

**ZESZYTY NAUKOWE**  
**Instytutu Ekonomiczno - Społecznego**  
**w Kamieńcu Wrocławskim**

ISBN 978-83-940844-0-0

Joanna Łapińska

Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej

## RANDKI 2.0., CZYLI W MIŁOSNYM TRÓJKĄCIE Z TECHNOLOGIĄ ANALIZA FILMU *SIGHT*

### Wstęp

**Oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem.** Ta teza, być może nieobca czytelnikom, której autorką jest Sherry Turkle – jedna z najwybitniejszych badaczek związków nauki i techniki, profesor socjologii w MIT, pochodzi z wydanej w 2011 roku książki zatytułowanej *Samotni razem (Alone Together)*<sup>690</sup>, gdzie autorka poddaje głębokiej analizie związek między tym, jak bardzo technologia umożliwia nam rzeczy dotychczas niepojęte, a tym, jak ogromnie wpłynęło to (według autorki – niekorzystnie) na związek człowieka z człowiekiem. Turkle zauważa, że coraz częściej wolimy bezpiecznie skryć się za ekranem komputera czy smartfona niż stanąć z naszym rozmówcą twarzą w twarz i podjąć wysiłek zbudowania głębszej relacji. Coraz mniej oczekujemy od siebie nawzajem – liczymy na cuda techniki, które „wykonają robotę” za nas, i często chodzi nie tylko o prace oszczędzające nam czas i energię (obliczenia matematyczne, czynności wymagające dużej siły i inne tego typu), lecz o działalność związaną tradycyjnie głównie z człowiekiem i jego możliwościami emocjonalnymi, przede wszystkim z uczuciem empatii. Mowa tu o nawiązywaniu przyjaźni, wzbudzaniu różnorodnych uczuć, jak współczucie, miłość, troska, dobry humor, uczucie przywiązania.

Turkle przekonująco pokazuje, jak w latach 90. pokolenie, które nazywamy *digital natives*, zostało wprowadzone od najmłodszych lat w świat **technologii, którą daje się kochać** – gdy dzieciaki otrzymywały pod choinkę słynne jajka tamagotchi czy futrzane zabawki Furby, które swego czasu podbiły świat, dostawały przedmioty, które nie były już tylko zabawkami, lecz czymś więcej. Zabawki te są, jak to określają liczni rozmówcy badaczkni, „nie do końca martwe i nie całkiem żywe” – przypominają coś na kształt „lepszego” zwierzątka domowego, które nie brudzi podłogi, nie gubi sierści, lecz mimo to wymaga czułości, troski i poświęcenia mu czasu. Zabawki te wydawały się mieć własne zdanie i swoje potrzeby, których nie omieszczały sygnalizować – zupełnie inaczej niż w przypadku „zupełnie martwych” lalek Barbie czy pluszowych misiów, których jedynymi potrzebami były te, na które wpadł(a) mały właściciel lub właścicielka.

Nie chcę jednak mówić tu o zabawkach przypominających roboty. Książka Turkle jest ważna z kilku powodów – między innymi stawia tezy, które śmiało możemy zastosować do badań w różnych dziedzinach nauki, także badań szeroko pojętej kultury popularnej, literatury, filmu, sztuk pięknych. Hołdując zasadzie interdyscyplinarności, w swojej pracy naukowej pragnę łączyć pomysły z pogranicza różnych dyscyplin (m.in. filmoznawstwa, kulturoznawstwa, socjologii kultury i innych). Mam nadzieję, że uda mi się to również w niniejszym artykule.

W pracy tej pragnę poddać analizie futurystyczny film krótkometrażowy pt. *Sight*<sup>691</sup> autorstwa izraelskich filmowców – Erana May-raza i Daniela Lazo, przedstawiający spotkanie dwojga ludzi w świecie, w którym królują nowe technologie, a „rozszerzona rzeczywistość” jest czymś powszechnym. Pragnę także zaproponować i podjąć próbę zdefiniowania terminu „**randka 2.0**”, tj. aktu znanego jako tradycyjna randka, lecz zapośredniczonego przez technologię w stopniu dotychczas niespotykanym.

Artykuł, korzystając z tez sformułowanych przez Sherry Turkle oraz Evę Illouz (w jej błyskotliwej książce *Cold Intimacies. The Making of Emotional Capitalism*, wydanej po raz pierwszy w 2007 roku<sup>692</sup>) dotyczących miłości w dzisiejszym świecie, stawia pytania o to, jak wspomniani młodzi filmowcy oceniają w swym krótkim dziele zasięg i wpływ technologii na randki i związki miłosne, które zawieramy, oraz próbuje odpowiedzieć na pytanie, jak zmienia się status randki i jak będzie ona wyglądać w przyszłości.

### Metodyka

Przedmiotem moich badań jest wspomniany film, który pragnę przeanalizować w kontekście tez stawianych aktualnie przez badaczy z różnych dyscyplin i dotyczących różnych dziedzin szeroko pojętej kultury<sup>693</sup>. Jedną z tez jest **bezbrzeżna i często bezwarunkowa miłość do nowych technologii**, w której pokładamy ogromne nadzieje i którą zaprzęgamy do wielu prac, m.in. do znajdowania nam odpowiedniego partnera romansowego, wierząc, że komputer zrobi to za nas szybciej i efektywniej. Druga teza związana jest

<sup>690</sup> Polskie wydanie książki Turkle ukazało się w roku 2013. Turkle S. 2013: *Samotni razem*. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.

<sup>691</sup> Film do obejrzenia w serwisie Vimeo: <http://vimeo.com/46304267> [25.10.2014].

<sup>692</sup> W Polsce książka Illouz została wydana przez Oficynę Wydawniczą w roku 2010. Zob.: Illouz E. 2010: *Uczucia w dobie kapitalizmu*. Oficyna Wydawnicza, Warszawa.

<sup>693</sup> O zmianach w romansowej wrażliwości oraz związkach miłości i technologii wypowiadają się nie tylko socjologowie (jak Turkle i Illouz), ale także filozofowie (Aaron Ben-Ze'ev w: tegoż. 2005: *Miłość w sieci. Internet i emocje*) i badacze mediów i komunikacji, np. Joseph Walther (zob.: Walther J., Ellison N. 2012: *Presentation and Perception on Online Dating Sites*, Oxford Abridged Short Talks).

z radykalnym **odejściem od miłości romantycznej**, która obowiązywała w wiekach XIX i XX, a **przejście do miłości cynicznej i konsumpcyjnej**, która – według Illouz – jest symptomem kultury współczesnej. Obserwujemy **zmiany w romansowej wrażliwości**, na które nie pozostają obojętni również artyści, co oczywiście znajduje odbicie w ich pracach.

Analizie pragnę poddać zarówno fabułę oraz tematykę, jak i kompozycję filmu, tj. użyte środki wyrazu. Postaram się również dokonać krótkiej interpretacji obrazu. Zdaję sobie sprawę, że z powodu ograniczonego miejsca większość kwestii zostanie tylko zasygnalizowana, lecz mam nadzieję, iż będą one stanowić punkt wyjścia do dalszych, pogłębionych badań.

## Wyniki badań

Eva Illouz stwierdza, mówiąc o poszukiwaniu partnera romansowego w Internecie, że w dzisiejszych czasach „ludzie (...) na arenie stosunków romansowych stają wobec problemu, jak postępować z o wiele większym wolumenem i szybkością romansowej «produkcji», wymiany i konsumpcji”<sup>694</sup>. Rzeczywiście, liczba profili osób będących potencjalnymi partnerami romansowymi jest w Internecie ogromna, a proces wyboru interlokutora przypomina telemarketing. Ilość danych może przyprawić o zawrót głowy, dlatego z pomocą przychodzą przeróżne aplikacje (ostatnio święcący triumfy Tinder<sup>695</sup>) czy profesjonalne strony randkowe bazujące na skomplikowanych algorytmach, mające upraszczać procedurę wyboru potencjalnego partnera. Z pewnością w przyszłości randki będą wyglądać jeszcze inaczej. O tym właśnie, między innymi, mówi film *Sight*.

Akcja filmu toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Główni bohaterowie – chłopak i dziewczyna – spotykają się w restauracji na tzw. randce w ciemno. On jest inżynierem zatrudnionym w firmie Sight Systems, która dostarcza rozwiązania typu „Google Glass”, służące rozszerzaniu rzeczywistości. Chłopak z pozycji administratora tego rozwiązania technologicznego jest w stanie dowiedzieć się o dziewczynie praktycznie wszystkiego i na bieżąco korzystać z tych informacji, które – ma nadzieję – pomogą mu ją uwieść (a także, co widzimy w ostatniej scenie filmu, może modyfikować „profil” dziewczyny, wymazując z jej pamięci niewygodne wspomnienie). Na ekranie często widzimy świat z perspektywy bohaterów – razem z interfejsami licznych aplikacji w ich polu widzenia, z których korzystają podczas kolacji (np. aplikacji *Wingman*, która na bieżąco doradza mężczyźnie, jak ma się zachowywać wobec dziewczyny). Co ważne, bohaterom zupełnie zdaje się nie przeszkadzać fakt, że ich spojrzenie (dosłownie i w przenośni) na drugą osobę jest nieprzerwanie zakłócanie przez efekty wizualne i dźwiękowe. Interlokutor jest odbierany przez pryzmat tego, co mówi o nim aplikacja. Randka zaś jest monitorowana i kontrolowana przez aplikacje tak, aby przebiegała zgodnie z planem.

Film przedstawia wizję spotkania, które nazywam **randką 2.0**, tj. randką, w której nie uczestniczą już tylko dwie osoby; trzecim i nieodłącznym elementem nowo powstałego trójkąta jest technologia. Nawet gdy partnerzy siedzą naprzeciwko siebie i patrzą sobie w oczy, doświadczenie to jest zapośredniczone. Dzieli ich wirtualna szklana ściana ze stale pojawiającymi się graficznymi elementami z różnych aplikacji. Zmiany w romansowej wrażliwości, o których wspomina Eva Illouz, widoczne są gołym okiem. W ponowoczesnym świecie wybór idealnego romansowego partnera często opiera się na prostej (choć zaawansowanej) kalkulacji i „pomocy” różnych zaawansowanych technologicznych narzędzi. Portale randkowe oferują „profesjonalny dobór partnerski” na podstawie wnikliwych testów osobowości, a sukces w odnalezieniu życiowego partnera może zależeć np. od niekonwencjonalnego wykorzystania algorytmu randkowania<sup>696</sup>.

Warstwa wizualna filmu zdecydowanie wysuwa się na pierwszy plan. Dostrzegamy wyraźną korelację między tematyką obrazu a zastosowanymi środkami wyrazu. Efekty specjalne potęgują niesamowite wrażenie całkowitego, bezgranicznego zanurzenia w technologii, która znajduje się nie tylko dosłownie wewnątrz nas – w naszym ciele (jak wszczepiona soczewka w oczach bohaterów), lecz także zajmuje nasze myśli. Technologia jest czymś nieodłącznym od ciała i umysłu, przenika i zdobywa zarówno jedno, jak i drugie. Wtapia się w nas, wciąga nas – i odwrotnie, my ją wciągamy, nią oddychamy. Technologia ma nad bohaterami kontrolę, mimo że wydaje się, że to oni kontrolują ją – wyznacza im rytm dnia oraz rytm codziennych czynności. Główny bohater egzystuje zanurzony w technologii – każda czynność w jego życiu (np. zwykle krojenie ogórka na desce kuchennej czy smażenie jajek sadzonych) jest kontrolowana przez technologię. Krojenie warzywa jest traktowane jako zadanie do wykonania (niczym *challenge* w grze komputerowej). Zakończenie czynności to przejście do kolejnej rundy, która może zakończyć się sukcesem lub porażką. Za prawidłowe, idealnie równe

<sup>694</sup> Illouz E. Dz. cyt.: 123.

<sup>695</sup> Tinder to aplikacja mobilna sprzężona z Facebookiem, używająca technologii GPS. Umożliwia ona dobieranie użytkowników w pary na podstawie ich wzajemnych ocen swoich zdjęć. Ocenia się za pomocą serduszek i czerwonych krzyżyków. Jeśli użytkownik się nam spodobał, możemy przyznać mu serduszko; jeśli nie przypadł nam do gustu – otrzymuje krzyżyk.

<sup>696</sup> Zobacz prezentację Amy Webb na ten temat: [http://www.ted.com/talks/amy\\_webb\\_how\\_i\\_hacked\\_online\\_dating](http://www.ted.com/talks/amy_webb_how_i_hacked_online_dating) [25.10.2014]. Badaczka, zniechęcona bezskutecznymi próbami znalezienia w Internecie mężczyzny swojego życia, postanowiła podejść do zadania bardziej pragmatycznie. Wykorzystując swoje umiejętności analityczne i możliwości tkwiące w nowych technologiach, rzuciła wyzwanie „algorytmowi” randkowania online i – choć w mało romantyczny sposób – meża znalazła.

plasterki bohater otrzymuje punkty niczym w grze komputerowej, a aplikacja nagradza wysiłek bohatera słowami: „Amazing!”, „Nice”, albo gani go, krzyżąc „Bad”. Mieszkanie głównego bohatera jest praktycznie całkowicie puste – nie są mu potrzebne żadne meble czy ozdoby, gdyż mężczyzna w każdej chwili może przenieść się do dowolnego miejsca dzięki technologii.

Randka, w której uczestniczą bohaterowie, przenosi się do mieszkania chłopaka. Obserwujemy, jak dziewczyna wpada w złość, gdy dociera do niej, że mężczyzna traktuje ją jak kolejne trofeum do kolekcji dziewcząt, z którymi umówił się na randkę (skrupulatnie zlicza to aplikacja *Wingman*). Następuje najbardziej niepokojący moment filmu – główny bohater wymazuje z pamięci dziewczyny to niewygodne dla niego wspomnienie (jako administrator systemu *Sight* ma takie uprawnienia). Widzowie mogą się domyślać, jaki będzie finał tego spotkania.

### **Wnioski**

Technologia, jako trzeci element miłosego trójkąta, może być zarówno wybawieniem, jak i zagrożeniem. Mężczyźnie z filmu pomogła osiągnąć cel, stanowiąc jednocześnie – jak widzieliśmy – niebezpieczeństwo dla dziewczyny. Randka 2.0 to nieunikniony romans z technologią – i wszystkimi jej plusami i minusami, które mogą, lecz nie muszą, przysłonić człowieka siedzącego po drugiej stronie wirtualnej szklanej ściany. Film *Sight* podsuwa nam jeden z możliwych scenariuszy. Czas pokaże, czy doczeka się on realizacji.

### **Literatura**

1. Ben-Ze'ev A. 2005: Miłość w sieci. Internet i emocje. Dom Wydawniczy Rebis, Poznań.
2. Illouz E. 2010: Uczucia w dobie kapitalizmu. Oficyna Wydawnicza, Warszawa.
3. Muszyński W. (red.) 2009: (Roz)czarowanie? Miłość i związki uczuciowe we współczesnym społeczeństwie. Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
4. Turkle S. 2012: Connected, but alone?, TED Talks  
[http://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_alone\\_together](http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together)
5. Turkle S. 2013: Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem. Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
6. Walther J., Ellison N. 2012: Presentation and Perception on Online Dating Sites, Oxford Abridged Short Talks  
<http://podcasts.ox.ac.uk/presentation-and-perception-online-dating-sites>
7. Webb A. 2013: How I hacked online dating, TED Talks  
[http://www.ted.com/talks/amy\\_webb\\_how\\_i\\_hacked\\_online\\_dating](http://www.ted.com/talks/amy_webb_how_i_hacked_online_dating)

Kontakt  
Joanna Łapińska  
Szkola Wyższa Psychologii Społecznej  
Email: jlapinska1@st.swps.edu.pl