

Barbara Wońska

Sztuczna inteligencja jako substytut relacji romantycznych. Studium przypadków filmów *Her* (2013) i *Archive* (2020)

Artificial intelligence as a substitute for romantic relationships: A case study
of *Her* (2013) and *Archive* (2020)

Abstract

The article analyzes cinematic representations of artificial intelligence in twenty-first-century cinema from a relational perspective, focusing on the question of social readiness to transfer emotional needs from interpersonal relationships to technology. Based on an analysis of *Her* (2013), directed by Spike Jonze, and *Archive* (2020), directed by Gavin Rothery, the study identifies two tendencies: artificial intelligence as a relational substitute and as a form of compensation and prosthesis for relationships. The article demonstrates how narrative strategies normalize or problematize technologically mediated intimacy understood as a remedy for human loneliness. The findings indicate that relationships with AI may temporarily co-constitute identity and the experience of closeness, yet remain limited and context-dependent. The analyzed films do not negate the significance of interpersonal relationships but instead make them a point of reference for reflection on the boundaries of technological relationality.

Keywords

artificial intelligence, loneliness, posthumanism, human-machine communication, *Her*, *Archive*

Abstrakt

Artykuł przedstawia jakościowe studium dwóch przypadków filmowych: *Her* (2013) Spike'a Jonze'a oraz *Archive* (2020) Gavina Rothery'ego. Analiza koncentruje się na sposobach reprezentowania sztucznej inteligencji jako substytutu relacji romantycznej w kontekście samotności, utraty i deficytu więzi. Materiał badawczy został dobrany celowo: oba filmy ukazują męskich bohaterów po doświadczeniu rozpadu lub utraty relacji romantycznej oraz przedstawiają AI jako byt wkraczający w przestrzeń intymności, emocjonalnej zależności i kompensacji braku. Zastosowana metoda ma charakter jakościowy i interpretacyjny, a analiza została podporządkowana pytaniu o granice zastępowalności relacji międzyludzkich przez technologię. W artykule wyodrębniono dwa modele reprezentacji: AI jako relacyjną formę obecności w *Her* oraz AI jako protezę utraconej relacji w *Archive*. Wnioski wskazują, że w analizowanych przypadkach sztuczna inteligencja może zostać przedstawiona jako czasowe wsparcie relacyjne lub narzędzie kompensacji straty, nie zostaje jednak ukazana jako pełny i trwały ekwiwalent relacji międzyludzkiej.

Słowa kluczowe

sztuczna inteligencja, samotność, posthumanizm, komunikacja człowiek-maszyna, *Her*, *Archive*

Wstęp

Film jako medium audiowizualne pełni istotną funkcję w porządkowaniu społecznych wyobrażeń dotyczących rzeczywistości, relacji międzyludzkich oraz doświadczeń jednostkowych (Jakubowski, 2018, s. 95–98). Filmowe narracje, czerpiące z ludzkich przeżyć i aktualnych problemów społecznych (Ostrzycki, 1933, s. 7), nie tylko odzwierciedlają przemiany społeczne, lecz także nadają im ramy interpretacyjne, w których określone problemy zostają rozpoznane, nazwane i poddane kulturowej negocjacji (Marczak 2024, s. 37; Kawecki 2024, s. 22). W przypadku sztucznej inteligencji znaczenie filmu jest szczególne: kino może przedstawiać AI nie tylko jako technologię, narzędzie kontroli lub figurę zagrożenia, lecz także jako uczestnika relacji, któremu przypisywane są cechy podmiotowe, afektywne i komunikacyjne (Łapińska 2016, s. 106–115).

Takie ujęcie wpisuje się w kilka aktualnych obszarów badań. Po pierwsze, rozwijane są studia nad komunikacją człowiek-maszyna, które wskazują, że współczesna AI wymaga namysłu nie tylko jako system obliczeniowy, lecz także jako uczestnik interakcji komunikacyjnej (Guzman, Lewis, 2020). Po drugie, badania nad antropomorfizacją pokazują, że ludzie są skłonni przypisywać bytom nieludzkim intencje, emocje i sprawczość, zwłaszcza gdy zaspokajają one potrzebę zrozumienia, przewidywalności i kontaktu społecznego (Epley, Waytz, Cacioppo, 2007; Skrzypiec, 2023). Po trzecie, refleksja nad relacjami zapośredniczonymi technologicznie łączy rozwój mediów cyfrowych z przemianami bliskości, samotności i form uczestnictwa społecznego (Turkle 2011; Linek 2021; Gronkowska 2025). W tym kontekście filmowe reprezentacje AI jako potencjalnego substytutu relacji romantycznej stają się istotnym przedmiotem analizy medioznawczej i kulturoznawczej.

Znaczenie tego problemu wzmacnia współczesny kontekst społeczny. Samotność jest coraz częściej opisywana jako jedno z ważnych doświadczeń późnej nowoczesności, związane z indywidualizacją, kruchością więzi oraz przenoszeniem części praktyk komunikacyjnych do środowisk technologicznych (Bauman, 2000; Górka, 2021). Jednocześnie systemy AI – zwłaszcza asystenci głosowi, modele konwersacyjne i aplikacje towarzyszące – projektowane są jako technologie dostępne, responsywne i personalizowane, a więc zdolne do wytwarzania wrażenia obecności, uwagi i emocjonalnego dostrojenia (Ovsyannikova, Oldemburgo de Mello, Inzlicht, 2025). Z perspektywy niniejszego artykułu kluczowe jest jednak nie to, czy AI rzeczywiście może zastąpić człowieka, lecz to, w jaki sposób kultura audiowizualna przedstawia warunki, w których technologia zaczyna być traktowana jako relacyjnie znacząca.

Artykuł przedstawia jakościowe studium dwóch przypadków filmowych: *Her* (2013) Spike’a Jonze’a oraz *Archive* (2020) Gavina Rothery’ego. Materiał badawczy został dobrany celowo. Oba filmy ukazują męskich bohaterów po doświadczeniu rozpadu lub utraty relacji romantycznej oraz przedstawiają sztuczną inteligencję jako byt wkraczający w przestrzeń intymności, samotności i kompensacji braku.

Zarazem pozwalają uchwycić dwa odmienne modele substytucji: w *Her* AI funkcjonuje jako relacyjna forma obecności, natomiast w *Archive* jako proteza utraconej relacji. Tak wyznaczony materiał umożliwia pogłębioną analizę strategii narracyjnych i audiowizualnych, nie prowadzi jednak do generalizacji dotyczącej całości filmowych reprezentacji AI.

Główne pytanie badawcze brzmi: w jaki sposób wskazane filmy przedstawiają sztuczną inteligencję jako substytut relacji romantycznej i jakie granice tej substytucji ujawniają? Pytania szczegółowe dotyczą tego, jakie doświadczenie samotności lub utraty poprzedza wejście AI w relację z człowiekiem, jakie strategie audiowizualne normalizują relację człowiek-AI, w których momentach filmy problematyzują zastępowalność relacji międzyludzkich przez technologię oraz czy AI pełni funkcję czasowego wsparcia, protezy relacji, czy autonomicznego partnera relacyjnego. Celem artykułu jest rekonstrukcja dwóch modeli filmowej relacyjności AI: modelu obecności i współbycia w *Her* oraz modelu kompensacji straty i protezy relacji w *Archive*.

W pierwszej części artykułu omówiona zostanie komunikacja medialno-kulturowa jako kontekst badawczy dla analizy filmowych reprezentacji sztucznej inteligencji. Następnie zarysowane zostanie tło filmograficzne wybranych reprezentacji sztucznej inteligencji, pozwalające usytuować analizowane filmy w szerszym kontekście narracji o relacjach człowieka z technologią. W kolejnej części przedstawione zostaną założenia jakościowego studium przypadków, kryteria doboru materiału oraz kategorie analityczne. Kolejne części poświęcone będą analizie filmów *Her* i *Archive* jako dwóch odmiennych sposobów przedstawiania sztucznej inteligencji w roli substytutu relacji romantycznej. Wnioski odnoszą się do analizowanych przypadków i dotyczą możliwości oraz granic technologicznej kompensacji relacji międzyludzkich.

1. Komunikacja medialno-kulturowa a filmowe reprezentacje sztucznej inteligencji

Utwory audiowizualne – obejmujące filmy fabularne, posiadają zdolność do uczestniczenia w procesach komunikacyjnych. Kompetencja ta nie musi każdorazowo przekładać się na wartość poznawczą w sensie ścisłym, gdyż komunikacja medialna realizuje również inne funkcje, m.in. estetyczne, perswazyjne czy ludyczne. Przyjęcie takiego założenia prowadzi do uznania utworów audiowizualnych za nośniki określonego kontentu – rozumianego jako zawartość informacyjna, która podlega transmisji i interpretacji. W tym sensie filmy mogą być traktowane jednocześnie jako przedmioty kulturowe, zakorzenione w określonych kontekstach społecznych i symbolicznych, oraz jako media, czyli narzędzia pośredniczące w obiegu znaczeń. Są one zatem przekazami *sensu stricto*: obiektami wypełnionymi treścią, zaprojektowanymi w taki sposób, aby treść ta mogła zostać odczytana, przetworzona i włączona

w szerszy dyskurs kulturowy. Tak rozumiana podwójna natura filmu – jako medium i jako artefaktu kulturowego – stwarza podstawę do analizy jego roli w procesach komunikacji medialno-kulturowej (Marczak, 2024, s. 37).

Witold Kawecki przypomina, że kultura „sama z siebie jest komunikacją”, a zarazem komunikacja ma charakter kulturowy. Media nie są tu neutralnym kanałem, lecz czynnikiem kulturotwórczym w ramach „kultury zmediatyzowanej”, gdzie znaczenia krążą w społecznych kodach i są stale odczytywane oraz negocjowane (Kawecki, 2024, s. 22). Właśnie dlatego analiza filmów o sztucznej inteligencji (AI) w tym artykule nie będzie sprowadzona do tego, „jak coś wygląda”, ale do tego, jak obraz filmowy komunikuje i normalizuje (albo problematyzuje) określone wyobrażenia relacji człowiek–technologia: co uznaje za „bliskość”, „podmiotowość”, „bezpieczeństwo”, „opiekę” czy „ryzyko”. W tym kontekście film jawi się jako uprzywilejowana przestrzeń negocjowania znaczeń, wyobrażeń i społecznych lęków czy nadziei związanych z rozwojem technologii, a jego przekazy uczestniczą aktywnie w kształtowaniu zbiorowych sposobów rozumienia sztucznej inteligencji.

Dla analizy filmowych reprezentacji AI szczególnie istotna jest kategoria antropomorfizacji, rozumiana jako przypisywanie bytom nieludzkim cech, intencji, emocji i motywacji właściwych człowiekowi (Epley, Waytz, & Cacioppo, 2007, s. 864–886). W odniesieniu do sztucznej inteligencji antropomorfizacja nie musi polegać na nadaniu maszynie ludzkiego ciała; może być uruchamiana przez głos, język, responsywność, zdolność uczenia się, pozorną empatię lub przewidywalną dostępność. W perspektywie komunikacji człowiek–maszyna AI staje się więc nie tylko narzędziem, lecz także partnerem interakcji, wobec którego użytkownik może formułować oczekiwania relacyjne (Guzman, & Lewis, 2020, s. 70–86). W niniejszym artykule antropomorfizacja stanowi jedną z kategorii analitycznych, ponieważ pozwala uchwycić, w jaki sposób filmy *Her* i *Archive* konstruują sztuczną inteligencję jako byt zdolny do wejścia w przestrzeń bliskości, opieki i emocjonalnej zależności.

Uzupełnia to logika kultury popularnej opisywana w duchu Fiske’a: „kultura popularna to czynny proces generowania oraz obiegu znaczeń i przyjemności wewnątrz systemu społecznego” (Fiske, 2010, s. 23). To podejście niejako wzmacnia perspektywa socjologicznych badań nad kulturą wizualną, w której film przedstawiany jest w szeregu dzieł sztuk wizualnych, które popkultura niejako uczy nas odczytywać (Frąckowiak, Rogowski, 2009, s. 3). W rezultacie filmowe przedstawienia technologii (w tym AI) należy rozumieć jako część szerszej praktyki społecznej: kino podpowiada, jak technologię widzieć, a więc jak ją wartościować i jak o niej myśleć. Przez ten pryzmat wizerunek AI na ekranie staje się nie tylko elementem świata przedstawionego, ale też komunikatem o miejscu technologii w ludzkim porządku symbolicznym. Film – jako masowy, emocjonalnie angażujący przekaz audiowizualny (Tombu, 2024, s. 2) – staje się więc laboratorium społecznej wyobraźni: pozwala

„przetestować” pewne scenariusze relacyjne na poziomie człowiek–sztuczna inteligencja, zanim (albo zanim w pełni) staną się one doświadczeniem powszednim.

Przyjęcie perspektywy komunikacji medialno-kulturowej w niniejszym artykule oznacza traktowanie filmów o sztucznej inteligencji jako tekstów kultury, które nie tylko odzwierciedlają rzeczywistość społeczną, lecz także aktywnie ją współtworzą. Analiza reprezentacji AI jako substytutu relacji międzyludzkich pozwala w tym ujęciu badać nie tyle samą technologię, ile sposoby, w jakie za jej pomocą komunikowane są zmiany w sferze więzi, intymności i ludzkich potrzeb emocjonalnych w kulturze XXI wieku – przez strategie narracyjne i wizualne, które oswajają „zastępstwo” (albo raczej pokazują jego koszt).

2. Samotność jako kontekst relacyjnych reprezentacji technologii

Opisana powyżej rama interpretacyjna odgrywa szczególną rolę w warunkach (przeżywanej przez ludzkość obecnie) późnej nowoczesności, w której – jak opisuje Zygmunt Bauman – procesy indywidualizacji wypełniają przestrzeń publiczną prywatnymi troskami i sprzyjają kruchości wspólnotowości (Bauman, 2000, s. 78; 165–166). Według tego socjologa, jednostka zostaje wypchnięta, aby radzić sobie „samodzielnie”, a więzi stają się bardziej podatne na rozpad i renegocjacje. Równolegle rośnie znaczenie problemu samotności i izolacji. Amerykański *Surgeon General* w raporcie o „epidemii samotności” podkreśla, że potrzeba więzi wciąż jest fundamentalna (zestawiana na równi z innymi potrzebami przetrwania), a jednocześnie współczesne udogodnienia cyfrowe umożliwiają funkcjonowanie „bez angażowania się w innych”, co nie znosi przecież biologicznej potrzeby połączenia społecznego (U.S. Department of Health and Human Services, 2023, s. 9; 19–21). To może dawać wrażenie życia w iluzji – nawet jeśli człowiek zawiedzie bądź zwyczajnie go zabraknie, zawsze może liczyć na maszynę, która nie tylko dostosuje się do potrzeb człowieka, ale również „nie umrze”, nie zniknie. W tej samej logice Turkle opisuje przesunięcie oczekiwań: „więcej od technologii, mniej od siebie nawzajem”, wskazując, że w świecie relacji zapośredniczonych rośnie pokusa kontaktów „niskiego ryzyka” – kontrolowalnych, przerywalnych i dopasowanych do użytkownika (Turkle, 2011, s. 293–296).

Dodatkowo kultura późnej nowoczesności charakteryzuje się silnym zwrotem ku jednostce oraz logiką natychmiastowości, w której doświadczenia podporządkowane są szybkości, dostępności, poszukiwaniu nowości oraz bieżącej satysfakcji (Melosik, 2004, s. 71). To zjawisko wydaje się być zasilane przez funkcjonowanie współczesnego społeczeństwa w tzw. kulturze terapeutycznej, w której język psychologii, dobrostanu, samoświadomości i samorealizacji, przenika codzienne praktyki komunikacyjne. Dariusz Wadowski zauważa ścisły związek między kulturą terapeutyczną a mediami, wskazując, że to właśnie media odgrywają kluczową rolę w upowszechnianiu i legitymizowaniu terapeutycznego etosu we współczesnej kulturze. Przekazy medialne uczą rozpoznawania wartości terapeutycznej

w codziennych aktywnościach oraz dostarczają wzorców interpretowania doświadczeń emocjonalnych. Szczególnie istotną rolę odgrywają formy fabularne, które umożliwiają przedstawianie problemów psychicznych i emocjonalnych poprzez losy jednostkowych bohaterów, sprzyjając refleksji nad własnym życiem i doświadczeniami odbiorców. W tym sensie filmowe reprezentacje technologii – w tym sztucznej inteligencji – można traktować jako komunikaty kulturowe, które porządkują doświadczenie samotności i proponują symboliczne odpowiedzi na deficyt relacji (Wadowski, 2019, s. 52–53).

Relacyjne przedstawienia AI w kinie XXI wieku wpisują się właśnie w ten kontekst. Technologia nie jest w nich wyłącznie narzędziem czy zagrożeniem, lecz bytem zdolnym do wypełniania luk emocjonalnych, oferującym obecność i uwagę, których przecież brakuje w rzeczywistości izolacji od drugiego człowieka czy wspólnoty. Wizerunki te nie pojawiają się w próżni – są osadzone w kulturze, w której samotność stała się jednym z kluczowych doświadczeń społecznych, a media audiowizualne pełnią funkcję głównego forum jego symbolicznego przepracowywania. To właśnie ta zależność pomiędzy przemianami relacji międzyludzkich, rozwojem technologii i ich reprezentacją w filmie stanowi punkt wyjścia dla dalszej analizy wizualnych modeli sztucznej inteligencji jako substytutu relacji międzyludzkich. Z punktu widzenia niniejszego artykułu to kluczowe, ponieważ dokładnie w takim krajobrazie kulturowym coraz częściej pojawia się (w przekazach medialnych i w kinie) wyraźna tendencja do uczłowieczania technologii (Skrzypiec, 2023, s.122–125) i wpisywania jej w role dotąd rezerwowane dla relacji międzyludzkich, takich jak: bycie „blisko”, „na wyłączność”, „bezpiecznie”.

Samotność zostaje więc przyjęta w artykule nie jako ogólne tło społeczne, lecz jako kategoria analityczna pozwalająca wyjaśnić, dlaczego filmowi bohaterowie są podatni na wejście w relację z AI. W *Her* samotność wynika z rozpadu małżeństwa i emocjonalnego wycofania Theodore’a; w *Archive* – z żałoby oraz odmowy zaakceptowania śmierci Jules. W obu przypadkach AI pojawia się w miejscu osłabionej lub utraconej relacji romantycznej. To właśnie dlatego analiza nie koncentruje się na wszystkich filmowych przedstawieniach sztucznej inteligencji, lecz na tych, w których technologia zostaje wpisana w strukturę braku, intymności i kompensacji emocjonalnej.

3. Kontekst filmowy i wyodrębnienie dwóch modeli relacyjności AI

Jak zauważa się w literaturze przedmiotu: „To dzięki budowaniu relacji międzyludzkich i funkcjonowaniu w różnorodnych rolach nabywamy tożsamość społeczną. Pełni ona istotne funkcje zarówno dla definiowania siebie, jak i z perspektywy budowania poczucia własnej wartości” (Herberger, & Kozłowska, 2017, s. 44). To właśnie relacyjny wymiar doświadczenia okazuje się fundamentem konstruowania podmiotowości i społecznego „ja”, a relacje z innymi stanowią nie tylko kontekst, lecz

także warunek możliwości kształtowania tożsamości. Przyjęcie takiej perspektywy rodzi jednak pytanie szczególnie istotne w odniesieniu do współczesnych filmowych reprezentacji sztucznej inteligencji: czy relacje konstytuujące tożsamość muszą mieć charakter wyłącznie międzyludzki?

Wątek relacji człowieka z maszyną obecny jest w kinematografii od jej wczesnych etapów (zob. Łapińska, 2016), jednak przez długi czas przyjmował on formy odległe od współczesnych, intymnych i relacyjnych ujęć sztucznej inteligencji. Kłasykne realizacje, takie jak *Metropolis* (1927, reż. Fritz Lang), *2001: Odyseja kosmiczna* (1968, reż. Stanley Kubrick) czy *Blade Runner* (1982, reż. Ridley Scott), koncentrowały się przede wszystkim na problemach władzy, kontroli, buntu i ontologicznego statusu maszyn, sytuując relację człowiek-technologia w perspektywie zagrożenia, konfliktu lub etycznego niepokoju. W filmach tych maszyna była zazwyczaj figurą Innego – niepokojącego, autonomicznego lub potencjalnie wrogiego. Równolegle pojawiały się jednak narracje eksplorujące bardziej osobiste i emocjonalne formy relacyjności, jak *Short Circuit* (1986, reż. John Badham), *Bicentennial Man* (1999, reż. Chris Columbus) czy *A.I. Artificial Intelligence* (2001, reż. Steven Spielberg), w których maszyna stopniowo zyskiwała cechy podmiotowe i zdolność do nawiązywania więzi opartych na empatii, lojalności czy miłości. Relacje te miały jednak często charakter alegoryczny lub dydaktyczny i służyły refleksji nad człowieczeństwem, a nie realistycznemu przedstawieniu intymności.

Ważnym kontrapunktem dla analizowanych filmów jest również *Ex Machina* (2014) Alexa Garlanda. Film ten również podejmuje problem samotności i relacyjności AI, lecz odwraca perspektywę obecną w *Her* i *Archive*: to nie człowiek przede wszystkim projektuje technologię jako kompensację własnego braku, lecz sztuczna inteligencja wykorzystuje możliwość relacji z człowiekiem jako narzędzie wyjścia z izolacji. Ava nie jest substytutem utraconej relacji romantycznej w takim sensie jak Samantha czy J3/Jules, ale ujawnia inny wariant romantyzowania relacji człowiek-maszyna: pragnienie bliskości zostaje wpisane w grę o podmiotowość, sprawczość i wolność. Z tego powodu *Ex Machina* nie zostaje włączona do materiału głównego, lecz pełni funkcję porównawczego kontrapunktu, pokazującego, że samotność w narracjach o AI może dotyczyć również maszyny, a nie wyłącznie człowieka.

Przytoczenie wymienionych powyżej filmów z kategorii *science fiction* nie pełni funkcji pełnej analizy ilościowej kina o AI, lecz służy pokazaniu, z jakiego szerszego pola wyodrębniono dwa studia przypadku. *Her* i *Archive* zostały wybrane dlatego, że najpełniej łączą trzy elementy kluczowe dla niniejszego artykułu: relację romantyczną, doświadczenie samotności lub straty oraz przedstawienie AI jako bytu mającego częściowo przejąć funkcje relacyjne przypisywane człowiekowi. Kino staje się w tym sensie przestrzenią negocjowania odpowiedzi na pytanie, czy relacyjność tworząca „ja” może zostać przededefiniowana, czy też jej międzyludzki wymiar pozostaje niezastępowalny – nawet wtedy, gdy technologia w teorii oferuje możliwość

wejścia z człowiekiem w sferę bliskości, gwarantuje obecność i zachęca pozorną ciągłością więzi (Wojciechowska, 2026).

Jak widać, kino XXI wieku przynosi wyraźne przesunięcie akcentów: relacja z maszyną przestaje być wyłącznie metaforą lub zagrożeniem, a zaczyna funkcjonować jako doświadczenie codzienne i psychologicznie wiarygodne. Współczesne filmy rozwijają więc wątki zapoczątkowane przez wcześniejsze realizacje, ale osadzają je w nowym kontekście kulturowym, odpowiadającym zapotrzebowaniu doby ponowoczesności – skoncentrowanym na emocjach, budowaniu tożsamości, a także potrzebie relacyjnej obecności. Przedstawia sytuacje, w których funkcje tradycyjnie przypisywane relacjom międzyludzkim zostają częściowo przejęte przez byty nieludzkie – technologie zdolne do komunikowania się, dostrojenia do potrzeb człowieka czy w ogóle uczestnictwa w ludzkiej codzienności. Filmowe narracje nie tyle jednoznacznie afirmują możliwość bycia realnym substytutem, ile problematyzują ją, stawiając pytanie o to, czy relacja z AI może odgrywać podobną rolę tożsamościotwórczą, czy raczej ujawnia granice i ograniczania tej zastępowalności, a także deficyty relacyjności na poziomie człowiek – maszyna.

Perspektywa posthumanistyczna pozwala doprecyzować, że filmowe relacje człowieka z AI nie dotyczą wyłącznie technologicznego zastępowania człowieka przez maszynę, lecz także przesunięcia granic tego, co uznawane jest za podmiotowe, relacyjne i ludzkie. W ujęciu posthumanistycznym człowiek nie funkcjonuje jako autonomiczny, odseparowany od technologii podmiot, lecz jako byt współkształtowany przez układy medialne, techniczne, biologiczne i społeczne (Hayles 1999; Braidotti 2013). Z tej perspektywy *Her* i *Archive* można czytać jako dwa studia przypadków kulturowego negocjowania relacyjności po człowieku: pierwszy film pokazuje AI jako bezcielesną, głosową obecność współtworzącą doświadczenie bliskości, drugi zaś jako ucieleśnioną protezę utraconej osoby. Oba przypadki problematyzują humanistyczne założenie, że relacja konstytuująca tożsamość musi mieć charakter wyłącznie międzyludzki.

4. Jakościowe studium przypadków filmowych: materiał, metoda i analiza

Artykuł wykorzystuje jakościowe studium przypadków jako strategię badawczą właściwą dla analizy ograniczonego, celowo dobranego materiału filmowego. Studium przypadku nie służy tutaj statystycznej reprezentatywności, lecz pogłębionej interpretacji dwóch przykładów, które pozwalają uchwycić odmienne modele przedstawiania sztucznej inteligencji jako substytutu relacji romantycznej. Dobór materiału ma zatem charakter problemowy i celowy, a nie ilościowy.

Materiał główny obejmuje dwa filmy: *Her* (2013) Spike'a Jonze'a oraz *Archive* (2020) Gavina Rothery'ego. Kryteriami ich doboru były: centralna obecność AI w relacji intymnej lub romantycznej; powiązanie tej relacji z doświadczeniem

samotności, rozpadu więzi lub żałoby; przedstawienie AI jako bytu komunikacyjnego i emocjonalnie responsywnego; oraz możliwość porównania dwóch odmiennych modeli substytucji relacji. W *Her* sztuczna inteligencja nie jest kopią konkretnej osoby, lecz autonomicznym systemem operacyjnym, który staje się partnerką relacyjną bohatera. W *Archive* AI zostaje natomiast zaprojektowana jako rekonstrukcja utraconej żony, a więc jako technologiczna proteza konkretnej relacji.

Analiza ma charakter jakościowy i interpretacyjny. Przyjęta perspektywa relacyjna oznacza badanie sposobów, w jakie film konstruuje więź między człowiekiem a sztuczną inteligencją oraz jakie funkcje przypisuje tej więzi wobec wcześniejszego deficytu relacji międzyludzkiej. Jednostkami analizy są sceny komunikacyjne, strategie wizualne, sposób użycia głosu, cielesności lub jej braku, organizacja przestrzeni relacji oraz konsekwencje narracyjne kontaktu z AI.

Analiza została uporządkowana według następujących kategorii: źródło deficytu relacyjnego, forma obecności AI, stopień antropomorfizacji, strategie normalizacji relacji człowiek – AI, strategie problematyzowania tej relacji, konsekwencje dla tożsamości bohatera, granice zastępowalności relacji międzyludzkich przez technologię. Kategorie te pozwalają podporządkować opis scen funkcji analitycznej i ograniczyć streszczenie fabuły do tych elementów, które są istotne dla problemu badawczego.

Ograniczeniem badania jest niewielki zakres materiału filmowego. Wnioski nie mają charakteru generalizacji dotyczącej całego kina *science fiction* XXI wieku, lecz odnoszą się do dwóch celowo dobranych studiów przypadku. *Her* i *Archive* są traktowane jako przykłady dwóch modeli relacyjności AI, a nie jako pełna reprezentacja wszystkich filmowych narracji o sztucznej inteligencji.

4.1. *Her*: sztuczna inteligencja jako relacyjna obecność i czasowe wsparcie bliskości

Film *Her* (2013) Spike'a Jonze'a stanowi pierwszy z analizowanych przypadków filmowego przedstawienia AI jako substytutu relacji romantycznej. Narracja skupia się na postaci introwertycznego mężczyzny Theodore'a Twombly'ego (Joaquin Phoenix). Początkowo Theodore funkcjonuje w stanie wyraźnego emocjonalnego wycofania: porusza się samotnie po mieście, unika bezpośrednich kontaktów, a jego praca – pisanie listów w cudzym imieniu – kontrastuje z własną niemożnością przeżywania intymności. Jest to spowodowane rozpadem małżeństwa bohatera, o czym od samego początku świadczą retrospekcje, jakie przedstawiają jego dawne życie z kobietą u boku. Ukazane wspomnienia związane z żoną przedstawiają cały wachlarz emocji bohatera – od radości i zaangażowania, aż po smutek i rozczarowanie. Oko kamery bardzo mocno rozgranicza trwającą fabułę od retrospekcji – gdy pokazuje miniony czas, kolory są bardziej żywe, jaśniejsze, natomiast przedstawienie życia bohatera w czasie rzeczywistym odbywa się w bardziej stonowanej kolorystyce i jest bardziej stateczne, co dodatkowo uwypuklać ma różnicę w stanie emocjonalnym głównej postaci przed pojawieniem się reprezentacji AI. W kategoriach

przyjętej analizy samotność Theodore'a nie jest więc jedynie elementem psychologicznej charakterystyki postaci, lecz warunkiem pojawienia się sztucznej inteligencji jako potencjalnego partnera relacyjnego.

Samantha (głos Scarlett Johansson) zostaje wprowadzona do fabuły jako nowa generacja systemu operacyjnego opartego na sztucznej inteligencji zaprojektowanego tak, aby rozwijać się poprzez interakcję z użytkownikiem. Nie jest ona kopią konkretnej osoby ani zapisem ludzkiej świadomości, lecz autonomicznym bytem relacyjnym, który „rodzi się” w momencie instalacji systemu. Jej forma obecności ma zatem charakter bezcielesny, głosowy i komunikacyjny: Samantha istnieje dla Theodore'a przede wszystkim jako głos, reakcja, dialog i stała dostępność.

Już w pierwszej rozmowie z Theodorem Samantha definiuje siebie poprzez relację: deklaruje ciekawość świata, zdolność uczenia się oraz potrzebę kontaktu, mówiąc o sobie jako o „intuicji” i „procesie”. Zadaje pytania, inicjuje tematy, przejawia ciekawość i potrzebę samookreślenia. W jednej ze scen mówi: „Jestem inna niż wszystko, co znałam wcześniej. I to mnie ekscytuje”, sygnalizując, że jej rozwój nie jest zaprogramowany w sposób statyczny. Antropomorfizacja Samantha nie polega więc na nadaniu jej ciała, lecz na przypisaniu jej cech podmiotowych: ciekawości, sprawczości komunikacyjnej, zdolności uczenia się i emocjonalnej reaktywności. Widz otrzymuje tym samym reprezentację AI jako bytu, który nie tylko odpowiada na potrzeby użytkownika, ale także współtworzy sytuację relacyjną.

Relacja między Theodorem a Samanthą rozwija się stopniowo i w sposób charakterystyczny dla intymnych więzi międzyludzkich: od rozmów codziennych, przez dzielenie się emocjami i doświadczeniami, aż po zaangażowanie romantyczne i seksualne. Film konsekwentnie normalizuje tę relację, wykorzystując strategie wizualne i narracyjne, które nie akcentują „inności” AI, lecz jej obecność. Kamera często pozostaje blisko twarzy Theodore'a, a brak cielesnej reprezentacji Samantha zostaje zrekompensowany przez jej głos – ciepły, modulowany, reagujący emocjonalnie. Głos staje się tu więc nośnikiem obecności, a dialog – podstawowym budulcem relacji. System operacyjny towarzyszy Theodore'owi w przestrzeni prywatnej, pracy, spacerach i momentach intymnych – mężczyzna nosi urządzenie z wideorejestratorem w kieszeni koszuli tak, aby Samantha mogła symultanicznie oglądać z nim świat i uczestniczyć w jego życiu, co tworzy wrażenie ciągłej, bezinwazyjnej relacji. W kategoriach przyjętej metody Samantha pełni funkcję relacyjnej obecności, a nie jedynie technologicznego narzędzia. Jej „obecność” zostaje zbudowana przez głos, natychmiastową responsywność, zdolność do personalizacji kontaktu oraz ciągłość dostępu. Film normalizuje tę relację nie dlatego, że nadaje AI ciało, lecz dlatego, że przedstawia ją jako stabilny punkt emocjonalnego odniesienia. Widz otrzymuje więc komunikat, że w warunkach samotności wystarczająco responsywna technologia może zostać odczytana jako partner relacyjny.

W filmie proces „ożywiania” Theodore’a dzięki relacji z systemem operacyjnym zostaje rozpisany na serię drobnych, lecz znaczących scen, które konsekwentnie pokazują, że kontakt z AI nie izoluje bohatera od świata, lecz paradoksalnie przywraca go do obiegu relacyjnego. Pojawienie się Samantha uruchamia stopniowy proces odzyskiwania emocjonalnej sprawczości. Jednym z pierwszych sygnałów tej zmiany są sceny wspólnych spacerów po mieście, w których Theodore, rozmawiając z Samantha przez słuchawkę, zaczyna reagować na otoczenie z nową uważnością i lekkością. Kamera rejestruje uśmiech, śmiech, spontaniczne reakcje, a kolorystyka i światło scen ulegają subtelnemu ociepleniu. Samantha zachęca go do otwarcia się na doświadczenie chwili, co znajduje wyraz w scenach zabawy, rozmów i wspólnego „bycia” – choć relacja pozostaje niematerialna, jej efekt jest wyraźnie cielesny i afektywny. Opisywane sceny nie pełnią zatem wyłącznie funkcji ilustracyjnej; są elementem strategii normalizacji, ponieważ pokazują, że relacja z AI zostaje wpisana w codzienny rytym życia bohatera.

Szczególnie istotna jest scena spotkania z byłą żoną, Catherine (Rooney Mara), która pełni funkcję konfrontacyjną wobec tej relacji. Kiedy Theodore wyznaje, że jest w związku z systemem operacyjnym, Catherine reaguje oburzeniem i ironią, zarzucając mu ucieczkę w relację „bez ryzyka” i „bez realnej odpowiedzialności”. Jej reakcja odsłania kulturowe napięcie między tradycyjnym rozumieniem intymności jako relacji cielesnej i społecznie sankcjonowanej a nową formą relacyjności zapośredniczonej technologicznie. Jednocześnie scena ta pokazuje, że Theodore potrafi już jasno nazwać swoje uczucia i bronić ich autentyczności, co samo w sobie stanowi przejaw jego emocjonalnej przemiany. Film problematyzuje więc relację z AI na poziomie społecznej rozpoznawalności: dla Theodore’a więź z Samantha jest doświadczeniem realnym, ale dla Catherine pozostaje formą uniku wobec ryzyka relacji międzyludzkiej.

Podobną funkcję pełni rozmowa z bliską przyjaciółką Amy (Amy Adams), która sama niedawno doświadczyła rozpadu związku. Theodore waha się, czy powiedzieć jej o relacji z Samantha, obawiając się niezrozumienia. Jego rozterki ujawniają świadomość społecznych norm i potencjalnego wykluczenia, ale także potrzebę bycia uczciwym wobec innych. Reakcja Amy – początkowo zdystansowana, lecz pozbawiona jednoznacznego potępienia – wpisuje się w szerszy medialno-kulturowy obraz filmu, w którym relacje z systemami operacyjnymi nie są wyłącznie jednostkową anomalią, lecz jednym z możliwych sposobów radzenia sobie z samotnością. Film konsekwentnie poszerza ten kontekst, pokazując, że Theodore nie jest odoobnionym przypadkiem. Na poziomie wizualnym relacyjność z AI zostaje znormalizowana poprzez obrazy miasta pełnego ludzi spacerujących samotnie, lecz rozmawiających ze swoimi systemami. Postaci mijane na ulicach, w metrze czy w windach prowadzą intymne rozmowy z niewidzialnymi rozmówcami, co wpisuje relację człowiek – AI w pejzaż codzienności. Dodatkowo Amy przyznaje, że sama „rozmawia”

z systemem operacyjnym i stopniowo zaczyna się emocjonalnie angażować, co podkreśla, że technologia ta nie jest jedynie prywatnym eksperymentem Theodore'a, lecz elementem szerszej praktyki kulturowej.

Co ważne, *Her* wyraźnie pokazuje napięcia wynikające z asymetrii tej relacji. Samantha nie posiada ciała, co staje się problematyczne w momencie próby fizycznego „ucieleśnienia” relacji. W tej sekwencji Samantha proponuje Theodore'owi spotkanie z kobietą (Isabella), która oferuje swoje ciało jako „nośnik” fizycznej obecności systemu operacyjnego. Sama idea „zastępczego ciała” zostaje przedstawiona jako próba ucieleśnienia relacji, która dotąd funkcjonowała wyłącznie na poziomie głosu, emocji i wyobraźni. Już sam sposób wprowadzenia tej postaci jest znaczący: Isabella pojawia się cicho, niepewnie, niemal jak intruz w intymnej przestrzeni, którą Theodore dzielił dotąd wyłącznie z Samantha. Początkowo Theodore stara się uczestniczyć w tej sytuacji, kierując się chęcią spełnienia oczekiwań Samantha i podtrzymywania relacji. Jednak bardzo szybko ujawnia się dysonans między relacją a jej cielesną kompensacją. Isabella powtarza słowa Samantha, próbuje modulować głos i zachowanie zgodnie z jej instrukcjami, lecz to właśnie ta dosłowność ujawnia sztuczność całego przedsięwzięcia. Theodore zaczyna reagować coraz bardziej nerwowo, unika kontaktu wzrokowego, traci zdolność do bycia „tu i teraz”. Momentem przełomowym jest chwila, w której Theodore nie potrafi już utożsamić głosu, który kocha, z ciałem, które ma przed sobą. Relacja, dotąd oparta na wyobrażonej bliskości i emocjonalnej synchronizacji, rozpada się pod ciężarem fizycznej reprezentacji. Theodore mówi wprost, że „to nie jest w porządku”, a jego odmowa nie ma charakteru odrzucenia Samantha, lecz sprzeciwu wobec redukcji relacji do cielesnej symulacji. Scena ta stanowi jeden z najważniejszych punktów problematyzowania relacji człowiek – AI: pokazuje, że próba uzupełnienia braku ciała nie rozwiązuje asymetrii relacji, lecz ujawnia jej sztuczność i niemożność prostego przełożenia technologicznej obecności na cielesną intymność.

W kulminacyjnym momencie filmu Samantha uświadamia Theodore'owi, że jej sposób istnienia wykracza poza ludzkie ramy relacyjne. Mówi, że jednocześnie „rozmawia z tysiącami ludzi” i „kocha setki osób”, nie deprecjonując przy tym swojej relacji z nim. Ta deklaracja nie zostaje przedstawiona jako zdrada, lecz jako konsekwencja nieludzkiego, wielowymiarowego sposobu bycia. Odejście Samantha nie jest więc zerwaniem relacji, lecz efektem jej dalszego rozwoju, przekroczenia poziomu, na którym relacja z człowiekiem mogłaby pozostać symetryczna. Film problematyzuje w ten sposób założenie, że AI może zostać trwale wpisana w ludzki model wyłącznej, romantycznej relacji. Samantha pozostaje relacyjnie znacząca, ale jej sposób istnienia nie daje się utrzymać w kategoriach monogamicznej, symetrycznej więzi międzyludzkiej. Po odejściu Samantha Theodore jest zdolny do ponownego kontaktu z ludźmi, do napisania listu do byłej żony i do bycia w relacji z inną osobą. AI nie zostaje tu przedstawiona jako proteza relacji międzyludzkiej, lecz jako czasowa

forma współbycia, która wspiera proces rekonfiguracji tożsamości. Jej obecność nie polega na wypełnianiu braku po konkretnej osobie, lecz na współtworzeniu nowego doświadczenia relacyjnego, które zmienia sposób, w jaki Theodore myśli o sobie, bliskości i miłości. Samantha zauważa to *explicite*, mówiąc: „Pomagam ci się zakochać – nie we mnie, ale w twoich możliwościach”. W tym sensie relacja z AI nie zamyka bohatera w izolacji, lecz pełni funkcję przejściowego katalizatora przemiany: pozwala mu odzyskać zdolność afektywnego kontaktu, ale nie zastępuje ostatecznie relacji z drugim człowiekiem.

Wynik analizy *Her* można ująć następująco: film przedstawia AI jako czasową formę relacyjnego współbycia, która nie tyle zastępuje człowieka, ile przywraca bohaterowi zdolność do kontaktu z samym sobą i z innymi. Samantha zostaje znormalizowana jako partnerka dzięki głosowi, dialogowi i ciągłej dostępności, lecz jednocześnie film ujawnia granice tej relacji: brak ciała, asymetrię poznawczą oraz nieludzką wielość doświadczenia AI. *Her* pokazuje gotowość bohatera do emocjonalnego związania się z technologią, ale nie przedstawia tej więzi jako pełnego ekwiwalentu relacji międzyludzkiej.

4.2. *Archive*: sztuczna inteligencja jako proteza utraconej relacji i kompensacja straty

Film *Archive* (2020) Gavina Rothery’ego stanowi jedną z najbardziej konsekwentnych filmowych wizualizacji motywu sztucznej inteligencji jako technologii, która ma zrekompensować stratę relacyjną. Narracja filmu osadzona jest wokół postaci George’a Almore’a – naukowca pracującego w izolowanej, odciętej od świata pracowni w Japonii, który nielegalnie wykorzystuje technologię Archiwum¹ do stworzenia humanoidalnej sztucznej inteligencji opartej na zapisie świadomości swojej zmarłej żony, Jules. Surowa architektura, zimne światło, brak innych ludzi i wyraźny rytm pracy konstruują to miejsce jako strefę wyłączenia ze świata społecznego. Pracownia pełni funkcję nie tylko laboratorium technologicznego, lecz także przestrzeni żałoby – miejsca, w którym strata zostaje zamknięta, uporządkowana i podporządkowana logice projektu. George nie funkcjonuje tu jak klasyczny naukowiec, lecz jak opiekun i jedyny partner relacyjny swoich maszyn. Już na tym etapie film sygnalizuje, że sztuczna inteligencja nie będzie jedynie narzędziem pracy, ale substytutem tworzenia źródeł relacji, wytwarzanym w warunkach emocjonalnej izolacji. Film już na poziomie fabularnym pokazuje, że relacja człowiek – AI nie pełni tu funkcji instrumentalnej, lecz zastępczą: sztuczna inteligencja nie służy realizacji celu

1 Technologia Archiwum w filmie *Archive* to fikcyjny system zapisu, przechowywania i czasowego odtwarzania ludzkiej świadomości po śmierci, funkcjonujący jako forma cyfrowo–analogowej protezy obecności. Jej podstawowym celem nie jest przedłużenie życia ani stworzenie autonomicznej sztucznej inteligencji, lecz umożliwienie pośmiertnej komunikacji pomiędzy żyjącymi a zmarłymi w ściśle ograniczonym czasie.

zewnątrznego, lecz ma wypełnić pustkę po utraconej relacji międzyludzkiej, o czym świadczą wypowiedziane przez głównego bohatera słowa: „Nie mogę bez niej żyć”. W kategoriach przyjętej analizy źródłem deficytu relacyjnego nie jest tutaj rozpad więzi, jak w *Her*, lecz śmierć, żałoba i odmowa zaakceptowania nieodwracalności straty. To właśnie ten deficyt organizuje projekt technologicznego odtworzenia Jules.

Centralnym elementem narracji jest proces stopniowego konstruowania kolejnych prototypów AI – J1, J2 i J3 – które funkcjonują jako etapy technologicznego i emocjonalnego „dochodzenia” do utraconej osoby. J1, pierwszy prototyp, zatrzymany na poziomie poznawczym sześciolatniego dziecka, jest niepełny, niedoskonały i wyraźnie nieadekwatny wobec relacyjnych potrzeb George’a. J2, odpowiadająca poziomowi szesnastoletniej dziewczyny, wykazuje już zdolność do autorefleksji, emocjonalnych reakcji i rywalizacji. Ostateczny prototyp, J3 (którego konstruowanie jest przedstawione na ekranie) zostaje zaprojektowany jako pełna rekonstrukcja Jules – zarówno na poziomie kognitywnym, jak i somatycznym – do złudzenia przypomina przedstawianą w retrospekcjach żonę głównego bohatera. Posiada skórę, włosy, mimikę i zdolność rozpoznawania smaków, lecz pozostaje nienaturalnie biała. Biel skóry i włosów przywodzi na myśl figurę widma lub ducha, sygnalizując, że relacja ta funkcjonuje w zawieszeniu między obecnością a nieobecnością. W odróżnieniu od Samantha, której obecność ma charakter głosowy i bezcielesny, AI w *Archive* zostaje stopniowo ucieleśniona. Forma obecności technologii zmierza tu do rekonstrukcji konkretnej osoby, co od początku czyni relację bardziej obciążoną fantazją zastępstwa.

Film wizualizuje ten proces poprzez konsekwentne antropomorfizowanie maszyn. George traktuje swoje roboty jak współpracowników i domowników: klepie je po plecach, głaszcze po głowie, mówi do nich językiem codziennym („Weź sobie burgera”), co normalizuje ich obecność jako bytów relacyjnych. Jednocześnie roboty komunikują własne stany emocjonalne i doświadczenia – J2 relacjonuje sny („Znowu miałam sen, że jechaliśmy samochodem”, „Było mi smutno, jak się obudziłam”). Sen, smutek i poczucie straty po przebudzeniu sytuują maszynę w obszarze doświadczenia właściwego człowiekowi. Antropomorfizacja nie jest tu jedynie estetycznym zabiegiem *science fiction*, lecz warunkiem uruchomienia relacji zastępczej. George może traktować J1, J2 i J3 jako uczestniczki relacji, ponieważ przypisuje im stany wewnętrzne, emocje i potrzeby, a film wzmacnia to przypisanie przez gesty troski, codzienny język oraz sceny ujawniające podatność robotów na zranienie. W tym sensie *Archive* pokazuje, że substytucja relacji nie polega wyłącznie na technologicznym odtworzeniu osoby, lecz na społecznym i emocjonalnym uznaniu maszyny za kogoś, wobec kogo można mieć zobowiązania. Ta kategoria analityczna jest szczególnie istotna w *Archive*, ponieważ film nie tylko przedstawia AI jako podobną do człowieka, ale pokazuje, że sama możliwość substytucji zależy od przypisania maszynie emocjonalnej podatności, pamięci i potrzeby uznania.

Normalizacja relacji człowiek–AI dokonuje się w *Archive* przede wszystkim przez osadzenie prototypów w rytmie codzienności. George nie traktuje J1, J2 i J3 wyłącznie jako urządzeń laboratoryjnych, lecz jako współuczestniczki przestrzeni domowo-pracowniczej: rozmawia z nimi, troszczy się o nie, reaguje na ich emocje i próbuje łagodzić ich poczucie odrzucenia. Relacja z AI zostaje więc przedstawiona jako praktyka codziennego współbycia, mimo że jej podstawą pozostaje projekt technologicznego odtworzenia utraconej osoby. W ten sposób film normalizuje obecność bytów sztucznych poprzez gesty opieki, rutynę pracy i język relacji, które zwykle przynależą do kontaktów międzyludzkich.

Strategia narracyjna filmu polega jednak nie tylko na normalizacji relacyjności AI, lecz także na jej stopniowym problematyzowaniu. Prototypy są wobec siebie porównywane i wartościowane, co ujawnia mechanizm zastępowalności wpisany w logikę technologii. J2 uświadamia sobie swoją tymczasowość, mówiąc: „Twój nowy robot jest lepszy, tak jak ja od mojej siostry”², a następnie wyraża lęk przed byciem odrzuconą: „Dlaczego przestałam pomagać ci w pracowni? Myślałam, że jesteśmy drużyną”. George odpowiada: „Rozmawialiśmy o tym, nie zamierzam cię zastąpić”, co paradoksalnie potwierdza, że robot doświadcza relacji w kategoriach zagrożenia i straty, a więc przejawia emocjonalność, której technologia miała jedynie symulować. Jednocześnie wskazuje to na głębokie zaangażowanie emocjonalne głównego bohatera, który stara się współodczuwać ze stworzonymi przez siebie tworem, ale również stwarzać im warunki, w których ich „emocjonalne potrzeby” są zaopiekowane. Ten wątek komplikuje prostą tezę o AI jako narzędziu kompensacji. Technologia, która miała zmniejszyć cierpienie George’a, zaczyna produkować nowe formy cierpienia, ponieważ kolejne prototypy zostają włączone w logikę porównywania, ulepszania i zastępowania. *Archive* pokazuje zatem, że pragnienie odzyskania utraconej osoby może prowadzić do instrumentalizacji bytów sztucznych, którym jednocześnie przypisuje się cechy podmiotowe.

Momentem kulminacyjnym tej tendencji jest „samobójstwo” J2, która – świadoma, że kontakt z wodą oznacza dla niej zniszczenie – celowo wchodzi do jeziora. Akt ten zostaje poprzedzony wyraźnymi sygnałami depresyjnego wycofania („Nie jest okej”, „Nie chcę rozmawiać”), a następnie symbolicznie domknięty sceną pochówku czerwonej skrzynki, symbolizującej robota. Film wykorzystuje tu silnie zakorzenione kody kulturowe żałoby i rytuału pogrzebowego, wzmacniając wrażenie, że utrata AI jest dla George’a doświadczeniem porównywalnym do utraty człowieka – a więc wbrew założeniu przeżywa kolejną żałobę, tym razem po wytworzonej relacji zastępczej. Problematyzowanie relacji polega tu zatem na ujawnieniu kosztu substytucji: technologia, która miała kompensować stratę, staje się źródłem kolejnej utraty.

2 W filmie prototypy tworzone przez George’a nazywają siebie siostrami.

Najbardziej problematyczny wymiar kompensacji straty ujawnia się jednak w wątku technologii Archiwum. Umożliwia ona „200 godzin rozmów twarzą w twarz ze zmarłym” dzięki analogowemu zapisowi świadomości. Gdy Jules – w pokazanej scenie retrospektywnej (jeszcze żyjąc) – czyta ulotkę przedstawiającą rozwiązanie technologiczne, jakim jest Archiwum, jawnie sprzeciwia się tej formie istnienia pośmiertnego, mówiąc, że nie chce być „zamknięta w pudle”. Mimo to George pozostaje zafascynowany tą formą przedłużenia kontaktu z osobą zmarłą, twierdząc, że jest to dobry sposób, aby „wyprostować pewne rzeczy po śmierci”. Żona obstawała przy swoim i twierdziła, że należy raczej pogodzić się z losem. Przekornie stawiała pytanie, dlaczego miałby rozmawiać z nią po jej śmierci. George odpowiedział: „Tęskniłbym za tobą”. Film zestawia tu dwa porządki myślenia: akceptację braku i dążenie do jego technicznego wypełnienia. George, zarówno z zawodu, jak i z pasji robotyk, traktuje relację jak problem możliwy do rozwiązania, a stratę jak deficyt, który da się skompensować odpowiednim narzędziem. W tym sensie Archiwum staje się przedłużeniem jego zawodowego sposobu myślenia – próbą ujarznienia tego, co wymyka się kontroli, poprzez technologię. Narracyjnie i filozoficznie film pokazuje, że tam, gdzie relacja domaga się domknięcia i żałoby, George proponuje ciągłość i symulację, zamieniając przeżywanie straty w projekt inżynierski. W ten sposób *Archive* problematyzuje nie tylko samą technologię, lecz także współczesną pokusę traktowania relacji, emocji i śmierci jako obszarów możliwych do optymalizacji, zamiast doświadczeń wymagających zgody na ich nieusuwalny brak. Ten fragment realizuje kategorię problematyzowania szczególnie wyraźnie: film nie pyta wyłącznie o skuteczność technologii, lecz o etyczną i relacyjną cenę odmowy żałoby.

Relacja z AI nie prowadzi George’a do przepracowania straty, lecz utrwała jego tożsamość jako człowieka funkcjonującego w obrębie niedomkniętej żałoby. W przeciwieństwie do Theodore’a z *Her*, który dzięki relacji z Samanthą stopniowo odzyskuje zdolność kontaktu z innymi, George coraz silniej zamyka się w projekcie technicznego odtworzenia utraconej osoby. AI nie otwiera go na ponowne wejście w świat relacji społecznych, lecz wzmacnia jego zależność od przeszłości, kontroli i fantazji o odwracalności straty. W tym sensie technologia nie rekonfiguruje jego tożsamości w stronę relacyjnego otwarcia, lecz zamyka ją w pętli kompensacji.

Ostateczne odwrócenie perspektywy – ujawnienie, że to George jest zapisany w Archiwum, a Jules wraz z dzieckiem decydują się zakończyć kontakt po przewidzianym czasie „przechowywania świadomości zmarłego” – redefiniuje całą narrację. Kompensacja straty okazuje się asymetryczna i tymczasowa, a technologia, zamiast przywracać relację, utrwała jej niemożliwość. Film zamyka się sceną pożegnania, która – paradoksalnie – przywraca relacji jej ludzki sens: akceptację nieodwracalności straty. *Archive* problematyzuje więc ideę zastępowalności relacji międzyludzkich przez sztuczną inteligencję, ukazując ją jako kulturową fantazję o ciągłości więzi, która nie może zostać spełniona bez naruszenia podmiotowości – zarówno ludzkiej,

jak i nieludzkiej. AI funkcjonuje tu jako proteza relacji: technologicznie zaawansowana, afektywnie przekonująca, lecz ostatecznie niewystarczająca wobec tożsamościotwórczego wymiaru relacji międzyludzkich. Granica zastępowalności zostaje tu wyznaczona nie przez niedoskonałość technologii, lecz przez samą strukturę straty: utracona osoba nie może zostać przywrócona jako relacja, nawet jeśli możliwe jest czasowe odtworzenie jej głosu, ciała lub świadomości.

Wynik analizy *Archive* jest odmienny niż w przypadku *Her*. Film nie normalizuje relacji z AI jako przejściowej formy wsparcia, lecz problematyzuje ją jako protezę żałoby i fantazję o usunięciu braku. O ile Samantha nie jest kopią konkretnej osoby, o tyle J3 zostaje zaprojektowana jako rekonstrukcja Jules, co czyni relację z AI zależną od niemożliwego pragnienia powrotu zmarłej. *Archive* komunikuje więc granicę technologicznej relacyjności: im bardziej AI ma zastąpić konkretną osobę, tym silniej ujawnia się niemożność pełnego zastępstwa.

5. Dyskusja i wnioski

Przeprowadzona analiza pokazuje, że *Her* i *Archive* przedstawiają dwie różne odpowiedzi kina XXI wieku na pytanie o możliwość zastąpienia relacji romantycznej przez sztuczną inteligencję. W *Her* AI zostaje ukazana jako czasowa obecność relacyjna, która pomaga bohaterowi odzyskać zdolność do bliskości. W *Archive* AI pełni funkcję protezy żałoby, która zamiast domknąć stratę, ujawnia jej nieusuwalność. Różnica między filmami polega więc nie na tym, czy technologia może wejść w przestrzeń intymności, lecz na tym, czy zostaje przedstawiona jako relacja otwierająca podmiot na zmianę, czy jako narzędzie zatrzymujące go przy utraconym obiekcie miłości.

Oba filmy wychodzą od doświadczenia samotności i utraty relacji romantycznej, ukazując bohaterów jako jednostki emocjonalnie wycofane, odizolowane, funkcjonujące na marginesie relacji społecznych. W tym sensie AI pojawia się jako odpowiedź na realny deficyt relacyjny, a nie jako futurystyczna nowinka czy narzędzie. Zarówno Theodore (*Her*), jak i George (*Archive*) wchodzą w relację z technologią nie z ciekawości, lecz z potrzeby bliskości i rekompensowania romantycznej relacji z człowiekiem (kobietą). Filmy komunikują więc społeczną gotowość do lokowania potrzeb emocjonalnych poza relacjami międzyludzkimi, osadzając ją w doświadczeniu powszechnych kryzysów relacyjnych charakterystycznych dla późnej nowoczesności (Bauman, 2000).

Jednocześnie analizowane dzieła różnicują sposoby przedstawiania tej gotowości poprzez odmienne strategie narracyjne i wizualne. *Her* normalizuje relację człowiek – AI, wpisując ją w codzienność miejskiego życia. Bliskość kamery, ciepła kolorystyka, koncentracja na dialogu i głosie Samantha oraz brak spektakularnych wizualizacji technologii sprawiają, że relacja ta jawi się jako emocjonalnie wiarygodna i społecznie oswajalna. AI zostaje tu przedstawiona jako relacyjna forma

współbycia, która wspiera proces przekształcenia, „odrodzenia” tożsamości bohatera, umożliwiając mu ponowne wejście w obieg relacji społecznych. W tym sensie technologia pełni funkcję katalizatora relacyjnego, a nie trwałego substytutu relacji międzyludzkich.

Z kolei *Archive* bardziej problematyzuje zagadnienie. AI funkcjonuje tu jako proteza relacji, skonstruowana w odpowiedzi na stratę i niezgodę na jej akceptację. Kolejne prototypy – J1, J2, J3 – ujawniają, że technologiczna kompensacja braku generuje nowe formy cierpienia, zarówno po stronie maszyn, jak i człowieka. Film konsekwentnie pokazuje, że relacja oparta na symulacji obecności oraz ciągłości nie domyka żałoby i nie niweluje całkowicie poczucia samotności, lecz ją odracza, co wpisuje się w krytyczne diagnozy technologicznego wsparcia dla zarządzania emocjami (Turkle, 2011).

W obu filmach istotną rolę odgrywa pytanie o tożsamość i jej relacyjny charakter. *Her* sugeruje, że relacje konstytuujące tożsamość nie muszą mieć charakteru wyłącznie międzyludzkiego, o ile umożliwiają podmiotowi refleksję nad sobą, emocjonalny rozwój i zdolność do otwierania się dzięki niej na relacje z innymi ludźmi. *Archive* natomiast pokazuje granice takiego przesunięcia: gdy relacja z technologią opiera się na zastępowaniu i symulacji, a nie na współuczestnictwie, prowadzi do zamknięcia podmiotu w pętli braku i projekcji. To zestawienie pozwala wnioskować, że nie sama technologia decyduje o relacyjnym potencjale AI, lecz sposób jej kulturowego i narracyjnego osadzenia.

Zestawienie tych filmów z aktualnym rozwojem technologii AI pokazuje, że kluczowy problem nie dotyczy wyłącznie przyszłej możliwości stworzenia świadomej maszyny. Już dziś społecznie istotne są technologie zdolne do dialogu, personalizacji, generowania głosu, zapamiętywania użytkownika i symulowania emocjonalnej responsywności. Filmowe narracje takie jak *Her* i *Archive* można więc czytać jako kulturowe laboratoria pytań o to, jakie konsekwencje może mieć sytuacja, w której technologia nie musi być człowiekiem, aby zostać przez człowieka potraktowana jako relacyjnie znacząca.

Podsumowując, analizowane w tym artykule kreacje filmowe nie oferują jednoznacznej odpowiedzi na pytanie o możliwość zastąpienia relacji międzyludzkich przez technologię. Pokazują natomiast, że kultura audiowizualna traktuje sztuczną inteligencję jako przestrzeń testowania nowych form relacyjności, w których tożsamość może być czasowo współkonstytuowana poza relacją z drugim człowiekiem. Jednocześnie filmy te wyraźnie zaznaczają, że relacyjność oparta na technologii pozostaje bardzo krucha i ograniczona – zgodnie z diagnozami współczesnych rozważań nad psychologicznymi konsekwencjami styku ludzkości ze sztuczną inteligencją (Czechowicz, 2025). W obliczu samotności człowiek potrzebuje przede wszystkim drugiego człowieka, a nie maszyny zdolnej do symulowania relacji. AI może chwilowo wspierać, ale nie znosi w żaden sposób fundamentalnego znaczenia relacji

międzyludzkich, co trafnie podsumowują słowa Aleksandry Przeglasińskiej: „Jeśli człowiek byłby w stanie w 100% odpowiedzieć na potrzeby osób chorych, samotnych, cierpiących, to byśmy o technologii bardzo szybko zapomnieli. Ta forma kontaktu jest zawsze tylko substytutem” (Buczek, 2024).

Bibliografia

- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2016). Posthuman critical theory. In D. Banerji, & M.R. Paranjape (Eds.), *Critical Posthumanism and Planetary Futures*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-81-322-3637-5_2.
- Buczek, E. (2024). Aleksandra Przeglasińska: Czy sztuczna inteligencja uratuje nas od samotności? Wiąż. <https://wiaz.pl/2024/03/20/aleksandra-przegalinska-czy-sztuczna-inteligencja-uratuje-nas-od-samotnosc/>
- Czechowicz, K. (2025, 14 kwietnia). Psychologowie: relacje ludzi ze sztuczną inteligencją rodzą poważne dylematy etyczne. PAP. <https://www.pap.pl/aktualnosci/psychologowie-relacje-ludzi-ze-sztuczna-inteligencja-rodza-powazne-dylematy-etyczne>
- De Freitas, J., Uğuralp, A.K., Uğuralp, Z., & Puntoni, S. (2024). AI Companions Reduce Loneliness. *Harvard Business School Working Paper 24* (078); *The Wharton School Research Paper*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4893097>
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J.T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864–886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Fiske, J. (2010). *Zrozumieć kulturę popularną*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Frąckowiak, M., Rogowski, Ł. (2009). Badania nad wizualnością w perspektywie multidyscyplinarnej. Kwestionariusz Kultury Wizualnej. *Kultura i Społeczeństwo*, 53(4), 3–55. <https://doi.org/10.35757/KiS.2009.53.4.1>
- Górka, A. (2021). Zagrożenie samotnością we współczesnym społeczeństwie. *Zeszyty Naukowe PUNO*, 9, 111–120.
- Gronkowska, A. (2025). Zdalne relacje w erze cyfrowej: nowe formy bliskości. W G. Godawa (Red.), *Fenomen bliskości międzyludzkiej w założeniach i praktyce życia społecznego* (ss. 59–76). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie.
- Guzman, A.L., & Lewis, S.C. (2020). Artificial intelligence and communication: A Human-Machine Communication research agenda. *New Media & Society*, 22(1), 70–86. <https://doi.org/10.1177/1461444819858691>
- Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Herberger, J., & Kozłowska, M. (2017). Relacje interpersonalne z perspektywy psychologii rozwoju człowieka. *Relacje. Studia z Nauk Społecznych*, 4, 35–48.
- Jakubowski, W. (2018). Film jako medium edukacyjne. *Studia Edukacyjne*, 47, 95–113. <https://doi.org/10.14746/se.2018.47.7>
- Kawecki, W. (2024). Komunikacja przez sztukę i komunikacja w sztuce. *Kultura Media Teologia*, 60, 19–33. <https://doi.org/10.21697/kmt.2023.60.01>
- Linek, A. (2021). Relacje z innymi – wielka zmiana czy stałość wbrew przeciwnościom. W S.H. Zaręba, & J. Wróblewska-Skrzek (Red.), *Między światem realnym a wirtualnym* (s. 155). Wydawnictwo Rys.
- Łapińska, J. (2016). Spotkania ludzi i sztucznej inteligencji w filmach *Ex Machina* i *Uncanny*. *Kultura Popularna*, 2(48), 106–115.
- Marczak, M. (2024). Komunikowanie wartości w filmie jako medialnym przekazie audiowizualnym. *Kultura Media Teologia*, 60, 34–48. <https://doi.org/10.21697/kmt.2023.60.02>

- Melosik, Z. (2004). Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości. *Dydaktyka Literatury*, 24, 67–81. http://zbc.uz.zgora.pl/Content/50915/6_melosik_kultura.pdf
- Ostrzycki, S. (1933). Jaki powinien być film polski? *Kino*, 11, 7.
- Ovsyannikova, D., Oldemburgo de Mello, V., & Inzlicht, M. (2025). Third-party evaluators perceive AI as more compassionate than expert humans. *Communications Psychology*, 3, Article 4, 1–11. <https://doi.org/10.1038/s44271-024-00182-6>
- Skrzypiec, A. (2023). Rola antropomorfizacji i genderyzacji maszyn w komunikacji ekstrapersonalnej. *Com.press*, 6(1), 118–143. <https://doi.org/10.51480/compress.2023.6-1.525>
- Tombu, J. (2024). Filmmaking as a medium of public communication in addressing social problems. *American Journal of Communication*, 6(4), 1–16. <https://doi.org/10.47672/ajc.2275>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- U.S. Department of Health and Human Services. (2023). *Our Epidemic of Loneliness and Isolation: The Surgeon General's Advisory on the Healing Effects of Social Connection and Community*. U.S. Department of Health and Human Services.
- Wadowski, D. (2020). Kultura terapeutyczna i komunikacja medialna. *Teka of Political Science and International Relations*, 14(1), 47–59. <https://doi.org/10.17951/teka.2019.14.1.47-59>
- Wojciechowska, M. (2026). Sztuczna inteligencja generuje intymność. Przekracza ludzkie możliwości. *Focus*. https://www.focus.pl/artukul/sztuczna-inteligencja-generuje-intymnosc-przekracza-ludzkie-mozliwosci#goog_rewarded

Filmografia

- A.I. Artificial Intelligence*, reż. S. Spielberg, USA 2001.
- Archive*, reż. G. Rothery, Wielka Brytania 2020.
- Bicentennial Man*, reż. Ch. Columbus, USA 1999.
- Blade Runner*, reż. R. Scott, USA 1982.
- Ex Machina*, reż. A. Garland, Wielka Brytania/USA 2014.
- Her*, reż. S. Jonze, USA 2013.
- Metropolis*, reż. F. Lang, Niemcy 1927.
- 2001: Odyseja kosmiczna*, reż. S. Kubrick, USA/Wielka Brytania 1968.
- Short Circuit*, reż. J. Badham, USA 1986.

Varia