítelem unesli malou holčičku a zatím co ji přítel mučil, žena nečinně přihlížela a vše si natáčela na telefon. Toto je pro ženu její trest, který prožívá každý den znovu a znovu.

V epizodě *Bílé Vánoce* je technologie tzv. vejce využívána k výslechu vraha – do vejce je přeneseno jeho vědomí, které je pak vyslýcháno, jelikož vrah odmítá mluvit. Ve skutečnosti by takovýto nátlak trval několik let, díky technologii (zrychlenému módu a simulaci) se vrah přiznal za několik hodin. Jedna z postav je také potrestána za své nelegální činy způsobem, že je zablokována a ostatní lidé ji vidí pouze jako červenou skvrnu a neslyší ji. Níže vkládám úryvek z dialogu:

„O1: Nabídku splníme. Jste volný, pane Trente. S určitými omezeními.

O2: Omezeními?

O: Budete zanesen v databázi. Nelegální služby.

O2: Co obnáší být v databázi?

O1: Budete blokován.

O2: Kým?

O1: Každým.“ (1:07:58)

9 Návykové chování

Návykové chování jsem identifikovala v následujících epizodách: *Celá tvá minulost*, *Přijdu hned*, *USS Callister*, *Arkangel*, *Černé muzeum*, *Striking Vipers* a *Smithereens*.

Epizoda	Výskyt tématu
Celá tvá minulost	neustálé přehrávání minulosti prostřednictvím zrna
Přijdu hned	závislost ženy na kontaktu se svým mrtvým mužem (softwarem, který jej napodobuje)
USS Callister	závislost na virtuální hře
Arkangel	závislost na technologii, jejímž prostřednictvím matka neustále kontroluje svou dceru
Černé muzeum	závislost na bolesti způsobené neuroimplantátem v mozku
Striking Vipers	závislost na kontaktu s přítelem pouze ve virtuální hře
Smithereens	závislost na sociálních sítích

Tabulka 9: Návykové chování

V případě *Celé tvé minulosti* lze pozorovat návykové chování u hlavního hrdiny, který si neustále vše zpětně přehrává ze svého zrna (čip zavedený za uchem). Ať už se jedná o jeho nedávně rozhovory v práci, sexuální styk s manželkou, situace, které si kvůli alkoholu příliš nepamatuje, či večeri s přáteli, kdy se zpětně zaměřuje na to, s kým manželka konverzovala a jak se chovala.

V epizodě *Přijdu hned* se návykové chování vyskytuje u vdovy, která se stává závislou na kontaktu se svým mrtvým manželem (softwarem, který jej napodobuje). Jedná se o chatování, posílání fotek, hlasových zpráv a poté i videohovory.

V *USS Callister* se návykové chování vyskytuje u programátora Roberta, který se každý den, když přijde z práce, připojí do hry USS Callister, v níž tráví jako kapitán vesmírné lodi veškerý svůj volný čas.

V epizodě *Arkangel* se zase matka stává závislá na technologii, díky které může mít přístup ke zdravotním a jiným údajům její dcery. Vyvine se u ní návykové chování v podobě neustálé kontroly své dcery – pořád kontroluje tablet a dívá se, kde dcera je atd.

Striking Vipers prezentuje návykové chování u dvou mužů, kteří se spolu scházejí téměř každý večer ve virtuální hře, kde spolu mají styk.

V *Černém muzeu* se lékař s neuroimplantátem, pomocí kterého vnímá bolest pacientů a dokáže určit, jaké mají potíže, stává závislý právě na oné bolesti, kterou prostřednictvím neuroimplantátu cítí.

„Řekněme, že se jeho vztah k bolesti trochu změnil. Ted' se mu líbila. Po tom zjištění se práci opravdu oddal. Víte, je to jako s chilli. Rychle si zvyknete. Když jste poprvé měla jalapeno, určitě jste ho vyplivla. Ale když vás to neodradí, vybudujete si závislost. Brzy už jalapeno nestačí. Postupně přejdete na habanero, ptačí oko, až se propracujete k ďábelský Scotch bonnet. Dawsonovy chutě rostly úplně stejně. Brzy postával na pohotovosti a číhal na pikantní oběť nehody, na kterou by se přísál. Dokázal myslet jen na ten šírající pocit.“ (18:03)

Epizoda *Smithereens* reflektuje ukázkovou závislost na mobilních zařízeních a sociálních sítích – v tomto případě na platformě *Smithereen*.

„Kurva. Všichni mají v mobilu tu vaši pojebanou aplikaci! Když se podíváš kolem sebe, všichni jsou připojení. Je to jak kouření.“ (13:14)

*„Používal jsem *Smithereen* pořád. Neustále. Měl jsem telefon přilepený k ruce. Celé to klišé. První věc po probuzení, poslední před spaním.“ (55:07)*

10 Fyzická újma

Tuto tematickou kategorii lze nalézt v epizodách *Zkušební verze*, *Sklapni a tancuj*, *Muži pod palbou*, *Nenávist národa*, *Medvídek Waldo*, *Arkangel*, *Krokodýl*, *Železná vůle*, *Černé muzeum* a *Smithereens*.

Epizoda	Výskyt tématu
Zkušební verze	smrt způsobená zkratem v mikroimplantátu
Sklapni a tancuj	smrt jednoho ze dvou vydíraných mužů
Muži pod palbou	smrt nevinných lidí, které vojáci kvůli čipu v mozku vidí jako nestvůry
Nenávist národa	hacknutí včel-dronů, které zabily několik milionů lidí, kteří použili na sociálních sítích specifický hashtag
Medvídek Waldo	virtuální postavička vyprovokovala lidi, aby napadli člověka
Arkangel	dcera zbila matku poté, co zjistila, že ji stále přes čip v mozku sleduje
Krokodýl	žena vyvraždila rodinu pojišťovací agentky, protože se připojila k jejímu mozku a viděla, co neměla
Železná vůle	lidé zavraždění roboty
Černé muzeum	lékař s rozbitým neuroimplantátem zabil nevinného člověka, aby mohl cítit jeho bolest
Smithereens	muž zabil při jízdě v autě snoubenku, protože kontroloval sociální síť

Tabulka 10: Fyzická újma

V epizodě *Zkušební verze* dochází k fyzické újmě, resp. smrti u muže, který testuje novou hororovou virtuální hru, která pomocí houby (čip v mužově krku) propojuje jeho mozek se softwarem hry – je to pomocník k rozšířeným vrstvám virtuální reality.

„Nejednou se rozsvítily všechny synapse v jeho mozku. Pak umřel. Zničehonic.“ (54:21)

Na konci *Sklapni a tancuj* dochází ke scéně, ve které hackeři vydírají dva muže, že pokud se spolu v lese neutkají „na život a na smrt“, vypustí do světa na oba to, co na ně mají (v případě hlavní postavy video, jak onanuje). Muži se opravdu poperou, jeden z nich zemře a druhý se ve velmi špatném stavu vrací zpět z lesa.

V epizodě *Muži pod palbou* vojáci zabijí nevědomky nevinné lidi, jelikož jim jejich MASS systém (čip v mozku) zprostředkovává realitu, ve které tyto lidi vidí jako nestvůry, tzv. šváby.

„Je mnohem lehčí zmáčknout spoušť, když míříte na bubáka. Nejde jen o zrak. Ovlivňuje i další smysly. Neslyšíte křik. Necítíte krev ani ty sračky.“ (50:25)

V epizodě *Nenávist národa* hacker napadl autonomní včely-drony tak, aby zaútočily a zabily tři lidi, kteří byli každý jeden den nejvíce „hejtovaní“ na sociálních sítích. Nakonec naprogramoval včely tak, aby zabily každého, kdo na sociálních sítích přál někomu smrt prostřednictvím specifického hashtagu. Tak se také stalo.

„Našel jsem díru. Vyvrtanou jako tunýlek. Tak jsem zjišťoval, jak je hluboká. Vede ze zvukovodu až hluboko do mozku. A tam jsem našel tohle. Uhnízdila se tam... Prolezla přímo skrz zadní část insuly, což je v podstatě centrum bolesti v mozku. Muselo to být šílené utrpení. Člověk udělá cokoliv, aby to přestalo. Dokonce se i podřízne.“ (27:39)

V postapokalyptickém světě, o kterém vypráví díl *Železná vůle*, vystupují roboti, kteří nejprve zranili několik lidí, kteří se ze skladu pokusili vzít dřevěnou krabici, a následně je usmrtili. Zraněná žena, která přežila, je schována v úkrytu a nemá možnost odejít a nakonec se zabije sama – podřízne se.

V epizodě *Medvídek Waldo* dochází k fyzické újmě ve chvíli, kdy tato virtuální postavička (ten, kdo ji ovládá) vyzve veřejnost, aby napadla člověka.

V epizodě *Smithereens* muž přiznává, že kvůli závislosti na telefonu a sociálních sítích zemřela jeho snoubenka. Nakonec se sám zastřelí.

„Tamsen, moje snoubenka, byla stejná. Před dvěma lety jsme jeli domů z návštěvy u mámy... Tamsen spala. Byla unavená a já jsem řídil domů. A byla to nuda. Nudil jsem se. Tehdy jsem se nudil pořád... Můj telefon se rozsvítil a já se na něj podíval. Jenom jsem na něj mrkl. Bylo to jenom oznámení. Někomu se líbil komentář, který jsem napsal k jejich fotce. Jen jsem se na to letmo podíval. To stačilo. Umírala dva měsíce. Ten druhý řidič taky umřel.“ (55:43)

V případě epizod *Arkangel*, *Krokodýl* a *Černé muzeum* se v následujících scénách objevuje také další tematická kategorie – násilné chování. Jedna z posledních scén *Arkangel* zobrazuje dceru, která zjistila, že jí její matka sledovala v intimních chvílích s jejím přítelem. Dcera se rozzlobila, agresivně matku napadla a nadobro odešla z domu. V epizodě *Krokodýl* žena zabije zaměstnankyni pojišťovny, jejího manžela i novorozeně proto, že zaměstnankyně za pomoci vyvolávače, tzv. svědka, uviděla kromě detailů nehody také to, že několik minut před ní žena někoho zabila. V *Černém muzeu* se již dříve zmíněný lékař s neuroimplantátem, pomocí kterého vnímá bolest pacientů a dokáže určit, jaký mají problém, stává závislý právě na oné bolesti, kterou prostřednictvím

neuroimplantátu cítí, takovým způsobem, že si začne sám ubližovat, a nakonec zabije nevinného bezdomovce.

„Už neměl po ruce pacienty, na jejichž bolesti by mohl ujíždět. Takže ji začal působit sám sobě. Strávil týden odřezáváním kousků vlastního těla. Říznutí tuhle, díra tamhle.“ (21:24)

11 Násilné chování

Násilné chování se vyskytuje v epizodách *Patnáct milionů meritů*, *Celá tvá minulost*, *Medvídek Waldo*, *Sklapni a tancuj*, *USS Callister*, *Smithereens*, *Arkangel*, *Krokodýl* a *Černé muzeum*. Poslední tři zmíněné epizody jsou z hlediska násilného chování popsány výše – téma fyzická újma.

Epizoda	Výskyt tématu
Patnáct milionů meritů	zničení vlastního pokoje z důvodu nevole sledovat v televizi něco, co dotyčný nechce
Celá tvá minulost	manžel fyzicky napadá milence své ženy a vyhrožuje mu, aby smazal ze svého zrna její záběry
Medvídek Waldo	virtuální animovaná postavička vyzývá lidi, aby se chovali násilně, ti tak učiní
Sklapni a tancuj	mladík je hackery donucen přepadnout banku
USS Callister	programátor vydírá ve hře virtuální dvojče svého spolupracovníka prostřednictvím jeho syna, kterého přivedl také do hry a vyhodil ho tam do vesmíru
Smithereens	muž unesl a drží jako rukojmí zaměstnance Smithereens, aby mohl mluvit s ředitelem společnosti o tom, jak kvůli závislosti na sociálních sítích nechtěně zabil svou snoubenku
Arkangel	dcera zbila matku poté, co zjistila, že ji stále přes čip v mozku špehuje
Krokodýl	žena vyvraždila rodinu pojišťovací agentky, protože se připojila k jejímu mozku a viděla, co neměla
Černé muzeum	lékař s rozbitým neuroimplantátem zabil nevinného člověka, aby mohl cítit jeho bolest

Tabulka 11: Násilné chování

Patnáct milionů meritů zobrazuje situaci, ve které muž ztratí nervy a začne agresivně ničit svůj pokoj, resp. zdi kolem, jež celé pokrývá televize. Důvodem je, že je donucen sledovat porno, což nechce, ale nemá dostatek meritů, aby jej přeskočil.

V epizodě *Celá tvá minulost* divák sleduje násilné chování manžela, který vyhrožuje milenci své ženy, drží ho přitom pod krkem a v ruce má rozbitou skleněnou lahev.

„Řeknu ti, co uděláš, jo? Každěj kousíček Fii, co tam máš, vezmeš a vymažeš! Vymaž to! Bud' to vymažeš, nebo ti ho kurva osobně vydloubnu! Všechno to smaž, všechno, nebo ti kurva rozmlátím lebku a rozbodám krk.“ (35:07)

Medvídek Waldo „vyburcuje“ násilné chování u svých příznivců hned dvakrát. V prvním případě člověk, který nově ovládá virtuální postavičku medvídky, vyzve veřejnost, aby

napadla původního technika. V druhém případě vybízí voliče, aby po výhercích voleb začali házet boty. V obou případech lidé Walda poslechnou a začínají se chovat agresivně.

„Kopněte tam, kde to bolí. První, kdo ho praští, dostane pět set babek. Jo, správně. Sejměte ho. Sundejte ho.“ (38:42)

„Ahoj, lidi. Pět set babek pro každého, kdo po nich hodí botu.“ (40:11)

V případě *Sklopni a tancuj* je hackery k násilnému chování donucen mladík, kterému vyhrožují, že zveřejní jeho video, na kterém onanuje. Mladík je donucen přepadnout banku a poté se poprat a zabít jiného muže ve rvačce.

V epizodě *USS Callister* lze pozorovat násilné chování u hlavního programátora Roberta, který vydírá ve hře virtuální dvojče svého spolupracovníka (aby s ním ve hře spolupracoval) prostřednictvím jeho syna, kterého přivedl také do hry a vyhodil ho tam do vesmíru.

„Tam venku moje skutečné já přivedlo Tommyho jednou do práce. Prováděl jsem ho tam. Líbily se mu všechny ty počítače. Každopádně... Tommy měl ten den zjevně lízátko. Víc Daly nepotřeboval. Zkopíroval ho sem. Byl to fakt Tommy. Byl na vlas stejnej. Víš, co mu udělal? Strčil ho do přetlakový komory a vyhodil ho ven. Do vesmíru. A já se musel dívat. A řekl, že to bude dělat znova a znova, protože má pořád Tommyho DNA. Takže ho musím poslouchat.“ (48:19)

V epizodě *Smithereens* se objevuje násilné chování u muže, jemuž kvůli jeho závislosti na mobilu a sociální síti Smithereens zemřela spolujezdčyně – jeho manželka. Unesl proto zaměstnance společnosti Smithereens a drží ho jako rukojmího.

12 Špatné zacházení s ostatními

S touto kategorií, která zahrnuje špatné zacházení s roboty či virtuálními lidmi, lhostejnost k okolí nebo ztrátu empatie, se lze setkat v epizodách *Přijdu hned*, *Lovná zvěř*, *Muži pod palbou*, *USS Callister* a *Černé muzeum*.

Epizoda	Výskyt tématu
Přijdu hned	izolace robotické verze manžela na půdě
Lovná zvěř	lidé, kteří jsou lhostejní k ženě, která je žádá o pomoc, a soustředí se pouze na mobilní telefony
Muži pod palbou	systém způsobující u vojáků, že např. neslyší křik obětí, a je pro ně proto mnohem lehčí zmáčknout spoušť
USS Callister	programátor, který kolegy (postavy) ve své hře trestá nehumánním způsobem
Černé muzeum	přehraní skutečného vědomí manželky ze svého mozku do plyšového medvěda, ve kterém je uvězněna a nemůže komunikovat

Tabulka 12: Špatné zacházení s ostatními

V epizodě *Přijdu hned* vdova propadne softwaru, který napodobuje jejího mrtvého manžela natolik, že si objedná syntetické tělo, do kterého software nahraje. Výsledek pak vypadá přesně jako její zesnulý manžel. Poté, co si však po nějaké době konečně uvědomí, že to není on, jej zavře na půdě, kde tento robot žije nadále sám a izolován.

Lovná zvěř reflektuje lhostejnost a nedostatek empatie. Žena je pronásledována lovci, kteří ji chtějí zabít. Po celý den jí nikdo nepomůže, všichni si ji pouze natáčejí na telefony a nečinně přihlížejí.

„Začali všechno sledovat a natáčet jako obecenstvo, kterému je jedno, co se děje.“ (12:04)

„Nepomůžou ti, budou se jen koukat a natáčet.“ (21:08)

V epizodě *Muži pod palbou* se vyskytují také lhostejnost a nedostatek empatie. MASS systém, který mají vojáci nainstalovaný v hlavě, totiž způsobuje, že když mají někoho zabít, místo člověka vidí příšeru, neslyší křik a necítí krev.

„Je mnohem lehčí zmáčknout spoušť, když míříte na bubáka. Nejde jen o zrak. Ovlivňuje i další smysly. Neslyšíte křik. Necítíte krev ani ty sračky.“ (50:25)

V epizodě *USS Callister* špatně zachází s virtuálními lidmi programátor Robert, který je za jejich přešlapy různě trestá a proměňuje v nestvůry. Například jedné z žen z posádky odebere obličej.

„Božínku! Nevidíš. Nemůžeš dýchat. Nepříjemné, že? Vzdáváš se? Neumřeš, že? Tady nikdo neumře, dokud já neřeknu. Můžu tě tak nechat navždy, když budu chtít. Věčně lapat po dechu bez pusy, kterou by ses nadechla.“ (28:00)

„To je Gillian. Z marketingu. Daly z ní udělal...tohle, protože odmítla hrát, když ji sem naklonoval.“ (33:04)

V Černém muzeu se objevují dva případy špatného chování k virtuálním lidem. V prvním případě jde o muže, který se rozhodne nechat si nahrát vědomí své manželky do své mysli. Po čase ho však začne iritovat, jelikož nemá dostatek soukromí atd. a začne se k ní špatně chovat, dělat jí naschvály (jí věci, které jí nechutnají), vypínat ji na několik měsíců a nakonec ji přehraje do plyšového medvídka. Ve druhém případě jde o hologram vězně, který má své vědomí, mluví, přemýšlí, cítí emoce i bolest. Muž, který jej po jeho smrti vzkřísil v podobě tohoto hologramu, ho vystavuje v muzeu jako atrakci, kdy jej návštěvníci mohou zatažením páčky opakovaně popravovat na elektrickém křesle. Navíc každý z návštěvníků získal suvenýr s kopií vědomí vězně, které bude bolest navždy prožívat.

„Ale hnací silou tohoto podniku byly hlavně ty suvenýry. Bylo to krásný. Když jste skončila s jeho smažením, vypadla cítící momentka Claytona. Ne nahrávka. Skutečná kopie jeho vědomí, která tu nádhernou bolest prožívala bez přestávky. Byl navždycky uvězněnej v té dokonalý chvíli agónie. Stále pod proudem. Stále trpící.“ (57:18)

13 Psychické problémy

Psychické problémy, které jsem u postav analyzovala, zahrnovaly úzkostné stavy, depresi, zhroucení a jiné psychické problémy/nemoci. Setkat se s nimi lze v epizodách *Národní hymna*, *Sklapni a tancuj*, *Nenávist národa*, *DJ na odstřel*, *Černé muzeum*, *Smithereens*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	premiér hroučící se po splnění požadavků vyděračů
Sklapni a tancuj	mladík hroučící se ve chvíli, kdy zjistí, že jeho intimní video mají cizí lidé
Nenávist národa	úzkost u mladé ženy, která obdržela nenávistné komentáře na sociálních sítích
Dj na odstřel	muž, který je v depresi poté, co zjistil, že aplikace jemu a jeho lásce stanovila expirační dobu pouze několik dní
Černé muzeum	lékař, který se kvůli zkratu v neuroimplantátu začal sebepoškozovat
Smithereens	muž trpící úzkostmi po té, co kvůli závislosti na sociálních sítích zabil v autě nechtěně svou snoubenku

Tabulka 13: Psychické problémy

V epizodě *Národní hymna* prochází úzkostnými stavy premiér, na nějž je vyvíjen nátlak ze stran poradců a následně i veřejnosti, aby splnil požadavky zločinců a uskutečnil sexuální styk s prasnici. Největší zhroucení premiéra je možné sledovat těsně před a po zmíněném aktu.

Ve *Sklapni a tancuj* se hroučí a propadá depresím mladý muž ve chvíli, kdy zjišťuje, že si ho hackeři nahráli na video, jak onanuje nad obrázky nezletilých dívek.

Co se týče epizody *Nenávist národa*, nachází se v ní úzkost a znaky zhroucení u mladé ženy, které kvůli neuctivé fotce u pomníku na sociálních sítích lidé nadávají a vyhrožují.

V epizodě *DJ na odstřel* upadají do deprese žena a muž, kteří chtějí být jeden s druhým, ale seznamovací aplikace, podle které se musí řídit, je neustále páruje s jinými lidmi. Několik měsíců jejich života tedy střídají partnery, v čemž nevidí vidět smysl a upadají do deprese. Jakmile je však aplikace znovu spáruje, muž zjistí, že jejich expirační doba je pouze několik dní a začne se hroučit a mít úzkost.

V *Černém muzeu* trpí psychickou nemocí lékař se zmíněným neuroimplantátem v mozku. Začal být závislý na bolesti a touha po ní ho dohnala až k sebepoškozování.

V epizodě *Smithereens* trpí úzkostí muž, který přišel o manželku při autonehodě a unesl zaměstnance společnosti Smithereens. Úzkostné stavy se u něj projevují již na začátku

epizody, kdy sedí v kavárně plné lidí držících a používajících mobilní telefony. Muž se začne potit, panikařit a z kavárny celý rozrušený uteče.

14 Únik informací

Co se týče úniku informací, identifikovala jsem v rámci tohoto tématu v seriálu tři subtémata – únik fotografií/videí, únik soukromých konverzací a únik přísně tajných informací. K úniku informací dojde v epizodách *Národní hymna*, *Smithereens* a *Sklapni a tancuj*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	video vyděračů určené premiérovi, které se dostalo na veřejnost
Smithereens	mladíci zaslechli z policejní vysílačky informaci a ihned ji napsali na sociální síť
Sklapni a tancuj	únik intimního videa, konverzací a dalšího soukromého sexuálního obsahu na veřejnost

Tabulka 14: Únik informací

V epizodě *Národní hymna* uniknou přísně tajné informace na veřejnost hned na začátku – jedná se o samotné video, ve kterém princezna sděluje požadavky únosců. Poté dojde k úniku informace, že akt s prasnicí se chystá provést místo premiéra herec, kterého za pomoci programu vizuálně upraví tak, aby vypadal jako premiér. Níže příkládám úryvek dialogu z druhé zmíněné scény.

„Premiér: Co jste udělala, Alex?“

Poradkyně: Měla jsem záložní plán. Muže ochotného to udělat a trikovou firmu, která vaši hlavu přilepí na jeho tělo.

Premiér: A věřila jste, že to vyjde?“

Poradkyně: Muselo se to zkusit.

Premiér: Kdo o tom věděl?“

Poradkyně: Hrstka vybraných. Nějaký idiot ve studiu zřejmě poznal našeho herce, tweetnul fotku a kolektivní mozek si dal dvě a dvě dohromady.“ (24:21)

V epizodě *Smithereens* dochází k úniku informací ve scéně, kdy se na poli nachází auto, ve kterém jsou únosce a rukojmí, je tu samozřejmě také policie a několik lidí, kteří přihlížejí. Ve vysílačce zazní informace, že únosce nemá pravou zbraň. Tuto informaci dva mladíci stojící opodál uslyší a napíší o tom příspěvek na sociální síť.

V epizodě *Sklapni a tancuj* je hlavní zápletkou právě únik soukromého videa, konverzace a fotografií.

„Začal jsem si psát s Mindy, s údajnou Mindy. Posílala mi fotky. Já jí taky. Z mobilu. Jak si držím péro. Všecko možný. A oni to všecko mají. Nejsou to jenom fotky a zprávy. I to domlouvání, kdy a kde. Jak jsem smlouval. Prej to všecko mají. Vysáli mi celej disk jako při auditu.“²⁹ (24:52)

²⁹ Zde se nacházejí také další téma – sexting a příjem sexuálního obsahu.

15 Sexting a příjem sexuálního obsahu

Sexting a příjem sexuálního obsahu je možné zaznamenat v epizodách *Národní hymna*, *Patnáct milionů meritů*, *Celá tvá minulost*, *Sklapni a tancuj*, *Arkangel* a *Krokodýl*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	reportérka zasílající muži své fotografie, na nichž je nahá
Patnáct milionů meritů	pravidelné reklamy a ukázky z porna, které běží na televizní stěně v pokoji mladého muže
Celá tvá minulost	pár přehrávající si jeden ze svých minulých pohlavních styků ve svém zrně
Sklapni a tancuj	kuchař chlubící se svému kolegovi fotografiemi instruktorky jógy, na nichž je nahá a které mu sama zaslala
Arkangel	matka sledující vizuální centrum své dcery – sleduje, jak dcera zrovna s někým souloží
Krokodýl	žena si pouští na televizi v hotelovém pokoji pornofilm

Tabulka 15: Sexting a příjem sexuálního obsahu

Národní hymna zobrazuje, jak se reportérka snaží prostřednictvím svých fotografií, na nichž je nahá, získat informace o unesené princezně od zaměstnance premiérový kanceláře. Po skončení telefonního hovoru, ve kterém jí zaměstnanec kanceláře odmítne cokoli sdělit, jde na toalety, kde se vyfotí bez podprsenky, a fotky mu ihned pošle. Tato scéna se opakuje ještě jednou s tím rozdílem, že tentokrát žena muži pošle fotografii jejich dolních intimních partií. K příjmu sexuálního obsahu dochází také ve chvíli, kdy celý národ v televizi živě sleduje pohlavní styk premiéra s prasetem.

V epizodě *Patnáct milionů meritů* dochází několikrát k nechtěnému příjmu sexuálního obsahu u muže, který je ve svém pokoji, jehož stěny pokrývá pouze velká televizní obrazovka. Pravidelně se na ní zobrazují reklamy na porno s různými ukázkami. Pokud člověk nemá dostatek meritů, nemůže reklamy přeskocit a musí je sledovat.

V epizodě *Celá tvá minulost* dochází k příjmu sexuálního obsahu u páru, který si pouští jeden ze svých minulých pohlavních styků do zrna (čip, scéna se jim promítá v jejich očích). Příjem sexuálního obsahu v epizodě je také reflektován v následujícím monologu:

„Je nahoře, chce se se mnou milovat a já dole sedím a přehrávám si žhavý momenty s nějakou kostí, co jsem někde sbalil, a kurva si ho honím. Každý si občas prolistujeme zrnko a zopákneme si nějakou čuňačinku z našeho top 10.“ (11:08)

V epizodě *Bílé Vánoce* dochází k příjmu sexuálního obsahu u lidí, kteří jsou kromě „vztahového guru“ také připojeni na aplikaci eye-link muže, kterému guru pomáhá s jeho milostným životem. Guru i ostatní lidé tak sledují, jak se muž líbá s ženou a začínají spolu mít pohlavní styk.

Na začátku epizody *Sklapni a tancuj* dochází k sextingu mezi mladým kuchařem a učitelkou jógy, která mu poslala také své fotografie, na nichž je nahá a které mladík ukazuje kolegovi.

V epizodě *Arkangel* se matka připojí k čipu své dcery a na tabletu vidí, jak její dcera zrovna souloží se svým přítelem. Celý akt rozrušená sleduje.

Krokodýl zas obsahuje scénu, ve které si žena ubytovaná na hotelovém pokoji pouští na televizi zpoplatněný kanál, na němž je vysíláno porno.

16 Vliv na veřejné mínění

Téma vliv na veřejné mínění je zobrazeno v epizodách *Národní hymna*, *Medvídek Waldo*, *Bílé Vánoce*, *Pád střemhlav* a *Nenávist národa*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	uniklé video, které odvysílala televize a na kterém je unesené princezně řezán prst, ovlivnilo názor veřejnosti na to, zda má premiér vyhovět požadavkům vyděračů či nikoliv
Medvídek Waldo	postavička medvídky uráží a zesměšňuje protikandidáta, lidé s ním začínají sympatizovat a začínají protikandidáta také urážet a zesměšňovat
Bílé Vánoce	všichni lidé se vyhýbají muži, kterého vláda kvůli jeho nelegální aktivitě zablokovala
Pád střemhlav	veřejné mínění o člověku určuje jeho hodnocení na sociální síti
Nenávist národa	lidé začínají urážet určité osoby na sociálních sítích, další lidé se začínají připojovat

Tabulka 16: Vliv na veřejné mínění

V epizodě *Národní hymna* ovlivnilo veřejné mínění video, na kterém únosce řeže prst unesené princezně. Video odvysílaly všechny televizní kanály a objevilo se snad na všech sociálních sítích.

„Před pár hodinami veřejné mínění stálo za premiérem Callowem a jen 28 procent lidí si myslelo, že by měl bizarní a protiprávní požadavek splnit. Po těchto záběrech a doručení princeznina useknutého prstu do UKN se nálada mění. 86 procent voličů nyní věří, že požadavek je třeba splnit.“ (24:56)

Téma je zobrazeno také v epizodě *Medvídek Waldo*, kde animovaná postavička veřejně zesměšňuje a uráží protikandidáta a přihlížející veřejnost se začíná připojovat a sympatizovat s Waldem.

V epizodě *Bílé Vánoce* má na veřejné mínění vliv technologie, díky které je jedna z postav potrestána za své nelegální činy způsobem, že je zablokována, a ostatní lidé ji vidí pouze jako červenou skvrnu a neslyší ji. Lidé se pak hlavnímu hrdinovi vyhýbají už jen proto, že je zablokovaný, a ovlivňuje to mínění ostatních o daném člověku.

V epizodě *Pád střemhlav* má na veřejné mínění o daném člověku vliv jeho hodnocení, které se u každého člověka zobrazuje.

V epizodě *Nenávist národa* se vliv technologií na veřejné mínění projevuje ve scénách, kdy lidé na sociálních sítích zveřejňují urážlivé příspěvky o určitých lidech, o kterých se zmiňují média. Začíná se strhávat lavina a přidávají se k nim další lidé.

„Vyšetřovatelka: Internet se dneska našťve na někoho jinýho.

Vyšetřovatel: Na Tuska. Všichni jsou na něj našťvaní kvůli tomu děcku. Na sociálních sítích má průser.“ (23:06)

17 Izolace

Téma izolace, ať už jde o izolaci sociální či fyzickou, se objevuje v epizodách *Patnáct milionů meritů*, *Přijdu hned*, *Bílé Vánoce*, *Pád střemhlav*, *USS Callister*, *Arkangel* a *Černé muzeum*.

Epizoda	Výskyt tématu
Patnáct milionů meritů	lidé trávící veškerý svůj volný čas v pokoji, jehož stěny tvoří obrazovky
Přijdu hned	žena se stává závislá na komunikaci s mrtvým manželem a izoluje se od svých kamarádů
Bílé Vánoce	muž, který je kvůli své nelegální činnosti zablokovan, je ostatními lidmi viděn jako červená skvrna a nikdo jej neslyší
Pád střemhlav	mladík je kvůli nízkému hodnocení propuštěn z práce, nemůže se dostat do budovy a všichni jej ignorují
USS Callister	programátor uvízl sám ve virtuální hře
Arkangel	dívka je kvůli čipu s rodičovským zámekem vyřazena z několika konverzací se svými kamarády
Černé muzeum	virtuální žena (její plné vědomí) je izolována do plyšového medvěda

Tabulka 17: Izolace

V izolaci se vyskytují všichni členové společnosti v epizodě *Patnáct milionů meritů*, jelikož veškerý svůj čas (pokud nešlapou na kole za účelem vydělání meritů) tráví ve svých pokojích obklopených obrazovkami. Jejich prostřednictvím hrají hry, posílají si interaktivní dárky, a dokonce ani v případě talentové show nejdou ven. Sedí pouze na pokoji a dívají se na obrazovky – v talentové show nesedí za porotou žádní reální diváci, je za nimi pouze obrazovka, na které jsou zobrazeni avataři diváků.

V epizodě *Přijdu hned* dochází k izolaci v okamžiku, kdy vdova zavře software napodobující jejího zesnulého manžela v syntetickém těle na půdu a izoluje ho tím od okolního světa.

V epizodě *Bílé Vánoce* divák zaznamená téma u jedné z postav, která je kvůli své nelegální činnosti zablokována a ostatní lidé ji vidí pouze jako červenou skvrnu a neslyší ji.³⁰

V epizodě *Pád střemhlav* se objevuje téma izolace ve scéně, kdy je mladík kvůli nízkému hodnocení prostřednictvím aplikace propuštěn z práce a nemůže se ani dostat do budovy. Jeho bývalá kolegyně s ním odmítá i komunikovat, utíká do budovy a ignoruje ho.

³⁰ Viz ukázka dialogu v kapitole „Technologie jako nástroj justice“.

„Muž: Dveře se nechtějí otevřít. Mám 2,4.

Žena: Promiň Chasi, jdu pozdě.

Muž: Stačí pár hvězdiček, prosím! Do prdele!“ (13:45)

V epizodě *USS Callister* se na konci epizody dostává do izolace programátor a zároveň kapitán vesmírné lodi ve virtuální hře. Ve hře totiž havaroval, firewall mu zablokoval ovládání a zůstal připojený ke hře a uvízl v ní.

„Firewall smazal kód jeho verze a zablokoval mu ovládání. Je tam uvězněný.“ (1:11:07)

V epizodě *Arkangel* dostala do izolace matka svou dceru tím, že jí nainstalovala do mozku čip s rodičovským zámkem, což způsobuje, že jakmile dívčini kamarádi mluví o něčem nevhodném, dívka je neslyší a je tím automaticky vyřazena z konverzace.

V *Černém muzeu* je izolována do plyšového medvídka žena (její virtuální vědomí) poté, co se její muž rozhodne, že mu příliš narušuje soukromí a nevyhovuje mu ji mít v hlavě.

18 Přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu

V rámci kódování jsem také identifikovala přístup k neadekvátnímu či nevyžádanému obsahu, který se vyskytoval v epizodách *Národní hymna*, *Patnáct milionů meritů* a *Arkangel*.

Epizoda	Výskyt tématu
Národní hymna	videa vyděračů může shlédnout kdokoliv na internetu
Patnáct milionů meritů	porno, které se neustále objevuje na televizních obrazovkách
Arkangel	žák ukazující spolužačce na tabletu násilná videa

Tabulka 18: Přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu

V epizodě *Národní hymna* jsem identifikovala přístup k neadekvátnímu/pohoršujícímu obsahu v případě uniklého videa, kde únosci vydírají premiéra, videa, na kterém únosce princezně odřezává prst, a samozřejmě také samotného aktu, kdy premiér provozuje pohlavní styk s prasetem a který se vysílá živě.

V epizodě *Patnáct milionů meritů* je několikrát zobrazen přístup k nevyžádanému / pohoršujícímu obsahu. Jedná se především o reklamy na pornofilmy a pornokanály, které několikrát během dne běží u každého diváka na „obrazovkové zdi“. Lidé je sledují a reklamy na ně neustále „vyskakují“, i když nechtějí.

V epizodě *Arkangel* dochází k přístupu k neadekvátnímu/pohoršujícímu obsahu ve chvíli, kdy má dívka poprvé v životě vypnutou rodičovskou kontrolu – její kamarád vytáhne svůj tablet a začne jí ukazovat porno, rvačky, násilná teroristická videa atd.

Závěr

Cílem mého výzkumu bylo za pomoci tematické analýzy identifikovat sociotechnologická rizika tematizovaná seriálem *Black Mirror*.

V první (teoretické) části práce jsem se zaměřila na koncept rizika v moderní společnosti se důrazem na vědu, technologii, nová média a síťovou společnost. Seriál *Black Mirror* se totiž z větší části zabývá negativními důsledky technologického pokroku a závislosti na něm, což reflektuje myšlenku, kterou Beck a Giddens popisují jako rizikovou společnost. Za zdroj rizik v této společnosti se považují také nová média, technologie a věda, což je téma, které seriál často zkoumá. Co se týče síťové společnosti, seriál se zabývá kromě technologických aspektů také aspekty síťové společnosti.

V druhé (metodologické) části jsem se soustředila nejprve na tematickou analýzu, její definici a důvody, proč jsem se rozhodla ve své diplomové práci pracovat právě s ní. Dále jsem se zaměřila na definici výzkumného problému, tématu a na výzkumné otázky. Na závěr jsem stanovila analyzovaný soubor, jímž je pět řad seriálu, které obsahují celkem 22 epizod.³¹

V poslední (analytické) části mé magisterské diplomové práce jsem čtenáře nejprve seznámila s přesným postupem analýzy a došlo k seznámení s výsledky analýzy. Napříč jednotlivými epizodami jsem identifikovala celkem 14 témat, která jsou v seriálu opakovaně zobrazována. Identifikovanými tématy jsou: vztah mezi skutečným a virtuálním světem (zahrnuje prolínání skutečného a virtuálního světa, nedostatek rozdílů mezi těmito dvěma světy, upřednostňování virtuálního světa před skutečným a s tím spojenou ztrátu vnímání okolního světa), soukromí a ztráta kontroly nad osobním životem, soukromím (zahrnuje nedostatek soukromí, ztrátu soukromí a ztrátu kontroly nad osobním životem), kyberšikana (zahrnuje vyhrožování, vydírání a kyberstalking), pozitivní dopady technologií (zahrnuje pomoc v osobním/pracovním/milostném životě, usnadnění komunikace, zajištění bezpečnosti, technologie jako nástroj justice), návykové chování, fyzická újma (zahrnuje ublížení na zdraví a smrt), násilné chování, špatné zacházení s ostatními (zahrnuje špatné zacházení se stroji/roboty, špatné zacházení s virtuálními lidmi, ztrátu empatie ke druhým lidem, lhostejnost k okolí), psychické problémy (zahrnuje úzkost, zhroucení, deprese a jiné psychické problémy), únik informací (únik

³¹ Šestá řada vyšla 15. června 2023, nebyl tedy pro její zařazení do práce dostatek času.

fotografií/videí, únik soukromých konverzací, únik přísně tajných informací), sexting a příjem sexuálního obsahu, vliv na veřejné mínění, izolace, nevnímání okolního světa a přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu.

Třináct z těchto čtrnácti témat je negativních. Jak je však možné vidět, v rámci témat jsem identifikovala také jednu tematickou skupinu, v níž je na technologie nahlíženo pozitivně – jsou vnímány jako pomocná ruka v osobním/pracovním/milostném životě, usnadňují komunikaci, zajišťují bezpečnost či jsou nástrojem justice. Pokládám za důležité zmínit, že i když se tato subtémata v epizodách vyskytovala, jsou v porovnání s frekvencí výskytu negativních dopadů technologií v epizodách téměř zanedbatelná. Téma se vyskytlo v mnoha dílech seriálu, ale v každém například pouze v jedné krátké scéně. Zároveň se v mnoha epizodách opakoval vzorec, ve kterém bylo na technologie sice nahlíženo na začátku pozitivně, ale poté došlo k obratu a byly vnímány negativně, resp. důsledky jejich používání byly negativní. Jediná epizoda, která měla na technologie pouze pozitivní pohled, byla *San Junipero*.

Summary

The goal of my research was to identify the socio-technological risks thematized by the series *Black Mirror* with the help of a thematic analysis.

In the first (theoretical) part of the work I focused on the concept of risk in modern society with a focus on science, technology, new media and network society. *Black Mirror* series deals with the negative consequences of technological progress and dependence on it which reflects the idea that Beck and Giddens describe as a risk society. New media, technology and science are also considered a source of risk in this society – a theme that the series often explores. Regarding the network society the series deals with aspects of the network society in addition to the technological aspects.

In the second (methodological) part I first focused on the thematic analysis, its definition and the reasons why I decided to work with it in my thesis. Furthermore, I focused on the definition of the research problem, topic and research question. In conclusion, I determined the analyzed set which is five series of the series which contain a total of 22 episodes.

In the last (analytical) part of my master's thesis, I first familiarized the reader with the exact procedure of my analysis and the results of the analysis. Across individual episodes I identified a total of 14 themes that are repeatedly displayed in the series. The themes identified are: the relationship between the real and virtual worlds (includes the intermingling of the real and virtual worlds, the lack of distinction between the two worlds, the preference of the virtual world over the real world and loss of perception of the surrounding world), privacy and loss of control over one's personal life (includes the lack of privacy, loss of privacy and loss of control over one's personal life), cyberbullying (includes threats, blackmail and cyberstalking), positive effects of technology (includes personal/work/love life assistance, facilitating communication, ensuring safety, technology as a tool of justice), addictive behaviour, physical harm (includes bodily harm and death), violent behaviour, mistreatment of others (includes mistreatment of machines/robots, mistreatment of virtual people, loss of empathy for other people, indifference to surroundings), psychological problems (includes anxiety, meltdowns, depression and other psychological problems), information leakage (leakage of photos/videos, leakage of private conversations, leakage of top secret information), sexting and receiving sexual content,

influence on public opinion, isolation, lack of perception of the surrounding world and access to inappropriate/unsolicited/offensive content.

Thirteen of these fourteen themes are negative. However, as you can see within the themes I also identified one thematic group in which technologies are viewed positively – they are perceived as a helping hand in personal/work/love life, facilitate communication, ensure security, or are an instrument of justice. I feel it is important to mention that while these sub-themes were present in the episodes they are almost negligible compared to the frequency of the negative effects of technology in the episodes. The theme has appeared in many installments of the series but only in one short scene in each, for example. At the same time a pattern was repeated in many episodes in which technologies were viewed positively at the beginning but then there was a reversal and they were taken negatively or the consequences of their use were negative. The only episode that only had a positive view of technology was *San Junipero*.

Použitá literatura

ANDERSON, Stuart a Massimo FELICI, 2012. *Emerging Technological Risk: Underpinning the Risk of Technology Innovation*. London: Springer. ISBN 978-1-447121428.

ARNOLDI, Jakob, 2009. *Risk*. London: Polity Press. ISBN: 978-0745640990.

ARNOPP, Jason, Charlie BROOKER, a Annabel JONES, 2018. *Inside Black Mirror: The Illustrated Oral History*. London: Ebury Press. ISBN 978-1-529-10258-1.

BECK, Ulrich, 2004. *Riziková společnost: na cestě k jiné moderně*. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN: 80-86429-32-6.

BRAUN, Virginia a Victoria CLARCE, 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*. vol. 3, no. 2, s. 77-101. ISSN 1478-0887.

BROOKER, Charlie, 2011. Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. In: *The Guardian* [online]. 1. prosince 2011 [cit. 2023-2-17]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>

CASTELLS, Manuel, 2010. *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Oxford: Wiley-Blackwell. ISBN: 1405196866.

CIRUCCI, Angela a Barry VACKER, 2018. *Black Mirror and Critical Media Theory*. London: Lexington Books. ISBN 978-1-4985-7353-5.

CONTRERAS, Laura a David HERRERO, 2019. The risks of new technologies in Black Mirror: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series. In: *Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality* [online]. 16. říjen 2019 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3362789.3362844>

COULDRY, Nick, 2012. *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity. ISBN 978-0745639215.

DEUZE, Mark, 2007. Convergence culture and media work. *International Journal of Cultural Studies*. vol. 10. no. 2, s. 243-263. DOI: 10.1177/1367877907076793.

DEUZE, Mark, 2007. *Media Work*. Cambridge: Polity. ISBN: 978-0745639253.

DISMAN, Miroslav, 2000. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Praha: Karolinum. ISBN 8024601397.

GIDDENS, Anthony, 1999. Risk and Responsibility. *Modern Law Review* [online]. vol. 62, no. 1, s. 1-10. DOI: 10.1111/1468-2230.00188.

HOFMANN, W a spol., 2012. Everyday temptations: An experience sampling study of desire, conflict, and self-control. *Journal of Personality and Social Psychology*. vol. 102, no. 6, s. 1318-1335. DOI:10.1037/a0026545.

Channel 4's 10 O'Clock Live: The 11 O'Clock Show at 10 O'Clock? In: *The Telegraph* [online]. 20. ledna 2011 [cit. 2023-2-20]. Dostupné z www: <https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/8271596/Channel-4s-10-OClock-Live-The-11-OClock-Show-at-10-OClock.html>

CHARVÁT, Martin, 2017. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Togga. ISBN: 978-80-7476-121-8.

LIDSKOG, Rolf, 1996. In Science We Trust? On the Relation between Scientific Knowledge, Risk Consciousness and Public Trust. *Acta Sociologica*. vol. 39, no. 1, s. 31-56. DOI: 10.1177/000169939603900103.

LISTER, Martin, 2009. *New media: A Critical Introduction*. London: Routledge. ISBN 978-0415431613.

LUPAČ, Petr, 2015. *Za hranice digitální propasti: nerovnost v informační společnosti*. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN: 978-80-7419-231-9.

MACEK, Jakub, 2011. *Úvod do nových médií*. Ostrava: Ostravská univerzita. ISBN 978-80-7464-025-4.

MANOVICH, Lev, 2002. *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press. ISBN: 9780262632553.

MERTEN, Klaus. Typologie metod obsahové analýzy. In: *Wayback Machine* [online]. [cit. 2023-3-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20070807102125/http://web.ff.cuni.cz/~rada/taoa/~RTFverze/METOBSAN.rtf>

MODUNGO, Chiara a Tonny KRIJNEN, 2020. Through the Black Mirror: Discourses on gender and technology in popular culture. *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies*. vol. 12. no. 1, s. 3-19. DOI: 10.1386/cjcs_00011_1.

MORAN, Chris, 2008. Charlie Brooker's zombie show keeps the undead alive. In: *The Guardian* [online]. 28. října 2008 [cit. 2023-02-20]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/tvandradioblog/2008/oct/28/dead-set>

PAVLÍČEK, Antonín, 2007. *Nová média a web 2.0*. Praha: Oeconomica. ISBN 978-80-245-1272-3.

RAVINDRAN, Manori, 2022. Black Mirror Cast Revealed: Aaron Paul, Josh Hartnett, Paapa Essiedu, Kate Mara and Zazie Beetz Join New Season (EXCLUSIVE). In: *Variety* [online]. 13. června 2022 [cit. 2023-2-13]. Dostupné z: <https://variety.com/2022/tv/news/black-mirror-season-6-cast-1235314901/>

SJÖBERG, Lennard, 2002. Attitudes toward technology and risk: Going beyond what is immediately given. *Policy Sciences*. vol. 35, s. 379-400. DOI: 10.1023/A:1021354900928.

SOROLLA-ROMERO Teresa, José Antonio PALAO-ERRANDO a Javier MARZAL-FELICI, 2021. Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing “Digitalisation of Subjectivity” in Black Mirror. *Quarterly Review of Film and Video*. vol. 38, n. 2, s. 147-169. DOI: 10.1080/10509208.2020.1764322.

STANKIEWICZ, Piotr, 2011. Risk. An Introduction by Jacob Arnoldi. *Polish Sociological Review*. vol. 1, no. 173, s. 119-129. DOI: 10.2307/41275190.

TALLERICO, Brian, 2019. The Twilight Zone: Here's Why We Still Care. In: *The New York Times* [online]. 29. března 2019 [cit. 2023-10-2]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/03/29/arts/television/the-twilight-zone-guide-reboot.html>

van DIJK, Jan, 2006. *The Network Society*. London: Sage Publications. ISBN 1-4129-0867-1.

Zuboff, Shoshana, 2019. Surveillance Capitalism and the Challenge of Collective Action. *New Labor Forum*, vol. 28, no. 1, s. 10–29. DOI: 10.1177/109579601881946.

Teze diplomové práce

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky: Stiffelová Andrea	Razítko podatelny:
Imatrikulační ročník diplomantky: 2020	
E-mail diplomantky: 63945097@fsv.cuni.cz	
Studijní obor/forma studia: Mediální studia/prezenční	
Název práce v češtině: Vliv rozvoje moderních technologií na společnost na příkladu seriálu Black Mirror	
Název práce v angličtině: The impact of modern technology development on society on the example of the Black Mirror series	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok): ZS 2023/2024	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování: Seriál Black Mirror spatřil světlo světa v roce 2011 a od té doby se stal filmovou senzací s několika miliony diváků a fanoušků. Od ostatních seriálů se liší nejen netradičním pojetím (skládá se z několika přibližně hodinových dílů/příběhů, které na sebe nenavazují), ale také svou fascinující predikcí budoucnosti, ve které člověka ovlivňují nejrůznější moderní technologie. Svým způsobem se nám seriál snaží ukázat, do jakých extrémů jsme schopni s užíváním technologií zajít. Chci provést analýzu vybraných dílů, zjistit, jak seriál konstruuje vztahy mezi digitálními technologiemi a lidskými vztahy, a poukázat na jeho autentičnost v kontextu dnešních moderních technologií a jejich možného negativního vývoje.	
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy: Předpokládaným cílem mé práce je zjistit, jak jsou v jednotlivých dílech seriálu Black Mirror konstruovány vztahy mezi digitálními technologiemi a společností, resp. dopady technologií na lidské vztahy a společnost. Na základě vybraných dílů se pokusím o identifikaci hlavních společenských problémů, které seriál tematizoval – problémů, které souvisejí s rozvojem technologií. K naplnění cíle mé práce provedu mapující tematickou analýzu jednotlivých dílů dosud zveřejněných řad seriálu Black Mirror. Výzkumný problém: Identifikace společenských problémů tematizovaných jednotlivými díly seriálu. Výzkumné téma: Vliv rozvoje moderních technologií na společnost. Výzkumná otázka: Jak jsou konstruovány vztahy mezi digitálními technologiemi a společností?	
Předpokládaná struktura práce: Úvod Teoretická část Nová média Kritická teorie médií	

<p>Síťová společnost Definice síťové společnosti Vznik síťové společnosti Sociální struktura síťové společnosti Black Mirror Témata Autorství a produkce Ocenění Metodologická část Tematická analýza Výzkumný problém Výzkumné téma Výzkumné otázky Stanovení analyzovaného souboru Analytická část Analyzované řady První řada Druhá řada Třetí řada Čtvrtá řada Pátá řada Hrozby přinášející rozvoj digitálních technologií Veřejné mínění Mezilidské vztahy Bezpečnost Psychické hrozby Závěr Bibliografie</p>
<p>Vymezení podkladového materiálu: Pět řad seriálu Black Mirror.</p>
<p>Metody (techniky) zpracování materiálu: Mapující tematická analýza jednotlivých dílů.</p>
<p>Základní literatura: BECK, Ulrich. <i>Riziková společnost: na cestě k jiné moderně</i>. Vyd. 3. Praha: Sociologické nakladatelství, 2018. 431 s. ISBN 978-80-7419-267-8. Kniha patří k nejvýznamnějším knihám, které byly v posledních více jak třiceti letech na toto téma napsány. Práce reflektuje existenci mezí růstu a snaží se ukázat, jak se tato skutečnost promítá do charakteru moderní společnosti, jak je zároveň tímto charakterem spolupodmiňována a stále znovu reprodukována. CASTELLS, Manuel. <i>Toward a Sociology of the Network Society</i>. <i>Contemporary Sociology</i>. American Sociological Association. 2008, roč. 29, č. 5, s. 693-699. ISSN 0094-3061. Sociolog Manuel Castells v jedné ze svých nejznámějších publikací klasifikuje síťovou společnost a zabývá se jejími elementárními aspekty. Hovoří o novém informačně-technologickém paradigmatu a podotýká, že naše generace se nachází v období tzv. NITu, v období nových informačních technologií. van DIJK, Jan. <i>The Network society</i>. Vyd. 2. London: Sage Publications, 2006. 292 s. ISBN 978-14-1290-868-9. Tato kniha nabízí prostřednictvím syntézy současných teorií o modernizaci obsáhlý úvod</p>

<p>do „sítové“ společnosti ve všech jejích aspektech. ARNOPP, Jason, BROOKER, Charlie, JONES, Annabel, 2018. <i>Inside Black Mirror: The Illustrated Oral History</i>. London: Ebury Press. 320 s. ISBN 978-1-529-10258-1. Kniha zaznamenává celou cestu Black Mirror od počátků v mysli tvůrce Charlieho Brookera až po současný stav jednoho z největších kulturních televizních pořadů, které se objevily v UK. CHARVÁT, Martin. <i>O nových médiích, modularitě a simulaci</i>. Praha: Togga, 2017. 276 s. ISBN 978-80-7476-121-8. Kniha je nesena analýzou vztahu mezi člověkem a moderní technologií. Jestliže motorizované stroje konstituovaly „druhý věk“ technických strojů, nyní žijeme v době kybernetických a informačních strojů, které vytváří „člověka-stroj“, modulární propojení dvou oblastí, které již není založené na kategoriích užití či jednání, ale na vzájemné intimní komunikaci. Knihu lze chápat jako příspěvek k analýze fyziognomie současné (digitální) kultury a společnosti.</p>
<p>Diplomové a disertační práce k tématu: IVANOVOVÁ, Karolína. <i>Vnímání nových médií jako hrozby na příkladu seriálu Black Mirror</i>. Praha, 2020. 80 s. Diplomová práce. (Mgr.) Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Irena Reifová, PhD. KOPECKÁ, Barbora. <i>Seriál Černé zrcadlo jako významný počin britské televizní tvorby</i>. Praha, 2019. 91 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut Komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra Mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Milan Kruml. SINGER, Jan. <i>Interpretační a neoformalistická analýza reflexe sociální reality v Black Mirroru</i>. Brno, 2019, 49 s. Diplomová práce. (Mgr.) Divadelní fakulta, Janáčkova akademie múzických umění v Brně. Vedoucí diplomové práce PhDr. Pavel Aujezdský.</p>
<p>Datum / Podpis studentky</p> <p>.....</p>

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:	
Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:	
Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:	
Potvrzují, že výše uvedené teze jsem s jejich autorkou konzultovala a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.	
Souhlasím s tím, že budu vedoucí této práce.	
Příjmení a jméno pedagožky Datum / Podpis pedagožky

Seznam příloh

- Příloha č. 1: Přehled všech epizod seriálu *Black Mirror* (tabulka)
- Příloha č. 2: Výsledky výzkumu (tabulka)
- Příloha č. 3: Vztah mezi skutečným a virtuálním světem (tabulka)
- Příloha č. 4: Ztráta vnímání okolního světa (tabulka)
- Příloha č. 5: Ztráta kontroly nad osobním životem (tabulka)
- Příloha č. 6: Soukromí (tabulka)
- Příloha č. 7: Kyberšikana (tabulka)
- Příloha č. 8: Pozitivní dopady technologií (tabulka)
- Příloha č. 9: Návykové chování (tabulka)
- Příloha č. 10: Fyzická újma (tabulka)
- Příloha č. 11: Násilné chování (tabulka)
- Příloha č. 12: Špatné zacházení s ostatními (tabulka)
- Příloha č. 13: Psychické problémy (tabulka)
- Příloha č. 14: Únik informací (tabulka)
- Příloha č. 15: Sexting a příjem sexuálního obsahu (tabulka)
- Příloha č. 16: Vliv na veřejné mínění (tabulka)
- Příloha č. 17: Izolace (tabulka)
- Příloha č. 18: Přístup k neadekvátnímu/nevyžádanému/pohoršujícímu obsahu (tabulka)