

Oblikovanje ljudske kulture kroz tehnologiju i medije: slučaj serije "Black Mirror"

Salacan, Matej

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Department of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:589757>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-15**



Repository / Repozitorij:

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

HRVATSKI STUDIJI

MATEJ SALACAN

**OBLIKOVANJE LJUDSKE KULTURE
KROZ TEHNOLOGIJU I MEDIJE
SLUČAJ SERIJE *BLACK MIRROR***

DIPLOMSKI RAD

ZAGREB, RUJAN 2019.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

HRVATSKI STUDIJI

ODSJEK ZA KOMUNIKOLOGIJU

MATEJ SALACAN

**OBLIKOVANJE LJUDSKE KULTURE
KROZ TEHNOLOGIJU I MEDIJE
SLUČAJ SERIJE *BLACK MIRROR***

DIPLOMSKI RAD

Mentor: prof. dr. sc. Danijel Labaš

ZAGREB, RUJAN 2019.

Sažetak

Tehnologija je veliki dio ljudske kulture. Razvoj informacijske tehnologije otvara nove mogućnosti širenja informacija i tako počinje novo doba tehnologije. Kroz elektroničke medije i sadržaj tih medija ljudi oblikuju percepciju o svijetu koji ih okružuje. Serija *Black Mirror* jedna je od serija koje su obilježile ovo desetljeće i koja ne prestaje otvarati nove diskurse o utjecaju tehnologije i medija na popularnu kulturu. U ovom radu prvo je prikazan razvoj tehnologije i medija te njihov odnos. Nakon toga postavljeno je pitanje etike u tehnologiji i medijima. Istraživački dio rada metodom analize sadržaja ispituje sadržaj serije *Black Mirror* kojim se daje odgovor na pitanje o tome prevladava li u seriji negativan sadržaj odnosno negativna konotacija na tehnologiju.

Ključne riječi: tehnologija, mediji, medijski sadržaj, analiza sadržaja, tehnofobija, tehnofilija, transhumanizam, neoludizam

Summary

Technology is a major part of human culture. The development of information technology has opened up new opportunities for information dissemination and thus opened the doors for a new era of technology. Through electronic media and its content, people shape the perception of the world around them. The Black Mirror series has marked this decade and it does not cease to open new discourses about the impact of technology and media on human culture. This thesis presents the development of technology and the media in their relationship. Thereafter, the question of ethics in technology and the media have been raised. The research part examines the content of the Black Mirror series and tries to answer the question of whether negative content or a negative connotation on technology is prevalent in the series.

Keywords: technology, media, media content, content analysis, technophobia, technophilia, transhumanism, neo-luddism

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Televizijske serije	2
2.1. Povijest sadržaja televizijskih serija	4
2. 2. Fenomen Netflix	9
4. 3. Znanstvena fantastika i Black Mirror	11
3. Tehnologija i mediji	14
3.1. Razvoj informacijske tehnologije	14
3.2. Mediji kao sustavi informiranja	17
4. Oblikovanje ljudske kulture kroz tehnologiju	18
4.1. Suprotstavljanje transhumanizma i neoludizma	21
4.2. Pitanje odnosa tehnologije i etike	24
5. Istraživanje	26
5.1. Predmet istraživanja	26
5. 2. Ciljevi i hipoteze istraživanja	27
5. 3. Metoda istraživanja	28
5. 4. Rezultati istraživanja	29
5. 5. Rasprava	38
6. Zaključak	40
7. Popis korištenih izvora	42
8. Prilog: Analitička matrica	45

1. Uvod

Tehnologija je u modernom ljudskom životu neizbježna pojava. Tehnologiju koristimo kako bi olakšali komunikaciju i obavljanje svakodnevnih poslova ili nam jednostavno služi kao instrument uživanja u slobodnom vremenu. U slučaju kada odaberemo tehnologiju kao predmet uživanja u slobodnom vremenu, najčešće je to preko elektroničkih medija. Čitajući portale, slušajući radio, gledajući televiziju, prenoseći sadržaj putem računalne mreže, mnoštvo ljudi oblikuje svoja mišljenja i percepciju o svakodnevnicima koja ih okružuje. Televizijske serije postale su dio popularne kulture nedugo nakon što je televizija postala dostupna svim kućanstvima. Razvojem interneta i sadržaja koji se emitira, televizijske serije prelaze u format serije na zahtjev i tako dobivaju još veći utjecaj na popularnu kulturu.

Svaka generacija može izdvojiti nekoliko najpopularnijih serija koje su obilježile njihovo odrastanje. Godine 2011. započelo je emitiranje serije *Black Mirror*, serije koja, ovisno o epizodi, pripada žanrovima drame, trilera, znanstvene fantastike. Serije za cilj imaju zabaviti publiku tijekom slobodnog vremena, ali mogu imati i veći cilj pa tako mogu, poput *Black Mirror*, oblikovati svijest modernog društva. Serija *Black Mirror* zasigurno je jedna od serija koje su obilježile ovo desetljeće i koja ne prestaje otvarati nove diskurse o utjecaju tehnologije i medija na popularnu kulturu.

Cilj ovog rada je ispitati koliko je tehnologija utjecala na kulturu današnjice. Ovim radom istražiti ćemo i utvrditi vrstu sadržaja serije *Black Mirror* koja u svojim epizodama prikazuje tehnologiju i njen utjecaj na likove i njihovo okruženje. Sam naziv serije znači „crno zrcalo“, a odnosi se na ekrane tehnologije koju koristimo svakodnevno – računala, prijenosna računala, mobilni telefoni, tableti i slično pa samim time naziv aludira na tehnologiju koju koriste i sami gledatelji. Primjer uspješnog širenja straha tijekom korištenja tehnologije je trend prekrivanja web kamere na prijenosnom računalu nakon što je emitirana epizoda *Shut up and Dance*.¹

U prvom dijelu rada objasniti ćemo što su to televizijske serije, fenomen Netflix i njegovu popularnost, koje vrste serija razlikujemo te kojem žanru i tematici pripada serija *Black Mirror*.

Nakon toga, u drugom dijelu rada, definirat ćemo tehnologiju, medije te ćemo objasniti kakav je odnos tehnologije i medija. Prikazat ćemo povijest tehnologije i medija, odnosno kako

¹ Vidi: <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/shut-up-and-dance-black-mirror-season-3-recap>, pristupljeno: 2. 7. 2019.

su se tehnologija i mediji razvijali kroz godine. Nakon toga analizirat ćemo kako su tehnologija i mediji oblikovali ljudsku kulturu.

U trećem dijelu rada objasniti ćemo što su filozofski pravci, odnosno pokreti – transhumanizam i neoludizam. Točnije, prikazat ćemo kako netko može biti *tehnofob* pa se tako „bojati“ razvoja tehnologije ili biti *tehnofil* i uživati u svakom novom tehnološkom otkriću. Nadalje, prikazat ćemo i objasniti odnos tehnologije, medija i etike. Naime, kao i u svim drugim sličnim slučajevima, i kod ovih se pojava postavlja pitanje postoji li granica u korištenju tehnologije u određenim situacijama.

U četvrtom dijelu rada postaviti ćemo hipoteze, objasniti metodologiju i metode rada, te prikazati rezultate istraživanja. U tom dijelu rada koristit ćemo se metodom analize sadržaja, kvalitativnom i kvantitativnom metodom koju ćemo primijeniti objektivno i kritički. Za potrebe analize izrađena je analitička matrica koja će se ispunjavati za svaku epizodu. Za istraživanje su u obzir uzete 4 od ukupno 5 sezona. Prve dvije sezone imaju po tri epizode, dok treća i četvrta imaju po šest epizoda. Za potrebe istraživanja u obzir su uzete sve epizode prve dvije sezone. Iz treće sezone uzete su epizode parnog broja. Točnije epizode 2, 4 i 6. U četvrtoj epizodi za istraživanje su uzete epizode neparnog broja. Točnije, epizode 1, 3 i 5. Dakle, od ukupno 21 epizode, za istraživanje se koristilo 12 epizoda. Za istraživanje su postavljene polazne i specifične hipoteze koje ćemo potvrditi ili opovrgnuti nakon analize dobivenih podataka.

2. Televizijske serije

Johanna Sander (2012: 17) u svom radu piše da su televizijske serije medij vizualnog pripovijedanja, a kao glavnu razliku u odnosu na ostale medije poput knjiga i filmova izdvaja trajanje i „beskrajni“ koncept. Dalje navodi da su knjige i filmovi interno zatvorene priče koji imaju završetak te zauzimaju zatvoreni prostor i vrijeme. Takav model je tradicionalni dramaturški model, koji seže od teorije antičke drame do danas i posebno je popularan u *hollywoodskom* stilu. Autorica navodi da Knut Hieckethier taj stil opisuje kao „*Dramaturgie der geschlossenen Form*“, što u osnovi znači dramaturgija zatvorenog oblika, to jest zatvorena dramaturgija. S druge strane, televizijske serije imaju potpuno različite stvarne duljine (od nekoliko epizoda do desetak sezona, kao i epizode od nekoliko minuta do sat vremena).

Stvaranje televizijske serije prema Sander proteže se na nekoliko godina i ovisi o vanjskim resursima kao što su glumačka postava, tim ljudi koji stvaraju seriju, ekonomski resursi, sponzori, mreža i publika, ali je istovremeno pod nevjerojatnim vremenskim pritiskom uzimajući u obzir emitiranje i raspored televizijskog kanala na kojem se mora proizvesti mnogo više sadržaja u puno kraće vrijeme u usporedbi s igranim filmovima. Jedna komponenta može lako promijeniti smjer priče te tako televizijsku seriju ostavlja u stalnom riziku da se izmijeni iz izvorne verzije ili da u potpunosti ostane nedovršena. Hickethier taj oblik dramaturgije naziva otvorenim, pozivajući se na njegovu mogućnost nepotpunosti, to jest nedovršenosti. Naime, Sander piše da televizijska serija ima narativnu strukturu kojoj je cilj beskonačnost te tako pruža kreativcima priliku da neprestano ispričaju svoju priču, dok u isto vrijeme ostavlja producentima i kanalima mogućnost da naruče više epizoda ili da otkazu epizodu na temelju ocjena kad god smatraju da je to prikladno i potrebno.

Gary A. Copeland (2007: 283) objašnjava povijest televizijskog stila koje se prema njemu sastoji od tehnologije, ekonomije, i estetike. Nadalje navodi da nijedan od tih pojedinačnih elementa ne objašnjava dovoljno zašto televizija izgleda i zvuči kao danas. Copeland piše da tehnologija koja pruža niz prilika za promjene u stilu sama po sebi nije dovoljna da uzrokuje promjene. Autor također navodi da je televizija skup stilova radija, filma i kazališta. Nadalje navodi da je radio bio jedan od najvećih utjecaja, jer je kontrola televizijske industrija bila u rukama onih koji su kontrolirali radijsku industriju. Copeland objašnjava da je televizija započela kao medij uživo, kada je prijenos uživo bio viđen kao prikladniji i superiorniji od snimljene izvedbe. Nakon toga, piše autor, snimljeni programi postupno su počeli zamjenjivati one uživo. Uvođenje i razvoj elektroničkog uređivanja videokasete učinilo je videokasetu još održivijom. Danas je, piše Copeland, analogno elektroničko uređivanje zamijenjeno računalnim nelinearnim uređivanjem. Neki su tvrdili da je televizija prije svega slušni medij te da u kombinaciji s prisutnošću slika, televizijski zvuk igra važnu ulogu u izgradnji raspoloženja.

2.1. Povijest sadržaja televizijskih serija

Godine 1927. izumljena je prva elektronička televizija, a već 1951. godine pojavila se serija *I love Lucy* koja je zaokupila gledatelje tog doba i plasirala se na prvo mjesto američkog TV programa.²

Rachel Simon (2015) u svom članku *Evolution Of The Television Drama - From Studying 1980 To Predicting 2020* objašnjava kako se od svih zabavnih platformi nijedna nije toliko i tako brzo promijenila poput televizije. Simon piše kako se u proteklih nekoliko godina drastično promijenio stav prema televiziji. Od mišljenja da kućanstvo ni ne treba posjedovati televiziju dolazi do zlatnog doba televizije i to zahvaljujući porastu visokokvalitetnih televizijskih serija poput *Igre prijestolja* i *Na putu prema dolje*. Bez obzira na mišljenje da je to prolazni trend, ne može se osporiti činjenica da je televizija doživjela veliku revitalizaciju, a s obzirom na to koliko se novih emisija godišnje snimi ili proizvede, malo je vjerojatno da će se dominacija televizijskih serijala uskoro promijeniti.

Simon postavlja pitanje kakva će biti televizija u budućnosti? Autorica ističe koliko se platforma promijenila od 2010. godine zbog čega bi u sljedećih nekoliko godina TV mogao izgledati mnogo drugačije od onoga kako ga danas poznajemo - posebno dramski serijali, gdje se dogodila najveća transformacija.

U istom članku, Rachel Simon prikazuje razvoj sadržaja televizijskih drama od 1980. godine pa do predviđanja sadržaja 2020. godine:

1. Od 1980. do 1990. godine

Opće teme: Obiteljske saponice koje se sastoje od skandala, afera i ubojstava. Započelo je serijom *Dallas*, a nakon toga nastavljaju serije *Dynasty*, *Falcon Crest* i *Knots Landing*. U tim serijama puno je ljubavnih priča te im je zajednička tematika rješavanja „misterije“ pojedinca dok je fokus na djelovanju zakona.

Vrsta uloga: Široka glumačka ekipa s pokušajima da se ispriča mnogo priča odjednom.

² Prema: <https://bebusinessed.com/history/history-of-the-television/>, pristupljeno: 5. 8. 2019.

Ženska prisutnost: *Ubojstvo, napisala je* i *Falcon Crest* bile su jedine dvije koje su doista imale žensku ulogu, iako je nekoliko glumačkih ekipa uključivalo i žene u glumačkoj postavi. Autorica navodi da je serija *Magnum* sa *Tomom Selleckom* u osnovi reklama za muškost.

Raznolikost: Drame 80-ih prevladavale su bijelcima. Serija *L. A. Law* je jedina koja se može istaknuti po rasnoj raznolikosti.

Statusi odnosa: Ideja sretnog samca ili zdrave veze čini se da se nije baš dobro slagala s TV tvorcima iz 80-ih godina, jer je gotovo svaki protagonist iz najpopularnijih serijala razveden, udovac/udovica ili oženjen, ali uz puno poslova.

Lokacije: Uz nekoliko izuzetaka (*Magnum* i *Dallas*), ove su drame imale tendenciju da se snimaju u *hollywoodskim* studijima.

Obiteljski prilagođen sadržaj: Unatoč svim dramama u odnosima, vrlo je malo serija zapravo sadržavalo previše eksplicitan sadržaj. Čak je i *Ubojstvo, napisala je* unatoč visokoj stopi ubojstava izbjegavala eksplicitan sadržaj.

Trajanje nasljeđa: Neke emisije su nestale u TV zaboravu (primjer je serija *Simon & Simon*), ali mnoge su imale ogroman utjecaj na popularnu kulturu. *Dallas* i *Dynasty* preteče su *Tračerice* i *O.C.-a*, a *Ubojstvo, napisala je* i dalje je toliko voljena serija da je uzrokovala ozbiljno negodovanje kada je bilo govora o novoj verziji. *Simon* ističe da možda niti jedna emisija nije bila utjecajnija od *L. A. Lawa* koji je popularizirao profesiju odvjetnika i otvorio diskurs o silovanju, pobačaju, AIDS-u.

2. Od 1990. do 2000. godine

Opće teme: Drame postavljene na radnom mjestu u ovom desetljeću postale su trend, a *Hitna pomoć*, *NYPD Blue*, *Zakon i red*, *Dosjei X* i *Chicago Hope* sve su slijedile isti trend.

Vrsta uloga: I u ovom razdoblju velika glumačka postava imala je veliku važnost. Nekoliko serija, poput *Teksaškog rendžera* imalo je solo protagoniste, ali većina se oslanjala na brojnu glumačku ekipu.

Ženska prisutnost: Na ovome je području postignut određeni napredak. Primjeri su serije *Dosjei X*, *Touched by an Angel* koje su se pridružile seriji *Ubojstvo, napisala je* u fokusu na protagonisticu. Drugi, poput *Hitne pomoći*, dali su značajne uloge ženama.

Raznolikost: *Touched by an Angel* i *Teksaški rendžer* imali su crne glumce u glavnim ulogama, ako ne i stvarne vodeće pozicije. Većina serija uključivala je ljude različitih rasa u sporedne uloge, ali drugi poput *Dosjea X* i *Northern Exposure*, imali su gotovo sve bijele glumce.

Statusi odnosa: Ansambli su uključivali mješavinu oženjenih likova, razvedenih likova i samaca, a neke su emisije predvođene solo glavnim junacima.

Lokacije: Iako su se brojne emisije još uvijek snimale u Los Angelesu, neke poput *Touched by an Angel* i *Northern Exposure*, premjestile su se na lokacije prilagođene njihovim postavama.

Obiteljski prilagođen sadržaj: Simon navodi kako je golotinja u seriji *New York Police Department (NYPD)* bila razlog za stvaranje vijeća naziva *Parents Television Council*. Ističe da su devedesete bile eksplicitnije od osamdesetih usprkos moralističkim temama u serijama.

Trajanje nasljeđa: Emisija koju autorica ističe kao jednu od onih koje su najviše utjecale na žanr je serija *Dosjei X*. Također navodi kako je serija *Hitna pomoć* imala veliki utjecaj u pokretanju trenda „bolničke drame“ i karijeri mnogih zvijezda. Serija *Zakon i red* utjecala je na TV popularizaciju forenzike.

3. Od 2000. do 2010. godine

Opće teme: Različite vrste zločina i kriminala.

Vrste uloga: Fokus je na glumačkom ansamblu. Samo je *Dr. House* imao istinskog glavnog lika, čak su se i serije poput *Uvoda u Anatomiju* i *Bez traga* uvelike oslanjale na veliku grupu glumaca.

Ženska prisutnost: Prvi puta dolazi do istinski glavnih ženskih uloga. Primjeri su *Kućanice*, *Uvod u anatomiju* i *Izgubljeni* gdje prevladavaju glavne ženske uloge, a ansambli poput *CSI-ja* i *Hitne pomoći* stavljali su žene u središte programa barem nekoliko godina tijekom prikazivanja.

Raznolikost: *Uvod u anatomiju* je ovdje najbolje uspio zahvaljujući scenaristici i producentici Shondi Rhimes. Serije poput *Izgubljeni* i *Bez traga* također su sadržavale znatan broj glumaca različitih rasa.

Statusi odnosa: U ovom desetljeću drama je većinom bila vezana uz jednu glavnu ulogu. Primjeri su *House* i *CSI: Miami* u kojima su nastupili solo protagonisti.

Lokacije: Za razliku od 90-ih gotovo sve serije snimljene u Los Angelesu. *Izgubljeni* i *Bez traga* snimali su se redovito na različitim lokacijama.

Obiteljski prilagođen sadržaj: Obje verzije *CSI-a* označene su kao neprilagođene, tj. jest neprimjerene serije zbog svojih eksplicitnih scena. *Uvod u anatomiju* je utjecao na primjedbe zbog seks scena, ali većinom su kriminalističke serije izazivale najveće kontroverze.

Trajanje nasljeđa: *CSI* i *NCIS* i dalje su snažni u *spinofovima*, *Izgubljeni* su utjecali na češću pojavu misterija, *Kućanice* su istaknule žensku snagu, a *Uvod u anatomiju* je uveo pojam “*Shondaland*” u leksikon. *House* je u jednom trenutku bio i najgledanija TV emisija na svijetu.

4. Od 2010. do 2015. godine

Opće teme: Kriminalistička drama i dalje nastavlja zauzimati većinu prostora.

Vrsta uloga: Fokus se ne odmiče od širokog glumačkog ansambla. *Person of Interest* se ističe zbog priče koja se temelji uglavnom na dvoje glumaca.

Ženska prisutnost: *Uvod u anatomiju* je i dalje fokusiran na inkluzivnost dok se druge serije usredotočuju na svoje muške likove.

Raznolikost: Još jednom *Uvod u anatomiju* preuzima vodeću poziciju, ali ostatak najpopularnijih serija ne zaostaje puno. *Criminal Minds* uključuje crnog glavnog lika, a obje serije *NCIS* i *Person of Interest* u svojim ansamblima imaju nekoliko glumaca koji nisu bijeli.

Statusi odnosa: Razvod je zavladao velikim dijelom u prvoj polovici desetljeća, a tu temu su istaknuli *NCIS*, *Criminal Minds* i *Uvod u anatomiju*.

Lokacije: Los Angeles (L. A.) je opet glavno mjesto za snimanje serija ovog desetljeća, iako se kao nova popularna lokacija pojavljuje New York.

Obiteljski prilagođen sadržaj: Kriminalističke drame nisu se udaljile od ocjene *R*, unatoč manje eksplicitnim scenama.

Trajanje nasljeđa: *NCIS* je stvorio nekoliko drugih *spinofova* (uključujući Los Angeles), *Criminal Minds* također. *Uvod u anatomiju* nije prestajao dobivati na popularnosti i širenju publike.

Kao što se može vidjeti iz analize Rachel Simon, kriminalističke serije uvijek će biti popularne. U slučaju da se smanji popularnost originalnih serija poput *Zakon i red* ili *CSI*, dolazi do njihovih zamjena i *spinofova* koji osvježavaju glumačku postavu i postavu priču od početka. Simon tvrdi da emisije širokog glumačkog ansambla, to jest brojne glumačke ekipe jednostavno ne „napreduju“, bez obzira na to koliko se drugih serija dodalo. Međutim, serije *Empire* i *Gotham* iznenadile su kritičare padom gledanosti dok se pojačavala snaga kableske televizije. Serija *Walking Dead* na svom vrhuncu imala je 18 milijuna gledatelja, više nego gotovo bilo koja druga emisija iz 2014. godine. *Netflixova* serija *Orange is the new black* je njihova najgledanija originalna serija ikad. S druge strane, na manje tradicionalnim platformama poput *Amazona* popularnost se širi zahvaljujući pažnji kritičara i pobjednicima nagrada *Emmy*. *Time* dolazi do širenja takvih vrsta platformi i do izravne konkurencije „normalnoj“ televiziji.

Ono što autorica Rachel Simon predviđa u budućnosti televizijskog sadržaja, a već je vidljivo danas, usredotočenost je na glumačku postavu i njenu raznolikost. Tako se otvara mjesto pitanjima feminizma i *LGBT* zajednice. Ono što ističe je teškoća da se u budućnosti uspije pronaći serija koja je usredotočena na bijelog muškarca. Također predviđa priče s manje brakova. Simon tvrdi da je tako zbog smanjenja popularnosti braka među generacijom milenijalaca, te očekuje da će se taj trend prikazati na ekranu. Isto vrijedi i za djecu: fokus u drami 2020. vjerojatno će biti na karijeri i prijateljstvu. Što se tiče ostalih proučenih čimbenika, očekuje se da će se mnoštvo serija vratiti na prave lokacije. Unatoč estetskom savršenstvu koje pruža studio, popularne serije *House of Cards* ili *Orange is the new black* otvorile su trend promjene lokacije. Što se tiče obiteljski prilagođenog sadržaja, Simon tvrdi da će kablovska televizija i dalje prikazivati onoliko masovnih ubojstava i golih tijela koliko to želi dok mrežna televizija ne može napraviti taj skok. Emisije koje započinju kasnije u noći, imaju malo više slobode dok one dostupne gledateljima u bilo koje doba ostaju zaštićene oznakom i ograničenjima.³

³ Prema: <https://www.bustle.com/articles/61552-evolution-of-the-television-drama-from-studying-1980-to-predicting-2020>, pristupljeno: 10. 8. 2019

2.2. Fenomen Netflix

Danas je čini se *streaming* filmova i serija gotovo u potpunosti zamijenio starije oblike gledanja sadržaja te tako utjecao na vrstu i prioritete u sadržajima televizijskih serija. Kao jedna od najvećih platformi upravo se izdvaja *Netflix* koji već godinama postoji upravo kao sinonim za *streaming* platformu.

Robert Silva (2019) piše za *lifewire* o povijesti *Netflix*a koji se pojavio 1997. godine kao tvrtka koja je pokrenula koncept iznajmljivanja *DVD*-a putem pošte s inovativnim konceptom mjesečne naknade umjesto tadašnjeg naplaćivanja za svaki naručeni *DVD*. Fenomen prodavaonice *DVD*-a počeo je nestajati, a do 2005. godine *Netflix* je imao vjernu bazu od 4,2 milijuna pretplatnika. Silva piše kako je godine 2007. *Netflix* najavio da će osim svog programa za iznajmljivanje *DVD*-a putem pošte dodati mogućnost pretplatnicima da emitiraju TV emisije i filmove izravno na svoja računala. Onda je 2008. godine *Netflix* počeo surađivati s *LG*-om na predstavljanju prvog *Blu-ray Disc* playera koji se također mogao povezati s internetom kako bi prikazivao sadržaj koji pruža *Netflix*. Nije trebalo proći dugo vremena da prikazivanje *Netflix*a postane dostupno na *Xbox*-u, uređajima tvrtke *Apple* i sve većem broju televizora. Danas se *Netflix* može gledati i na mnogim mobitelima.

Silva piše kako se *Netflix*ovom sadržaju može pristupiti putem mnogih uređaja koji se mogu povezati s internetom, uključujući pametne televizore, reproduktore *Blu-ray* diskova, igraće konzole, pametne telefone i tablete. Međutim, *Netflix* nije besplatna usluga budući da zahtijeva mjesečnu naknadu. Tko god želi probati uslugu *Netflix*a može ju imati besplatno prvi mjesec. Širina i dostupnost sadržaja ovisi o vrsti pretplate na koju se korisnik odluči. Nadalje, Silva objašnjava kako se sadržaj na *Netflix* ne samo dodaje već se nakon nekog vremena (ili smanjenja popularnosti) sadržaj također briše s usluge. *Netflix* te podatke ne objavljuje u izborniku svojih usluga, ali dostupni su putem izvora treće strane. Također, *Netflix* objavljuje popis nadolazećih dodataka originalnom sadržaju.

Prema zadnjim statističkim podacima, u drugom tromjesečju 2019. *Netflix* je imao preko 151 milijun pretplatnika, kao i preko 6,56 milijuna probnih korisnika. Od tih pretplatnika, 60,1 milijun bilo je iz Sjedinjenih Američkih Država. Iako je popularnost *Netflix*ove *streaming* usluge u porastu, tvrtka je zabilježila da se odjel za *DVD* najam smanjuje. U 2018. godini bilo

je 2,73 milijuna pretplatnika na *Netflixovu* uslugu najma *DVD-a*, što je pad od 11,17 milijuna od 2011. godine.⁴

Brojka od 151 milijun pretplatnika zasigurno otvara pitanja o tome koliko je platformski div *Netflix* oblikovao televizijsku i filmsku industriju. Blake Morgan (2019) piše za *Forbes* o činjenici da koliko god *Netflix* utječe na različite industrije, najveći utjecaj osjeća se u filmskoj i TV industriji. Objašnjava kako se sadržaj *Netflix*a stavlja upravo pred kupce radi lakšeg marketinga. Primjer za to je nedavno otvorena kategorija neovisnih filmova. Sada se čak i „mali“ filmovi mogu lako gledati na *Netflixu*. Nadalje, Morgan ističe da je *Netflix* u izravnoj konkurenciji s tradicionalnom TV-om. *Netflix* je nekada bio poticaj tradicionalnim emisijama i privlačio je korisnike na postojeće emisije koje su još uvijek emitirale na TV-u. No, od 2013. godine *Netflix* stvara vlastiti originalni sadržaj koji ga stavlja u izravnu konkurenciju. Za svaku emisiju koju *Netflix* stvori zapravo „uzima“ gledatelje i odvodi ih od tradicionalnih emisija na mrežnu televiziju. Iz ovih razloga, tvrdi Morgan, filmske i TV kuće moraju prilagoditi svoje procese i sadržaj kako bi održale korak s *Netflixom*.

Blake Morgan dalje opisuje efekt *Netflix*a. Taj efekt opisuje kao prelazak na praktičniji, prilagođeniji sadržaj. Uspjeh *Netflix*a pokazuje da potrošači žele proizvode koji su jednostavni za upotrebu i prilagođeni njihovim željama. Svaka tvrtka, bez obzira na to koja je industrija, može učiti od *Netflix*a i primijeniti principe inovacija i personalizacije. Ako to ne urade, riskiraju da ih uništi medijski div poput *Netflix*a.⁵

2.3. Znanstvena fantastika i Black Mirror

Adam Roberts (2006: 124) u knjizi *The History of Science Fiction* piše o mnogim definicijama znanstvene fantastike te izdvaja jedan posebno utjecajni pristup Darka Suvina koji znanstvenu fantastiku definira kao književni žanr ili verbalni konstrukt čiji su potrebni i

⁴ Prema: <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>, pristupljeno: 10. 8. 2019.

⁵ Prema: <https://www.forbes.com/sites/blakemorgan/2019/02/19/what-is-the-netflix-effect/#6f0a484a5640>, pristupljeno: 10. 8. 2019.

dovoljni uvjeti prisutnost i interakcija otuđenja i spoznaje te čiji je glavni smjer zamišljen u obliku alternativnog okvira autorovog empirijskog okruženja.

Znanstvenoj fantastici događaju se dvije glavne stvari u posljednja četiri desetljeća dvadesetog stoljeća. Ono što je najvažnije, podvrgava se transformaciji, postajući sve više žanr koji dominira u vizualnim medijima. Pojavljuje se *vizualni spektakularizam*, poseban filmski pod žanr koji se temelji pretežno na specijalnim efektima, stvaranju vizualno dojmljivih alternativnih svjetova, ostvarenju događaja i bića koji su uzrok divljenja. Drugi je pomak u vezi s tim što ZF postaje manje literaturna ideja i sve više dominira estetski aspekt: ovo uključuje obje konvencionalnije pjesničke ili književne slike i upečatljivije vizualne slike koje prodiru u kulturu (primjer je prelazak kadra majmuna koji baca kost u zrak u kadar svemirskog broda u orbiti iz filma *2011: Odiseja u svemiru - 2001: A Space Odyssey*). Prema tome, znanstvena fantastika od dvadesetog stoljeća pruža nešto aluzivno i afektivno. Roberts piše da početak televizijske znanstvene fantastike počinje od kraja 40-ih i početka 1950-ih sa serijama poput *Captain Video and his Video Rangers*, *Tom Corbett i Space Cade*. Tada su serije znanstvene fantastike s produkcijske strane djelovale amaterski nedorađene no s vremenom taj žanr postaje jedan od onih u koje se ulaže najviše produkcijskog novca. Serije koje su obilježile znanstvenu fantastiku televizije kakvu danas poznajemo su *Star Trek* i *Doctor Who* (Adam Roberts 2006: 270).

Važnost televizijskog žanra kao kulturne kategorije ističe Johanna Sander (2012: 21) prenoseći tvrdnju Jasona Mittella koji televizijski žanr najbolje definira kao proces kategorizacije koji se nalazi u medijskim tekstovima i djeluje diljem kulturnih područja medijske industrije, publike, politike, kritike i povijesnog područja konteksta. Nadalje, kategorije koje žanrovi čine povezane su s određenim konceptima poput kulturne vrijednosti, društvene funkcije i pretpostavljene publike. Kao što tvrdi Mittell, čak iako danas postoji mnogo drugih načina za kategorizaciju televizijskih emisija, pogotovo s obzirom na hibridizaciju, žanr je i dalje najčešći. Sander dalje piše da su danas žanrovi možda još važniji od toga u prethodnim televizijskim erama. Žanr, od francuske riječi za vrstu, univerzalno je prihvaćen izraz za kategorizaciju audiovizualne naracije radi pomoći gledateljima u navigaciji i odabiru na osnovu očekivanja i konvencija. Odabrati žanr znači opredijeliti se za ili protiv određenog emocionalnog iskustva. Naravno da žanr nije namijenjen samo gledateljima, sama industrija treba žanrovske podjele radi definiranja marki i ciljne publike. Sander navodi da proučavanje žanra nije egzaktna znanost. Stalna promjena, hibridizacija i propitivanje konvencija otvara trajni izazov žanrovskom etiketiranju. Dalje navodi da je žanrovska teorija

izvrstan alat za naše razumijevanje televizijskih serija. Žanr, dakle, nije samo važan kao način klasifikacije različitih umjetničkih izražavanja već objašnjavanja kako ti različiti načini izražavanja zapravo mogu stvoriti značenje za publiku.

Seriya *Black Mirror* po službenoj bazi filmskih podataka pripada žanru drame, znanstvene fantastike i trilera.⁶ Raya Bidshahri (2016) piše o tome zašto je *Black Mirror* sjajan primjer znanstvene fantastike te svoje istraživanje klasificira na sljedeći način:

a) Portal u budućnost

Kao antologijska serija, svaka samostalna epizoda predstavlja portal u alternativnu budućnost s jedinstvenom zapletom, drugačijom postavom i novim likovima. Raya Bidshahri postavlja pitanja: u kojem od ovih svjetova želimo živjeti? Kakvu budućnost želimo izbjeći? Kakvu budućnost želimo nastaviti? Kako u ovim pričama možemo spriječiti neke katastrofalne događaje?

b) Digitalni moral

Seriya izvrsno istražuje posljedice brzog digitaliziranog svijeta na pojedine živote. Jedna zapažena tema treće sezone je utjecaj društvenih medija na naše kolektivno ponašanje i utjecaj koji ima na grupnu dinamiku. Kako društveni mediji postaju sve dominantniji dio našeg života, vidimo zamagljivanje linija između naše fizičke i digitalne stvarnosti. To ima duboke posljedice na naš moral i etičko ponašanje. Epizoda *Nosedive* postavljena je u svijetu u kojem naše društvo ima rezultate odnosno ocjene na društvenim mrežama. U ovom svijetu, vaš rezultat - koji vam drugi daju nakon interakcije s vama - određuje vašu klasu, resurse kojima imate pristup i vrstu života u kojoj vam je dopušteno živjeti. Nizak rezultat na društvenim medijima jednak je riziku od siromaštva.

Kao i mnoge druge epizode, takva se stvarnost može činiti nevjerojatnom, ali Bidshahri tvrdi da su paralele sa svijetom u kojem danas živimo vrlo slične. Društveni mediji su postali važni u našim životima. Dok njegujemo svoj digitalni identitet, potvrda koju dobijemo na društvenim medijima ponekad može utjecati na naše samopoštovanje i sreću. Pitanje društvenih medija dovodi se do krajnosti u epizodi *Hated in the Nation* koja govori o jezivoj priči o smrti novinara u društvenim medijima. Kao i mnoge druge zapažene epizode iz prethodnih sezona i

⁶ Prema: <https://www.imdb.com/title/tt2085059/>, pristupljeno: 10. 8. 2019.

ova epizoda ističe naš etički kodeks i zakonske politike koji moraju pratiti brzo rastuće tehnologije i digitalne alate kao što su društveni mediji.

c) Virtualni svjetovi i izvan njih

Osim društvenih medija i osobnih uređaja, treća sezona nudi prikaz potencijalnih posljedica virtualne i povećane stvarnosti. U epizodi *Playtest* američki putnik prijavljuje se kao uzorak za testiranje novog revolucionarnog sustava za igre koji integrira virtualno iskustvo izravno u interakciji s mozgom. U epizodi *Men against fire* vojnici su opremljeni implantatima u očima kako bi im pomogli na bojnopolju kroz proširenu stvarnost. Bidshahri napominje da je već u 2016. godini industrija virtualne stvarnosti primila 1,3 milijarde dolara ulaganja. Zaključujemo da dok smo još uvijek na skromnim počecima oblika tehnologije s nevjerojatnim potencijalom, a *Black Mirror* gleda na potencijal zlorabe virtualnog svijeta.

d) Najveća prijetnja čovječanstvu

Popularnost serije i njezina moć mogu se pripisati činjenici da njezine priče nadilaze tehnologiju. Svaka epizoda obuhvaća teme poput ljubavi, nasilja ili rata. Oni ne pokazuju samo posljedice tehnološkog rasta na društvo, već i na pojedince. *Black Mirror* istražuje način na koji će tehnologija poremetiti ne samo velike industrije, već i našu psihu, naš identitet i naše odnose. Možda najistaknutija epizoda treće sezone je *San Junipero* što dokazuje kako producenti i scenaristi mogu nadahnuti, a ne samo uplašiti svoju publiku posljedicama tehnologije. Radnja epizode se odvija u istoimenom gradu 1987. godine, gdje glavni likovi uspostavljaju snažnu vezu koja, čini se, prkosi zakonima prostora i vremena. Njihova priča ima snažnu poruku: na kraju dana ljubav je jedan od najznačajnijih doprinosa ljudskoj sreći. Ono što nam je važno nije samo materijalno posjedovanje tehnologije, već njezina sposobnost da poboljša naš život i da nas usreći. Bidshahri tvrdi da *San Junipero* ističe ono što uistinu daje smisao našem životu, čak i dok nas tehnologija „konzumira“.

Raya Bidshahri zaključuje da je *Black Mirror* odraz društvenih slabosti i podložnosti. Iako se distopijska priroda epizoda unosi u već postojeću paranoju šire javnosti, važno je biti svjestan opasnosti tehnologije. Prema Bidshahriju nema boljeg načina istraživanja te opasnosti od *špekulativne fikcije*.

Dakle, žanr je najčešći oblik kategorizacije televizijskih emisija, a odabrali žanr znači opredijeliti se za ili protiv određenog emocionalnog iskustva. Serija *Black Mirror* pripada žanru

drame, znanstvene fantastike i trilera, a bavi se istraživanjem posljedica brzog digitaliziranog svijeta na pojedine živote.

3. Tehnologija i mediji

3.1. Razvoj informacijske tehnologije

Prema rječniku Merriam-Webster tehnologija je praktična primjena znanja, posebno na određenom području. Druga definicija objašnjava ju kao način ispunjavanja zadaća pri čemu se koriste tehnički procesi, metode ili znanje.⁷

Tehnologija se kroz godine koristila u mnogim vještinama, no kao jedan od najvećih fenomena može se izdvojiti razvoj električne mreže i kasnije interneta. U ovom dijelu rada prikazat ćemo kako se informacijska tehnologija razvijala kroz ljudsku povijest.

Ljudi su o tehničkom napretku prvi put počeli razmišljati kao o povijesnoj silnici u drugoj polovini osamnaestog stoljeća, piše Nicholas Carr (2016: 124-125), kad su se znanstvena otkrića prosvjetiteljstva počela koristiti u postrojenjima industrijske revolucije. Carr piše da je u to vrijeme došlo do političkog previranja. Objašnjava kako su demokratske i humanističke ideje prosvjetiteljstva rezultirale revolucijama u Americi i Francuskoj čime su prodrle i u gledište društva na znanost i tehnologiju. Mislioci prosvjetiteljstva bili su Voltaire, Joseph Priestley i Thomas Jefferson. Carr piše da se tehnički napredak cijenio među intelektualcima, a u politici samo kao predmet političke revolucije (Carr, 2016).

Prema Carru industrijska revolucija je zapravo krenula tek nakon što su njezine operativne pretpostavke postale ugrađene u sustave i mreže. Opseg tržišta povećan je gradnjom željeznica sredinom devetnaestog stoljeća. Carr objašnjava da je tako došlo do mehanizirane masovne proizvodnje i ekonomije velikih razmjera. Nadalje objašnjava da je put pokretnoj tvorničkoj traci otvoren pomoću izgradnje električne mreže nekoliko desetljeća kasnije čime je pokrenut konzumerizam i čime je industrijalizacija uvedena u svaki dom. Novim prijevoznim i energetske mrežama, uz telegraf, telefon i sustave za emitiranje koji su nastali s njima, društvu su bila podarena nova obilježja. Uslijed toga, objašnjava Carr, došlo je do promjena u načinu

⁷ Prema: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/technology>, pristupljeno: 2. 7. 2019.

razmišljanja o radu, zabavi, putovanju, obrazovanju, organizaciji obitelji i zajednice. Piše da su životne planove i ritam ljudi nove energetske i prijevozne mreže promijenile puno više nego svojedobno parni tvornički strojevi (Carr, 2016: 152- 153).

Manuel Castells (2000) navodi da „dva posljednja desetljeća 20. stoljeća predstavljaju jedan od rijetkih intervala povijesti čovječanstva kada se prekida normalan razvojni kontinuitet i kada dolazi do radikalnih promjena, kada se rađa nova tehnološka i društvena paradigma. To je bilo vrijeme u kojem se dogodila revolucija u informatičkoj tehnologiji, u kojem je stvorena nova tehnološka paradigma koja je potakla radikalno prestrukturiranje gospodarskoga i društvenoga sustava. U informatičku se tehnologiju obično ubraja skup međusobno povezanih tehnologija s područja mikroelektronike, računalstva (strojevi i softver), telekomunikacija i optoelektronike” (Castells, 2000, prema: Mesarić, 2006: 392-393).

Nadalje, Castells objašnjava da se proces tehnološke transformacije počeo širiti eksponencijalno u mnogo područja ljudskog stvaralaštva, industriju, energetiku, transport, financije, menadžment, medicinu, biologiju, medije i tako dalje. Castells navodi da je jedna od bitnih razlika između prijašnje industrijske i ove sadašnje informatičke revolucije to što je prva stvorila nove izvore energije (parni stroj, elektromotor, fosilna goriva, a potom i nuklearnu energiju). Važno je napomenuti da suštinu informatičke revolucije čini nova tehnologija obrade i prenošenja informacija (Castells, 2000, prema: Mesarić, 2006: 393).

Jedan od najvažnijih fenomena modernog društva je iznašašće Web 2.0 kojeg nazivamo jednostavno internet. Slobodan Hadžić i suradnici objašnjavaju da je pojava platforme Web 2.0 izazvala razvoj društvenih medija na internetu. Glavna razlika između Weba 1.0 i Weba 2.0 leži u činjenici da su s Webom 2.0 web-stranice evoluirale od statičkog formata do dinamičnog HTML formata koji omogućava komunikaciju u prijateljskom formatu i isto tako daje širok krug korisnika za razmjenu informacija, članaka, slika, audio i video dokumenata, nešto što je prije zahtijevalo intervenciju programera u Webu 1.0 (Web 2.0 se u osnovi odnosi na prijelaz sa statičkih HTML web stranica na više dinamički web koji je bolje organiziran i služi na temelju posluživanja web-aplikacija korisnicima). Autori dalje navode da je društveno umrežavanje uvijek postojalo. U ljudskoj se prirodi može družiti i komunicirati, komentirati ili preporučiti. S dolaskom interneta i globalizacije koja je došla zajedno s njim, uvedeni su i društveni mediji pa je društveno umrežavanje postalo mnogo brže (Hadžić i sur., 2014: 244).

Zanimljivo je stajalište o slobodnom oblikovanju svoje mreže o kojoj pišu Nicholas Christakis i James Fowler (2009: 17) u knjizi *Connected*. Naime, prema autorima, ljudi

svojevoljno čine i preuređuju sve svoje društvene mreže. Primarni primjer toga je *homofilija*, svjesna ili nesvjesna sklonost druženju s ljudima koji nalikuju nama. Bilo da su u pitanju Jehovini svjedoci, ovisnici o drogama ili ljubitelji kave, demokrati ili republikanci, sakupljači maraka ili *bungee* skakači, istina je da tražimo one ljude koji dijele naše interese, povijest i snove. Isto tako, tvrde Christakis i Fowler, biramo strukturu naših mreža na tri važna načina. Prvo odlučujemo s koliko smo ljudi povezani. Drugo, mi utječemo na to koliko smo jako povezani i treće, mi kontroliramo koliko smo usredotočeni na društvenu mrežu. Nadalje, autori navode da društvene mreže imaju vrijednost upravo zato što nam mogu pomoći da postignemo ono što nismo mogli postići sami. Ipak, efekti na društvenim mrežama nisu uvijek pozitivni. Depresija, pretilost, spolno prenosive bolesti, panika, nasilje, čak i samoubojstvo. Ispada da socijalne mreže imaju tendenciju da uvećaju sve sa čime su zasijane. Djelomično iz tog razloga, društvene mreže su kreativne. Christakis i Fowler objašnjavaju da je društvena mreža poput šume koja je u vlasništvu svijetu: svi živimo od nje, ali moramo raditi zajedno kako bi osigurali da ostane zdrava i produktivna. To znači da društvene mreže zahtijevaju da pojedinci traže nagradu. Autori zaključuju, iako su društvene mreže u osnovi i različito ljudske i sveprisutne, ne bi se trebale uzeti zdravo za gotovo.

O problematici povezivanja piše Sherry Turkle (2012) koja u knjizi *Sami zajedno* zaključuje da veze koje stvaramo putem računalnih mreža nisu veze koje nas zbližavaju budući da većinu radnji obavljamo dok smo već u okruženju društva koje ignoriramo. Autorica ističe povećanu ovisnost u svim naraštajima te osjećaj konstantnog propuštanja ako se ne pojavimo *online*. Turkle tvrdi da odlazimo na mrežu jer smo zaposleni, a na kraju zbog iste te mreže gubimo vrijeme i ne obavljamo produktivne zadatke na poslu ili u školi. Isto tako, Sherry ističe gomilu informacija koja nas svaki dan zatrpava i tako ograničava našu memoriju. Također, navodi podatak da iako se krug prijatelja pojedinaca širi na društvenim mrežama, nikada nije zabilježen veći pad stvarnih prijateljstava. Turkle navodi da na mreži lako pronalazimo društvo, ali nas okružuje pritisak performansa. Uživamo u neprekidnoj povezanosti, ali rijetko kad dobivamo punu pozornost s druge strane. Nadalje, problem koji ističe je činjenica da se zbog personalizacije društvenih mreža zapravo ugrožava ljudska privatnost jer uvijek ostavljamo tragove koje bilo tko može lako iskoristiti. Sherry Turkle zaključuje da se nakon svih senzibiliteta na okupu stvara *postobiteljska obitelj*. Takvu obitelj Turkle objašnjava kao onu u kojoj su članovi sami, a zajedno. Karakterizira ju umreženost, ali i udaljenost (Turkle, S. 2012: 299-301).

Tehnologija se nakon 20. stoljeća počinje širiti i uključivati u gotovo sva područja ljudskog djelovanja. Razvoj informacijske tehnologije otvara nove mogućnosti širenja informacija i tako počinje novo doba tehnologije. Izumom Weba 2.0 dolazi do većeg i bržeg umrežavanja ljudi bez obzira gdje se oni nalazili. S tim izumom dolazi i do raznih problema u kojima se ljudi udaljavaju jedni od drugih unatoč tome što su cijelo vrijeme umreženi.

3.2 Mediji kao sustavi informiranja

Daniela Jurčić (2017: 127) navodi da riječ „medij“ dolazi od latinske riječi *medius*, što znači – srednji, u sredini. Objašnjava da medije određujemo kao sredstvo komuniciranja ili prenošenja vijesti. Međutim, naglašava da postoji mnogo tumačenja svrhe, funkcije medija i novinarstva. Prema Jurčić, medij je u komunikacijskim znanostima tehničko sredstvo pretvorbe poruke u signal koji se može slati kanalom. Nadodaje da su mediji sredstvo kojim se ostvaruje komunikacija. Također, oni su posrednici između vlasti i javnosti tako što informiraju javnost o svim relativno važnim temama za društvenu zajednicu, a sve to kako bi ispravno formirali javno mišljenje građana.

Snažan razvoj medija dogodio se tijekom 20. i početkom 21. stoljeća, navodi Jurčić (2017: 129). U tom razdoblju dolazi do razvoja tehnologije koja omogućava bolje radne uvjete i mogućnosti u novinarstvu. Nadalje, objašnjava autorica, taj razvoj novinarstva počinje dobivati sve veći masovni utjecaj na društvene slojeve. Mnogi znanstveni i stručni članci i djela tvrde da je glavna zadaća novinarstva informirati, educirati i zabaviti. Jurčić tvrdi da je novinarstvo puno više od toga.

U svom članku Jurčić (2017: 132) objašnjava kako možemo uspoređivati sve medije i njihove utjecaje, no svejedno kod svakog medija možemo izdvojiti snažan utjecaj na ljude. Nadalje, Jurčić piše da je publici svaki medij zanimljiv s obzirom da na drugačiji način zadovoljava njene potrebe. Objašnjava da je prema ranijim istraživanjima televizija prikazivana kao najkorišteniji i najpopularniji medij te je zbog činjenice da je zabava najbolje prodavani proizvod, postala *superideologija*.

Prema onome što je do sada navedeno, vidljivo je da su mediji s razvojem komunikacijske tehnologije dobili puno veći utjecaj. Mediji prenose informacije putem komunikacijskih kanala

koje omogućuje tehnološki napredak pa je tako veza tehnologije i novih medija snažna. Mediji današnjice ne bi bili toliko utjecajni da nije došlo do snažnog razvoja digitalne tehnologije koji je omogućio brzo širenje informacija s jednog kraja svijeta na drugi.

4. Oblikovanje ljudske kulture kroz tehnologiju

Glavna tema ovog rada je upravo ljudska kultura i mogućnost njenog oblikovanja kroz tehnologiju. Vladimir Davčev i Elena Ačkovska-Leškovska (2007: 77) pišu da tehnologija primjenjuje teorije na svakodnevne probleme, promovira kulturne funkcije i pomaže pojedincima da zadovolje svoje potrebe. Autori prikazuju svoje gledište s humanističkoga stajališta pri čemu tehnologija ima samo operativnu funkciju koja je odvojena od tradicije. Nadalje, postavljaju pitanje:

Ukoliko prihvatimo mišljenje da je tehnologija čin kreiranja, čije su se paradigme u toku razvoja ljudske historije izgubile (paradigme vrijednosti i vjerovanja, kao i materijalne paradigme postojanja, čiji su efekti nepoznati, budući da su povezani s individualnim iskustvom), nameće se pitanje – hoće li nam se tehnologija javiti ne samo kao oblikovateljica društva već i kao ideologija moći?

Davčev i Ačkovska-Leškovska (2007: 78) navode primjer sata koji je s vremenom utjecao na čovjekov dan tako da ljudi jedu obroke ponukani satom i spavaju kada je za to vrijeme. Time zaključuju da sat regulira i same biološke i organske funkcije ljudskog organizma. Zanimljiv je primjer koji daju iz amazonskog plemena *Vaorani* koji se koriste otrovnim strijelama kada idu u lov. Međutim, njihov teritorij je postao meta velikih kompanija koje se bave eksploatacijom nafte te je tako došlo do susreta tehnike i tehnologije modernog svijeta s plemenom *Vaorani*. Nakon tog susreta, ratnici *Vaorani* su počeli upotrebljavati pušku unatoč tome što je manje funkcionalna u džungli od njihovog oružja. Kako autori navode, privlačnost plemena prema novom oružju je isključivo intrinzična zbog mehanizma pomoću kojeg funkcionira. Tako se, navode Davčev i Ačkovska-Leškovska, ratnik stavlja u potpuno drukčiji društveno-kulturološki-psihološki okvir.

Prema Davčev i Ačkovska-Leškovska (2007: 80) u okvirima kulture tehnologija je tijekom svojega razvoja utjecala ne samo na razvitak ljudskoga roda u cjelini već i na razvoj ljudskog ponašanja uopće.

Kada se pak razmišlja o automatizaciji ljudi, Nicholas Carr (2016: 55) prikazao je njene negativne strane. Prema njegovim riječima samozadovoljstvo automatizacijom nastupa kad nam računalo da lažni osjećaj sigurnosti. Postajemo tako uvjereni u to da će stroj raditi bez pogreške i odraditi svaki izazov s kojim se suoči, da si dopustimo da nam pažnja odluta. Više ne prianjamo poslu, barem onom dijelu kojim barata softver, i zbog toga možemo propustiti signale po kojima bismo znali da je nešto pošlo po zlu. Većina nas takvo je samozadovoljstvo doživjela za računalom. Kad se služimo programom za pisanje, manje ćemo pažljivo korigirati tekst ako nam je uključena provjera pravopisa. To je jednostavan primjer, koji u najgorem slučaju može dovesti do kakve neugodnosti. Međutim, samozadovoljstvo automatizacijom može dovesti i do smrtnih posljedica, kako pokazuju katkad tragična iskustva avijatičara. U najgorem slučaju, ljudi postanu u toj mjeri povjerljivi prema tehnologiji da im svijest o onome što se oko njih događa posve izbljedi. Samo se isključe. Ako najednom izbije neki problem, ostanu zatečeni i gube dragocjene trenutke nastojeći se nanovo orijentirati.

Nicholas Carr (2016: 119) također navodi da je naše vjerovanje da naš intelekt djeluje u izolaciji od našega tijela pogrešno i navodi nas na to da podcjenjujemo važnost svoje suradnje sa svijetom stvari. Objašnjava da ćemo zbog toga olako pretpostaviti da je računalo bolje sredstvo za izvođenje rada uma. Isto tako piše da Michael Jones iz *Googlea* uzima zdravo za gotovo kada zaključuje da su ljudi danas pametniji za 20 bodova na testu inteligencije budući da je došlo do sve češćeg korištenja kartografskih pomagala i internetskih usluga. Nadalje, prema Carru, zavarani od strane vlastitog mozga, pretpostavljamo da nismo žrtvovali ništa, ili bar ništa bitno, prepuštajući se programskim skriptama kad se krećemo s mjesta na mjesto, dok projektiramo građevine ili se bavimo nekom drugom vrstom mislenog i inventivnog rada. Nadodaje da kao ljudi zanemarujemo činjenicu da se programima i automatiziranim sustavima zapravo mogu promijeniti konfiguracija tako da jačaju dodir sa svijetom, umjesto da ga oslabljuju. Carr navodi spoznaju *ergonoma* koji se bave automatizacijom prema kojoj postoji način da se konfiguracija promijeni, a da se pritom ne izgube blagodati što nam ih donose računala.

Carr (2016: 123) objašnjava da „ergonomija“ – znanost i umjetnost ugađanja alata i radnih mjesta u skladu s ljudima koji se njima koriste, seže još do antičke Grčke. Dalje opisuje Hipokratov tekst „*O temama povezanim s kirurgijom*“, u kojem Hipokrat objašnjava kako

operacijske sobe trebaju biti osvijetljene i namještene, kako slagati i kako se koristiti kirurškim instrumentima. Piše da način izrade mnogih starogrčkih alata svjedoči o izvanrednoj pažnji koja se poklanjala obliku, težini i balansiranju u ruci, što sve utječe na produktivnost, izdržljivost i zdravlje radnika. Kao primjer navodi i stare civilizacije Azije u kojima se može također vidjeti da su se radni instrumenti brižljivo smišljali s obzirom na fizičku i psihološku dobrobit radnika.

Pojavu automatizacije ljudi Nicholas Carr objašnjava kao namjenu da se nadomjesti ljudsko prosuđivanje, umjesto da ga nadopunjava. Također ističe kako se time u doba brze obrade podataka odgovornost sve češće želi sa stručnjaka na softver. Nadalje, Carr navodi da Raja Parasuraman, stručnjak koji je proučavao posljedice automatizacije na ljude, vjeruje da je pristup automatizacije pogrešan. Prema njegovim riječima, Parasuraman tvrdi da programi za potporu odlučivanju rade najbolje onda kad stručnjaku nude važne informacije u onom trenutku kad su mu potrebne. Također navodi mišljenje da je manje automatiziran pristup puno uspješniji, jer automatizaciju postavlja u ulogu kritičara svog operatera. Dalje piše da dodatne i često neočekivane informacije pomažu da se neutraliziraju prirodne spoznajne pristranosti koje ljudima znaju iskriviti prosudbe. Isto tako, ističe Leeovo mišljenje da sustav treba ostaviti posljednju riječ čovjeku (Carr, 2016: 130).

Veliki dio utjecaja na kulturu ima i oblikovanje virtualne stvarnosti. U svom članku *Utjecaj suvremene telekomunikacijske tehnologije na suvremenu urbanu sredinu - prostor, mjesta, vrijeme* Ognjen Čaladarović i Jana Šarinić objašnjavaju kako je taj utjecaj duboko promijenio urbanizirani svijet i način života u njemu. Autori ističu kako je sve manje interakcija licem u lice pa je tako smanjena intimnost budući da je komunikacija posredovana. U tom kontekstu, navode, dolazi do širenja *cyberprostora* u kojemu prevladava homogenost, kratkotrajnost, trenutačnost i kronološka nepovezanost. Također tvrde da se u *cyberprostoru* smanjuje autentičnost i spontanost. Zbog tog fenomena, realni život se sve više odvija u četiri zida i kreiraju se vlastiti prostori (Čaladarović, Šarinić, 2008: 61).

Čaladarović i Šarinić (2008: 62) tvrde da su procesi uzrokovani proširivanjem tehnoloških mogućnosti za što su zaslužni ljudi koji ga instrumentaliziraju i koriste na takav način. Nadalje, navode da je potrebno sustavnije proučavati utjecaj suvremene komunikacijske tehnologije na život ljudi, oblikovanje njihovog mjesta te percepciju vremena.

Prema navedenim razmišljanjima različitih autora i na temelju njihovi stajališta, možemo zaključiti da tehnologija uvelike mijenja ljudsku kulturu. Dolazi do automatizacije, ljudi

prepuštaju tehnologiji da upravlja njihovim biološkim satom. Također, dolazi do potpuno novog virtualnog svijeta koji se širi svakog dana zajedno s razvojem digitalne tehnologije.

4. 1. Suprostavljanje transhumanizma i neoludizma

Vesna Maričić (2016: 292) u svom tekstu navodi teoriju Milana Ćirkovića prema kojem je transhumanizam novi pristup u promišljanju o ljudskoj vrsti u sadašnjem obliku kakav se nikako ne smije zamisliti kao kraj evolucijskog procesa nego isključivo kao njegov početak. Nadalje, navodi kako znanstvenici transhumanističkog polja označavaju transhumanizam kao:

1. Intelektualni i kulturni pokret koji afirmira mogućnost i poželjnost sućinskog poboljšanja ljudske situacije primjenom razuma, posebice korištenjem tehnologije koja bi mogla usporiti ili eliminirati starenje i uvelike povećati ljudske intelektualne i psihološke sposobnosti.

2. Istraživanje posljedica, obećanja i potencijalnih opasnosti korištenja znanosti, tehnologije, kreativnosti i drugih sredstava, a da bi se nadvladala temeljna ljudska ograničenja.

Prema tome, možemo zaključiti da su transhumanisti pripadnici pokreta koji tehnologiju vidi kao alat koji pomaže ljudskoj vrsti u nezaustavljivoj evoluciji. Isto tako, vjeruju u ekspanziju ljudskih mogućnosti kroz tehnologiju.

Maričić (2016: 294) objašnjava da rast tehnološkog razvoja u suvremenom dobu potvrđuje svojevrsnu revoluciju ljudskoga društva. U toj revoluciji, navodi, dolazi do promjene uloge čovjeka čiji je cilj smješten oko ideje tehnološkog produžetka tradicionalnih paradigmi subjektivnosti. Nadalje, čovjek i njegov tehnološki svijet tako predstavljaju jedinstveni subjekt kulture, redefinišući stare pojmove, u kojem različite medijske i financijske industrije imaju značajnu ulogu, što posredno znači da tehnologija kao tvorevina subjekta i uma potiskuje čovjeka kao kreatora informatičko-tehnološkog svijeta.

Možemo zaključiti da je prema teoriji transhumanizma čovjek kreator tehnološkog svijeta u kojem mu je otvorena mogućnost da redefiniše stare pojmove stvarajući tako novu *tehnološku civilizaciju*.

S druge strane nalazi se suprotstavljena grupa pripadnika pokreta neoludizma. Mark Brosnan (1998: 155-156) objašnjava da su ludisti nazvani prema vođi Nedu Luddu, kada su u vrijeme prve industrijske revolucije (19. stoljeće) silom razbijali strojeve koje su krivili kao prijetnju njihovom poslu. Autor navodi da je od tada pojam „Luddite“ postao pogrdan izraz koji se primjenjuje na svakoga tko pokazuje nebuloznu sklonost tehnofobiji. Autor piše kako su se u novije vrijeme pojavili neoluditi, točnije za vrijeme druge industrijske revolucije. Neoluditi identificiraju elektroničko digitalno računalo kao glavnog majstora tehnologije koja podupire drugu industrijsku revoluciju. Primarna premisa neoludista jest ta da je „tehnologija problem“.

Brosnan navodi (1998: 156) da neoludisti nisu nužno tehnofobi, iako postoje preklapanja, te objašnjava da se tehnofobija usredotočuje na individualne reakcije na tehnologiju, dok se neoludisti suprotstavljaju sveprisutnoj prirodi nove tehnologije. Isto tako navodi mišljenje neoludista prema kojem tvrdi da može izabrati da nema računalo (za sada), ali ne može odabrati da se razlikuje od mikročipa i da je i dalje dio svijeta u kojem želi razgovarati s ljudima. Neoludisti se, navodi, protive nužnosti „težno-pismenosti“ kao dijelu društva i tehnološkom razvoju uklonjenom iz velike većine javnosti.

Barry Richards u svom znanstvenom članku *Technophobia and Technophilia* (1993: 188) koristi istoimene izraze kao načine naglašavanja kako tehnologija izaziva u nama snažne pozitivne i negativne osjećaje koji ometaju racionalnu raspravu o njima i koji proizvode poštovanje ili odbacivanje, a ne realnu procjenu njihove društvene i okolišne koristi i troškova. Kao primjer, Richards (1993: 189) ukazuje na automobil koji je na kraju prošlog stoljeća bio predmet tehnofilijuskog osjećaja. Objašnjava kako su muškarci osobito držali svoje automobile „utvrđenim“ izvorom zabave. Ta fascinacija mladih muškaraca automobilima postala je predmet ozbiljnih društvenih propitivanja. Richards navodi da je u to vrijeme došlo i do velikog povećanje kriminala u vezi s automobilima, točnije u vezi s egzibicionističkom vožnjom ukradenih vozila.

I tehnofobiju Richards također objašnjava na primjeru auta. Prema njemu (Richards, 1993: 190) zapanjujuće je kako je tijekom posljednjih godina automobil postao „loš objekt“, to jest „loša stvar“ u javnom diskursu. Autor primjećuje rast zabrinutosti za sigurnost u svim sferama života i posljedičnu zabrinutost zbog smrti i ozljeda na cestama. Također navodi i feminističku kritiku tehnologije i njezinu čestu implikaciju da je automobil obično igračka za muškarca. Nadalje, navodi na postojanje relativne erozije ili propadanja sustava javnog prijevoza. Kao važan primjer navodi porast zabrinutosti za okoliš. Prema Richardsu dolazi do vjerovanja da je

automobil otrovni predmet, te je kao takav fiksiran u našim umovima kao glavni izvor zla u suvremenom materijalnom svijetu.

Zaključno u ovome dijelu rada, ističemo da je važno tehnofobiju i tehnofiliju kao izravne osjećaje pojedinaca u vezi s tehnologijom ili dijelom tehnologije razlikovati od transhumanizma i neoludizma kao pravaca kojima su pojedinci skloni kada razmišljaju o tehnologiji kao dijelu čovječanstva koja se može prihvatiti ili odbaciti.

4. 2. Pitanje odnosa etike i tehnologije

„Etika se mijenja s tehnologijom“ (*Ethics change with technology*) napisao je Larry Niven⁸ u svojoj knjizi *N-Space*. Ova misao bitna je za rad budući da se u svijetu tehnologije pokušava riješiti upravo etika, to jest etička pitanja koja su usko povezana s tehnološkim razvitkom. Možemo sa sigurnošću reći da smo se više puta u životu susreli s neetičnim ponašanjem u svijetu tehnologije i medija. Zato i postavljamo pitanje kako je moguće odrediti kako će digitalna tehnologija i proizvodi moderne tehnologije određivati (ali i odrađivati) zadane zadatke na etičan način i odakle im svijest o moralnome?

U knjizi *The Nature, Importance, and Difficulty of Machine Ethics*, James H. Moor (2006: 21) navodi da ljudi u bliskoj budućnosti ne mogu riješiti pitanje mogu li se strojevi napuniti etičkom sviješću, bilo da se to pokuša filozofskim argumentima ili empirijskim istraživanjima. Moor objašnjava da se zato trebamo usredotočiti na razvoj etičkih agensa koji mogu spriječiti neetičke ishode tako što prepoznaju i obrade etičke informacije u različitim situacijama. U tom kontekstu, James nudi tri razloga zašto je važno raditi na strojnoj etici:

1. *Etika je važna. Želimo da nas strojevi tretiraju dobro.*
2. *Zato što strojevi postaju sve sofisticiraniji i čine naš život ugodnijim, budući strojevi će vjerojatno imati povećanu kontrolu i autonomiju. Potrebni su snažniji strojevi i snažnija strojna etika.*

⁸ Vidi: http://www.larryniven.net/stories/nivens_laws_2002.shtml, pristupljeno: 2. 7. 2019.

3. Programiranje ili podučavanje stroja da djeluje etički će nam pomoći da bolje razumijemo etiku.

Odvojimo li etiku strojeva od etike tehnologije kroz medije postavlja se pitanje zašto se ne primjenjuju etički standardi u slučajevima kada je čovjek u mogućnosti primijeniti ih? Ciboci i Kanižaj (2011: 14) postavljaju pitanje o samom načinu utjecaja video scena na mlade, to jest o načinu na koji će mlada osoba shvatiti scene kojima je izložena. Prema njima, nove tehnologije iz godine u godinu otvaraju nove mogućnosti za komunikaciju, pa se time i stvorio veliki rizik korištenja tehnologije u svrhu manipulacije. Autori se pitaju hoće li danas djeca od roditelja tražiti pomoć u interpretaciji, te hoće li dobiti odgovore u obitelji, obrazovnim institucijama, društvima, od prijatelja. Važno pitanje koje postavljaju odnosi se na to jesu li zapravo djeca u opasnosti od manipulacije budući da su izložena sadržaju više od svih ostalih, pa je posljedično i utjecaj snažniji.

Primjer za to su nasilni sadržaji u svim vrstama, ne samo u novim medijima i na društvenim mrežama. Ciboci i Kanižaj (2011: 16) navode da nasilje u crtanim filmovima, a i u ostalim medijskim sadržajima može dovesti do desenzibiliziranja medijskih korisnika koji nasilje mogu početi doživljavati kao normalnu stvar, te posljedično ne shvaćaju bol koja se nasiljem uzrokuje kod drugih osoba. Navode da može doći do povećanja agresivnog ponašanja tih korisnika.

Vesna Bilić (2018: 89-107) u svojoj knjizi *Nove perspektive – Izazovi i pristupi nasilju među vršnjacima* ističe probleme *cyber*-socijalizacije iz koje ističe nove pojmove poput *cyberbullyicida* i *cybersexa* koji su sve više prisutni u životima mladih umreženih generacija. Također, Bilić navodi brojne stranice koje posjećuju mladi, a koje promiču anoreksiju i bulimiju ili čak stranice koje pojašnjavaju kako se ubiti ili koje pozivaju na grupno samoubojstvo. Među tako ekstremnim pojavama ističe i elektroničko nasilje koji se povećava zajedno s količinom vremena provedenog *online*. Kao mjesta gdje se najviše pojavljuje elektroničko nasilje navodi elektroničku poštu, SMS, sobe za razgovor (*chat-rooms*), besplatne softverske pakete poput *Skype-a* i blogove. Nadalje, Vesna Bilić piše o elektroničkom uznemiravanju koje opisuje kao *opetovano slanje uvredljivih, grubih, prijetećih, provokativnih, seksualnih i emocionalno bolnih poruka nekoj osobi ili skupini vršnjaka putem elektroničkih medija u dužem vremenskom razdoblju*. Jedan od najčešćih oblika elektroničkog uznemiravanja je seksualno uznemiravanje koje uključuje nepoželjne govorne ili pisane primjedbe te postavljanje fotografija i digitalnih

snimki na javna ili privatna mrežna mjesta. Nadalje, Bilić piše o elektroničkom ogovaranju i klevetanju koje definira kao *korištenje elektroničkih uređaja za slanje i objavljivanje neistinitih informacija, ogovaranje, širenje tračeva i glasina o drugoj osobi*. Također, navodi i učestalu krađu digitalnog identiteta, lažno predstavljanje i krađu lozinki.

Koliko je medijsko nasilje povezano s agresivnim ponašanjem među vršnjacima je istražila također Vesna Bilić (2010: 278) čiji su rezultati istraživanja potvrdili povezanost između učestalosti gledanja televizije i igranja video igara koje sadrže nasilan sadržaj s direktnim (fizičkim i verbalnim) i indirektnim nasilnim postupcima učenika prema vršnjacima. Bilić ističe potrebu upozoravanja na činjenicu da učenje po televizijskim modelima koji su često nasilni te koji odašilju poruku da su nasilni postupci dopušteni i profitabilni, može potaknuti njihovo prenošenje u stvarni život i kao takvo oblikovati nasilne stavove i navike djece i adolescenata. Bilić navodi da se zbog interaktivnosti, aktivnog učenja i nagrađivanja agresivnih postupaka u video i računalnim igricama pojavljuje pravdanje nasilja i promjene gledišta o nasilju. Vesna Bilić ističe na nužnost razvijanja edukativne intervencije koja će pomoću u prevenciji loših utjecaja i minimaliziranju štetnih učinaka. Autorica navodi da u budućim analizama povećane agresivnosti djece i adolescenata i njihovih uzroka treba utvrditi različite rizične aspekte i perspektive u kompleksnom suodnosu ne zanemarujući pritom i mogući utjecaj televizije i video igara te ostalih medija.

5. Istraživanje

Nakon teorijskog dijela kojim je objašnjena veza tehnologije i ljudske kulture te raznih utjecaja koje tehnologija ima na ljudsku vrstu, u ovome dijelu rada predstavljamo metodologiju i rezultate proizašle iz istraživanja serije *Black Mirror* koja u svojim epizodama, antologijski, obrađuje odnose ljudi i tehnologije.

5.1. Predmet istraživanja

Serijska *Black Mirror* produkcija je studija *Channel 4* u Ujedinjenom Kraljevstvu, koja se počela emitirati 2011. godine. Serija do sada ima ukupno 5 sezona koje uključuju zajedno 21 epizodu. Također, u okviru serije proizveden je i božićni „specijal“, to jest posebna epizoda *White Christmas* te dugometražni film *Bandersnatch*. Unatoč eklektičkom dojmu žanra, *Black Mirror* je serija u kojoj je u svakoj epizodi dodirna točka tema digitalne tehnologije. Sam naziv serije odnosi se na crno zrcalo koje možemo vidjeti na isključenom telefonu, televizoru ili bilo kojem drugom zaslonu koji dominira našim životima. U seriji *Black Mirror* radnja je usredotočena na radikalne promjene koje donosi digitalna tehnologija te tako potiče na razmišljanje o današnjoj tehnologiji i njenom budućem razvitku. Kao što je pionirska znanstvena fantastika 19. stoljeća u svoje prikaze uvrstila znanstvena otkrića i tehnologiju industrijske revolucije, tako i *Black Mirror* prikazuje naše suvremeno iskustvo digitalne revolucije kao moguću projekciju budućnosti.⁹

Godine 2016. seriju je otkupio jedan od najvećih pružatelja medijskih usluga – *Netflix*, čime je serija dobila još veću vidljivost, a samim time i slavu. Kreator serije Charlie Brooker objašnjava da prelazak na *Netflix* nije bio zbog veće zarade već zbog toga što format serije bolje funkcionira na principu objavljivanja svih epizoda u jednom trenutku. Na taj je način, tvrdi, lakše razraditi priče budući da imaju ulogu zbirke, a gledatelji dobivaju osjećaj da su unutar albuma ili čak festivala.¹⁰

Black Mirror je serija koja je pokrenula još više razgovora i pojačani diskurs o razvoju tehnologije i medija i njegovim posljedicama za čovjeka. Naime, budući da je serija *Black Mirror* planetarno popularna, ima moć utjecati i oblikovati mišljenja mnogih ljudi. Isto tako je činjenica da se ljudska kultura bez tehnologije u današnjici ne može zamisliti, pa je zbog toga pitanje o tome kakva bi bila da tehnologije nema vrlo teško. Jedno od važnih pitanja je širi li *Black Mirror* osjećaje tehnofobije među gledateljima i je li cilj zapravo udaljiti gledatelje od svijeta tehnologije kako bi shvatili da je digitalizacija (bespotrebno) uzela maha?

⁹ Prema članku Richarda Handa: <https://theconversation.com/how-black-mirror-combines-a-disturbing-future-with-a-familiar-past-90659>, pristupljeno: 2. 7. 2019.

¹⁰ Prema članku Morgana Jeffreyja: <https://www.digitalspy.com/tv/a810729/heres-why-black-mirror-ended-up-on-netflix-according-to-charlie-brooker/>, pristupljeno: 3. 7. 2019.

Glavni pojmovi vezani uz naše istraživanje teorijski su objašnjeni u prethodnim poglavljima, a to su: tehnologija, mediji, tehnofobija, tehnofilija, transhumanizam, automatizacija, razvoj društva, ljudska kultura, neoludizam. Ovi pojmovi važni su za shvaćanje istraživanja i postavljenih hipoteza koje su vezane uz njih.

5. 2. Ciljevi i hipoteze istraživanja

Glavni cilj ovog istraživanja je odrediti u kojoj mjeri serija *Black Mirror* svojim sadržajem pokušava utjecati na gledatelje. Ujedno, prikazat ćemo na koje načine se prikazuje sadržaj i ima li režija za cilj oblikovati mišljenje gledatelja. Rezultatima će se potvrditi ili opovrgnuti polazne i specifične hipoteze. U nastavku su postavljene hipoteze.

Polazne hipoteze

H1. U seriji Black Mirror prevladava negativan sadržaj.

H2. Black Mirror sadrži više negativnog sadržaja u Netflixovoj inačici.

Specifične hipoteze:

H3. Svaka epizoda serije Black Mirror sadrži negativan sadržaj.

H4. Tehnologija se koristi u obavljanju ilegalnih radnji.

H5. Likovi su nesretni okruženjem u kojem žive.

H6. Smrtni slučajevi su uzrokovani tehnologijom.

5. 3. Metoda istraživanja

U radu je korištena metoda analize sadržaja za koju je izrađena analitička matrica kojom se pokušava odgovoriti na pitanja o sadržaju serije i vrsti poruke koja se odašilja. Marilyn D. White i Emily E. Marsh (2006: 22) objašnjavaju da je analiza sadržaja vrlo fleksibilna istraživačka metoda koja se naširoko koristi u studijama knjižnične i informacijske znanosti različitih ciljeva istraživanja. Nadalje, pišu da se ova metoda istraživanja primjenjuje u kvalitativnim, kvantitativnim, a ponekad i mješovitim oblicima istraživačkih okvira, a koristi širok raspon analitičkih tehnika za stvaranje rezultata i njihovo stavljanje u kontekst. U ovom radu analiza sadržaja će poslužiti za objektivno i sustavno proučavanje sadržaja u seriji *Black Mirror*.

Za analizu serije *Black Mirror* napravljena je analitička matrica kojom se postavljaju pitanja o sadržaju koji se nalazi u epizodama. Za istraživanje su u obzir uzete 4 od ukupno 5 sezona. Prve dvije sezone imaju po tri epizode, dok treća i četvrta imaju po šest epizoda. Za potrebe istraživanja u obzir su uzete sve epizode prve dvije sezone, dakle epizode 1, 2, 3, 4, 5 i 6. Iz treće sezone uzete su epizode parnog broja. Točnije epizode 2, 4 i 6. U četvrtoj epizodi za istraživanje su uzete epizode neparnog broja. Točnije, epizode 1, 3 i 5. Dakle, od ukupno 21 epizode, za istraživanje se koristilo 12 epizoda (N = 12). Analitička matrica sadrži 11 pitanja čiji su sadržaj scene nasilja, vrste likova, tehnološki uređaji i okruženje u kojem se radnja odvija. Tom matricom odgovara se na pitanje prevladavala li u seriji negativan sadržaj ispunjen nasiljem, nezadovoljstvom i nestabilnošću likova koji mogu utjecati na gledatelje tako da im pojača negativan stav o tehnologiji i o pravcu u kojem bi se mogla razvijati.

5. 4. Rezultati istraživanja

U nastavku su prikazani rezultati istraživanja. Za potrebe svakog pitanja izrađena je tablica koja prikazuje postotke u vezi s vrstom sadržaja u seriji. Prvo pitanje matrice je redni broj epizode koju se analizira pa će zbog toga u nastavku biti prikazano 10 tablica.

Tablica 1. Prikaz ubojstva/samoubojstva (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	0	0%	0%
2. sezona	0	0%	0%
3. sezona	3	100%	25%
4.sezona	3	100%	25%
Ukupno	6	/	50%

Za potrebe odgovaranja na pitanje „Sadrži li epizoda scene ubojstva?“ u obzir su uzete epizode koje sadrže ubojstvo, masovno ubojstvo ili samoubojstvo. Prva i druga sezona nemaju ni jednu scenu ubojstva pa tako nose 0% sveukupnih ubojstava u seriji. U trećoj sezoni ukupno je šest ubojstava i svaka epizoda sadrži barem jedan oblik ubojstva. Epizoda naziva *Hated in the nation* sadrži masovno ubojstvo koje nije prikazano eksplicitno. U epizodi *Crocodile* četvrte sezone najviše je ubojstava, ukupno 7. Treća i četvrta sezona imaju sto posto ubojstava u sezoni budući da u obje sezone svaka epizoda sadrži scenu ubojstva. Postotak ubojstava u seriji je 50 budući da prve dvije sezone uopće nemaju scenu ubojstva dok sljedeće dvije, koje su u produkciji Netflix-a, imaju ubojstvo u svakoj epizodi.

Tablica 2. Tehnologija kao uzročnik smrti (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	0	0%	0%
2. sezona	0	0%	0%
3. sezona	3	100%	25%
4.sezona	3	100%	25%
Ukupno	6	/	50%

Sljedeće istraživačko pitanje glasilo je: „Sadrži li epizoda smrt uzrokovanu korištenjem tehnološkog uređaja/tehnologije?” Odnosi se na bilo kakav oblik smrti koja je rezultat korištenja tehnološkog uređaja ili je tehnologija upotrijebljena u svrhu oduzimanja života. Budući da prve dvije sezone nemaju ni jednu scenu smrti zbog korištenja tehnologije te ni jednu scenu u kojoj je tehnologija korištena da bi se oduzeo život, one nose 0% u sezoni i u seriji. U trećoj i četvrtoj sezoni u svakoj epizodi je tehnologija korištena u nekom obliku koji je uzrokovao smrt. Primjer za to je epizoda *Playtest* u kojoj protagonist umire zbog toga što mu se za vrijeme testiranja video igre uključi mobitel koji uzrokuje poremećaj u signalu i na posljetku smrt. Sljedeći primjer je epizoda *Hated in the Nation* u kojoj elektroničke pčele programirane od strane hakera uzrokuju masovno ubojstvo. Nadalje, u četvrtoj sezoni u epizodi *USS Callister*, protagonist serije Robert Daly ubija virtualnu kopiju sina vlastitog poslovnog partnera. Sljedeći primjer je *Metalhead*, epizoda u kojoj elektronički roboti nalik psu ubijaju ljude u distopijskom i postapokaliptičnom svijetu. Ukupan postotak ubojstava u cijeloj seriji je 50% budući da prve dvije sezone nose 0%, a sljedeće dvije sezone pojedinačno 25%. Važan podatak je da se u svakoj epizodi Netflixove produkcije događa smrt koja je uzrokovana tehnologijom.

Tablica 3. Nezadovoljstvo životom glavnog lika (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	2	67%	17%
2. sezona	2	67%	17%
3. sezona	3	100%	25%
4.sezona	3	100%	25%
Ukupno	10	/	84%

U prvoj sezoni su u dvije epizode likovi nezadovoljni svojim životom ili okruženjem u kojem žive. Prvi primjer za to je epizoda *Fifteen Million Merits* u kojoj glavni lik Bing u natjecateljskom *showu* prijeti vlastitom smrću dok izgovara monolog o besmislu okruženja u kojem su ljudi koji žive oko njega. Drugi primjer je epizoda *The Entire History of You* u kojoj glavni lik Liam u zadnjoj sceni „premotava“ svoja snimljena sjećanja na prijašnji život sa svojom ženom i djetetom. U epizodi *White Bear* druge sezone, protagonistica Victoria Skillane proživljava mučenje od nekoliko ljudi tijekom kojega moli za milost. Također u više scena vidljivo je stanje šoka zbog odnosa ljudi koji je snimaju na svakom koraku. U epizodi *The Waldo Moment* istoimeni Waldo više puta kritizira društvo i politiku u kojoj to društvo živi. Prve dvije sezone imaju 67% pesimističnih, nezadovoljnih glavnih likova te tako pojedinačno nose 17% takvih likova u cijeloj seriji. Nakon toga, sezone 3 i 4 u svakoj epizodi sadrže likove koji izražavaju ili utjelovljuju općenito nezadovoljstvo. Tako u epizodi *Playtest* glavni lik odlazi na putovanje Europom kako bi se odmaknuo od svoje obitelji i pronašao samoga sebe. Nakon toga, u epizodi *San Junipero* vidimo glavne likove koji zbog starosti i hendikepa odlaze u virtualni svijet u kojemu imaju svoju mlađu i zdraviju verziju (verziju sebe samih). Iz četvrte sezone može se izdvojiti primjer u epizodi *USS Callister* u kojoj glavni lik odlazi u virtualnu stvarnost u kojoj je kreirao kopije svojih poslovnih kolega u kojoj im može naredivati budući da je uobičajeno on onaj u stvarnom svijetu koji dobiva naredbe i osuđivanja. Protagonistica epizode *Crocodile* izvršava ubojstva kako bi prekrila tragove davnog nesretnog slučaja te na kraju doživljava emotivni kolaps. Zadnje dvije sezone imaju 50% ukupnih likova koji izražavaju ili utjelovljuju nezadovoljstvo, pesimizam, nesretnost.

Tablica 4. Likovi koji su izopćeni iz društva (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	0	0%	0%
2. sezona	2	67%	17%
3. sezona	1	33%	8%
4.sezona	1	33%	8%
Ukupno	4	/	33%

U prvoj sezoni ne postoje likovi koji su u bilo kojem obliku izopćeni iz društva. Nadalje, u drugoj sezoni u dvije epizode pronalazimo likove koji su izopćeni iz društva. U epizodi *White Bear* glavni lik je osuđen i mučen od strane društva koje je za te potrebe izgradilo zabavni park kako bi se izživljavali na zločinki. Nakon toga, primjer izopćene osobe je lik Waldo u epizodi *The Waldo Moment* koji je na kraju epizode beskućnik. Sezone broj 3 i 4 imaju pojedinačno jednu epizodi s likovima koji su izopćeni. Primjeri u sezoni 3 su likovi u epizodi *Hated in the Nation* koji su na društvenim medijima osuđivani uz *hashtag* „*Death to...*”. U epizodi *USS Callister* glavni lik nema prijatelje zbog toga što ga opisuju kao čudaka. Sezone 3 i 4 pojedinačno nose 8% likova koji su izopćeni iz društva pa tako u drugoj sezoni prevladava broj likova koji su izopćeni.

Tablica 5. Dostupnost tehnoloških uređaja u stvarnom svijetu (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	2	67%	17%
2. sezona	2	67%	17%
3. sezona	1	33%	8%
4.sezona	1	33%	8%
Ukupno	6	/	50%

Za potrebe odgovora na pitanje. „Jesu li tehnološki uređaji koji se koriste u epizodi dostupni u stvarnom svijetu?“ u obzir su uzeti svi uređaji i tehnologije koji su dostupni čovječanstvu u bilo kojem dijelu svijeta. U prvoj i drugoj sezoni u dvije se epizode mogu pronaći uređaji koji su dostupni. Kao odgovor „ne“ (to jest da ti uređaji nisu dostupni) zabilježena je epizoda *The Entire History of You* u kojoj se likovi služe kontaktnim lećama koje snimaju okruženje koje se može brisati i pregledavati koristeći se daljinskim upravljačem. Nakon toga u epizodi *Be Right Back* zabilježena je nepostojeća tehnologija oživljavanja osobe kroz medijski sadržaj koji koristi u svom životu. U trećoj sezoni, epizode *Playtest* i *San Junipero* nose negativan odgovor budući da sadrže nepostojeće tehnologije virtualne stvarnosti koja još nije razvijena u mjeri u kojoj je prikazano u seriji. U četvrtoj sezoni epizoda *USS Callister* također sadrži virtualnu stvarnost koja nije razvijena u stvarnom svijetu. Nadalje, epizoda *Crocodile* sadrži tehnologiju pregledavanja ljudskih sjećanja u svrhu ispitivanja. Tehnologija koja je dostupna u stvarnom svijetu ukupno je 50% tehnologije koja se koristi u epizodama serije.

Tablica 6. Korištenje tehnološkog uređaja u ilegalne svrhe (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	0	0%	0%
2. sezona	2	67%	17%
3. sezona	2	67%	17%
4.sezona	2	67%	17%
Ukupno	6	/	50%

U prvoj sezoni serije tehnologija se ne koristi u ilegalne svrhe. U drugoj sezoni koristi se u 67%, odnosno u dvije epizode od ukupno tri. Primjer za to je *White Bear* gdje se koristi tijekom mučenja i u epizodi *The Waldo Moment* gdje se koristi u svrhu klevete. U trećoj sezoni se također koristi u dvije epizode. Preciznije, u epizodi *Playtest* tehnologijom se osobi utjerava strah. Nadalje, u epizodi *Hated in the Nation* tehnološki uređaji predmet su ubojstva. Nakon toga, u četvrtoj se sezoni tehnologija isto tako koristi u dvije epizode. U epizodi *USS Callister* koristi se da bi se mučilo pojedince, a koristi se i u svrhu ubojstva. Nadalje, u epizodi *Metalhead* tehnološki uređaj ubije jednog od likova. Ukupan postotak korištenja tehnologije u ilegalne svrhe je 50%. Druga, treća i četvrta sezona imaju jednak postotak po pojedinačno 67% u sezoni i 17% u cjelokupnom postotku serije.

Tablica 7. Nasilne scene (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	3	100%	25%
2. sezona	2	67%	17%
3. sezona	2	67%	17%
4.sezona	3	100%	25%
Ukupno	10	/	84%

U prvoj sezoni nasilje je prisutno u svakoj epizodi, dakle u cijeloj sezoni. U prvoj epizodi prve sezone nasilje je vidljivo u više scena, primjerice u mučenju otete princeze. Nakon toga, u epizodi *Fifteen Million Merits* vidljiva je scena nasilja prema objektima odnosno prema predmetima koji se nalaze u prostoru (razbijanje ekrana i upravljača) te je također vidljivo verbalno nasilje. U epizodi *The Entire History of You* osim verbalnog nasilja, nalazi se nasilje u smislu fizičkog nasilja dvaju likova. U drugoj sezoni nasilje je vidljivo u dvije epizode. U epizodi *White Bear* nasilje je pretežito u obliku mučenja protagonistice. Nakon toga, u epizodi *The Waldo Moment* nasilje je izraženo verbalno i prema objektu. Treća sezona sadrži također dvije epizode koje sadrže nasilje. U epizodama *Playtest* i *Hated in the Nation* najteži oblik nasilja je ubojstvo. Nakon toga u četvrtoj sezoni svaka epizoda sadrži oblik nasilja. Preciznije, u epizodi *USS Callister* to se odnosi na mučenje i ubojstvo, a isti slučaj pronalazimo u epizodama *Crocodile* i *Metalhead*. Zaključno, prva i četvrta sezona imaju nasilje u svakoj epizodi što iznosi 100% te pojedinačno 25% u seriji. Nakon toga, sezone dva i tri sadrže nasilje u dvije epizode (ukupno četiri), što iznosi pojedinačno 17% nasilja u seriji. Ukupan postotak nasilja u seriji je 83%.

Tablica 8. Korištenje opijata i droga (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	1	33%	8%
2. sezona	3	100%	25%
3. sezona	0	0%	0%
4.sezona	1	33%	8%
Ukupno	5	/	42%

Korištenje opijata ili droga vidljivo je u jednoj epizodi prve sezone. Točnije, u epizodi *The Entire History of You* u kojoj glavni lik konzumira veliku količinu alkohola i sjeda u auto u pijanom stanju. Međutim, u sezoni broj 2, korištenje opijata ili droga vidljivo je u svakoj epizodi. U epizodi *Be Right Back* glavni lik je u vidljivo zbog pijanog stanja jednog lika. Nakon toga, u epizodi *White Bear* glavni lik je tijekom cijele epizode u drogiranom stanju. Nadalje, u epizodi *The Waldo Moment* u zadnjoj sceni glavni lik pijan pada na tlo. U trećoj sezoni nisu vidljive scene korištenja opijata ili droga. U četvrtoj sezoni vidljivo je pijano stanje glavnog lika u epizodi *Crocodile*. Prva i četvrta sezona pojedinačno imaju 8% ukupnog postotka korištenja opijata ili droga u seriji. Druga sezona ima 25% ukupnog postotka korištenja droga i opijata. Ukupno, u seriji je u 42% slučajeva vidljivo korištenje opijata i droga.

Tablica 9. Distopijski prikaz (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	2	67%	17%
2. sezona	0	0%	0%
3. sezona	1	33%	8%
4.sezona	1	33%	8%
Ukupno	4	/	33%

Distopija ili anti-utopija je prikaz svijeta u negativnom svjetlu. Primjerice, tamo gdje su likovima uskraćena politička i građanska prava. Jedna od najpopularnijih serija sadašnjice *Sluškinjina priča* primjer je distopijske serije.¹¹

U prvoj sezoni analizirane serije *Black Mirror* distopija je prisutna u dvije epizode. Epizoda *Fifteen Million Merits* nalazi se u svijetu u kojem su likovi unutar digitalne sobe čijim radom na elektroničkom biciklu dobivaju bodove za trošenje sredstava za život. Nakon toga, epizoda *The Entire History of You* prikazana je kroz svijet zajednice koja snima svoja sjećanja. Druga sezona ne sadrži nijednu epizodu distopijskog prikaza svijeta. U trećoj sezoni distopija je vidljiva u epizodi *San Junipero* koja sadrži digitalni svijet u kojemu likovi svoj um prenose u elektronički svijet gdje žive zauvijek. Nadalje, četvrta sezona također sadrži jednu distopijsku epizodu. To je epizoda naziva *Metalhead* u kojoj u svijetu ljudi bježe od elektroničkih robota koji ih proganjaju kako bi ih iskorijenili. Najveći postotak distopijskog prikaza je u prvoj sezoni koja iznosi 17% ukupnog distopijskog prikaza u seriji. Cijela serija ima 33% distopijskog prikaza u sadržaju.

¹¹ Definicija distopije prema rječniku Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>, pristupljeno: 7. 9. 2019.

Tablica 10. Prikazivanje elemenata stvarnog svijeta (N = 12)

	N	Postotak u sezoni	Postotak u seriji
1. sezona	2	67%	17%
2. sezona	3	100%	25%
3. sezona	2	67%	17%
4.sezona	3	100%	25%
Ukupno	10	/	84%

Elementi stvarnog svijeta su shvaćeni kao sve što na okružuje u svijetu u kojem živimo. U prvoj sezoni negativan odgovor na to pitanje dobiva epizoda *The Entire History of You* budući da sadrži tehnološke uređaje koji ne postoje u svijetu. Druga sezona sadrži sve elemente stvarnoga svijeta, odnosno radnja se može odvijati bilo kuda oko nas. U trećoj sezoni, epizoda *San Junipero* ne sadrži elemente stvarnog svijeta zbog nepostojećeg tehnološkog napretka. U četvrtoj sezoni elementi stvarnog svijeta dostupni su u svim epizodama. Dakle, ukupno se u 83% sadržaja mogu pronaći elementi stvarnoga svijeta pri čemu većinu imaju druga i treća sezona zbog toga što imaju 100% takvog sadržaja.

5. 5. Rasprava

Na početku istraživanja postavljene su dvije polazne glavne hipoteze. Prvom hipotezom pretpostavili smo da u seriji *Black Mirror* prevladava negativan sadržaj i ona je potvrđena. Naime, nasilne scene mogu se pronaći u ukupno 84% sadržaja. Važnost popisivanja nasilnih scena je u kasnijoj usporedbi o tome koliko je tehnologija odgovorna za nasilne postupke u epizodama. Naime, u *Netflixovoj* inačici, u svakoj epizodi je za ubojstvo odgovorna tehnologija. Nakon toga, ključan faktor potvrđivanja hipoteze je to što su glavni likovi u seriji pesimistični, razočarani svijetom, nesretni okruženjem i životom. To je slučaj u 84% sadržaja u seriji.

Hipoteza broj 2 (H2) da u *Netflixovoj* inačici prevladava negativan sadržaj također je potvrđena. Ubojstva u seriji se prvi put pojavljuju u trećoj sezoni. Treća i četvrta sezona sadrže scene ubojstva u svakoj epizodi te tako imaju 50% ubojstava u cijeloj seriji. Isto tako, u *Netflixovoj* inačici smrti su uzrokovane u svim slučajevima od strane tehnologije. Nadalje, u svim epizodama se mogu pronaći likovi koji su pesimistični, nezadovoljni svojim životom, okruženjem ili su jednostavno nesretni. Od ukupno 50% sadržaja gdje se tehnologija koristi u ilegalne svrhe, *Netflixova* inačica ima udio od 34%.

Prva specifična hipoteza (H3) da svaka epizoda serije Black Mirror sadrži negativan sadržaj je potvrđena budući da se prema istraživanju ne može izvući ni jedna epizoda gdje se nije dogodilo ili ubojstvo, korištenje opojnih sredstava, smrt, ilegalna radnja ili gdje nije izvršeno nasilje bilo kakvog oblika. Druga specifična hipoteza (H4) je da se tehnologija koristi u obavljanju ilegalnih radnji. Ta hipoteza je opovrgnuta budući da se tehnologija koristi u 50% slučajeva u izvršavanju ilegalnih radnji. Specifična hipoteza (H5) *Likovi su nesretni okruženjem u kojem žive* je potvrđena budući da se mogu pronaći u 84% sadržaja. Posljednja specifična hipoteza (H6) da su *Smrtni slučajevi uzrokovani tehnologijom* je potvrđena budući da se u svakoj epizodi koja sadrži smrt može pronaći tehnologija kao uzročnik.

Zaključno, dvije polazne hipoteze (H1 i H2) su potvrđene. Od ukupno četiri specifične hipoteze (od H3, H4, H5 i H6) potvrđene su tri (H3, H5 i H6). Jedna hipoteza (H4) opovrgnuta je budući da se ne može zaključiti prevladava li sadržaj u kojem se tehnologija koristi u ilegalne svrhe.

6. Zaključak

Nedugo nakon izuma prve elektronička televizije dolazi do populariziranja formata televizijske serije. Od skoro svih zabavnih platformi nijedna se nije toliko i tako brzo promijenila poput televizije. Danas su televizijske serije dostupne na svakom koraku, a najveći dokaz njihove popularnosti može se pronaći u broju korisnika *Netflixa* koji je kroz svoje postojanje oblikovan kao servis za prikazivanje što veće količine sadržaja prilagođene ukusu svojih korisnika. Tehnologija je veliki dio suvremene ljudske kulture te kao takva može utjecati na njen smjer razvoja. A s razvojem informacijske i komunikacijske tehnologije, mediji su dobili puno veći utjecaj. Uzrok tome je snažan razvoj digitalne tehnologije koja je omogućila brzo širenje informacija s jednog kraja svijeta na drugi. Tehnologija današnjeg modernog svijeta uvelike utječe na ljudsku kulturu. Točnije, dolazi do automatizacije, a ljudi prepuštaju tehnologiji da upravlja njihovim biološkim satom. Također, dolazi do potpuno novog virtualnog svijeta koji se širi svakog dana zajedno s razvojem digitalne tehnologije. U tom kontekstu među korisnicima novih tehnologija dolazi do različitih pojava, pa je stoga važno tehnofobiju i tehnofiliju - kao izravne osjećaje pojedinaca u vezi s tehnologijom ili dijelom tehnologije - razlikovati od transhumanizma i neoludizma kao pravaca kojima su pojedinci skloni kada razmišljaju o tehnologiji kao dijelu života čovječanstva koja se može prihvatiti ili odbaciti. Prema teoriji transhumanizma čovjek je kreator tehnološkog svijeta u kojem mu je otvorena mogućnost da redefinira stare pojmove stvarajući tako novu *tehnološku civilizaciju*. Neoluditi identificiraju elektroničko digitalno računalo kao glavnog majstora tehnologije koja podupire treću industrijsku revoluciju. Primarna premisa neoludista jest ta da je „tehnologija problem“.

Ljudi u bliskoj budućnosti ne mogu riješiti pitanje može li se strojevima „ugraditi“ etička svijest i kriteriji filozofskim argumentima ili empirijskim istraživanjima. U slučaju medijskog sadržaja i etičnog postupanja s njime, u slučaju kada čovjek može utjecati na njega, možemo zaključiti da ono još uvijek desenzibilizira medijske korisnike koji nasilan sadržaj doživljavaju kao normalnu stvar, te posljedično ne shvaćaju bol koja se nasiljem uzrokuje kod drugih osoba. Isto tako dolazi do povećanog nasilja među mladim osobama koje to nasilje prenose na elektroničku mrežu i tako nastaju novi oblici maltretiranja.

U ovom radu provedeno je istraživanje serije *Black Mirror*, planetarno popularne serije koja tematiku tehnologije prikazuje u svakoj epizodi te sada već antološke serije. Zaključeno je da je sadržaj većinom negativan te da upravo takav sadržaj prevladava u *Netflixovoj* inačici

serije. Time su potvrđene dvije polazne hipoteze, a od ukupno četiri specifične hipoteze potvrđene su tri.

Ovaj rad može poslužiti u svrhu daljnjeg istraživanja sadržaja serije *Black Mirror* u pitanju tehnologije i njenog utjecaja na ljudsku kulturu.

7. Popis korištenih izvora

1. Ačkovska-Leškova E. i Davčev, V. (2007.) Tehnologija kao oblikovateljica ljudske kulture: društvene i psihološke posljedice, *Filozofska istraživanja*, 48 (1): 75-82.
2. Brosnan, M. (1998.) *Technophobia: the psychological impact of information technology*, London: Routledge.
3. Bidshahri, R. (2015.) *Fear of the Dark: Why Netflix's 'Black Mirror' Is Great Science Fiction*, SingularityHub, <https://singularityhub.com/2016/11/28/fear-of-the-dark-why-netflixs-black-mirror-is-great-science-fiction/> (datum objave: 28. 11. 2016.)
4. Bilić, V. (2018.) *Nove perspektive – Izazovi i pristupi nasilju među vršnjacima*, Zagreb: Obrazovni izazovi i Učiteljski fakultet.
5. Bilić, V. (2010.) Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem među vršnjacima, *Odgojne znanosti*, 12 (2): 263-281.
6. Carr, N. (2016.) *Stakleni kavez. Kako računala mijenjaju nas*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
7. Christakis, N. i Fowler, J. (2009.) *Connected*, New York: Little, Brown & Company.
8. Copeland, G. (2007.) A history of TV style, u: Jeremy, G. Butler (ur.) *Television: Critical Methods and Applications*, treće izdanje, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, str. 253-284.
9. Cordeiro, J. (2014.) The Boundaries of the Human: From Humanism to Transhumanism, *World Future Review*, 6 (3): 231-239.
10. Čaldarović, O., Šarinić, J. (2010.) Utjecaj suvremene telekomunikacijske tehnologije na suvremenu urbanu sredinu-prostor, mjesta, vrijeme, *Informatologia*, 43 (1): 58-62.
11. Dragičević, A., i Dragičević, D. (2003.) „Doba kiberkomunizma. Visoke tehnologije i društvene promjene“, Zagreb: Golden marketing.
12. Fitzgerald, S. (2016.) *The Webcam Hacking Episode of 'Black Mirror' Is Its Scariest Yet*, Thrillist, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/shut-up-and-dance-black-mirror-season-3-recap> (datum objave: 23. 10. 2016.)

13. Gilbert, S. (2016.) *Black Mirror's 'Nosedive' Skewers Social Media*, The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/black-mirror-nosedive-review-season-three-netflix/504668/> (datum objave: 21. 10. 2016.)
14. Hand, R. (2018.) *How Black Mirror combines a disturbing future with a familiar past*, The Conversation, <https://theconversation.com/how-black-mirror-combines-a-disturbing-future-with-a-familiar-past-90659> (datum objave: 28. 02. 2018.)
15. Hasnaš, S. (2007.) „Priroda i čovjek: Pregled nekih problema vezanih za filozofsko razmatranje odnosa čovjeka i prirode od novog vijeka do danas“, *Filozofska istraživanja*, 27 (2): 389-406.
16. Jeffery, M. (2016.) *Here's why Black Mirror ended up on Netflix, according to Charlie Brooker*, Digital Spy, <https://www.digitalspy.com/tv/a810729/heres-why-black-mirror-ended-up-on-netflix-according-to-charlie-brooker/> (datum objave: 11. 10. 2016.)
17. Jurčić, D. (2017.) Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj, *Mostariensia*, 21 (1): 127-136.
18. Kanižaj, I. i Ciboci, L. (2011.) Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove - utjecaj učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade, u: Labaš, D., Kanižaj, I., Ciboci, L. (ur.) *Djeca medija - od marginalizacije do senzacije*, Zagreb: Matica hrvatska, str. 11-34.
19. Maričić, V. (2017.) Transhumani projekt čovjeka kod Houellebecqa i Baudrillarda, *Filozofska istraživanja*, 37 (2): 289-304.
20. Mesarić, M. (2005.) Informatička revolucija i njezin utjecaj na stvaranje informatičke. Mrežne, globalne ekonomije – analiza Manuela Castellsa. *Ekonomski pregled*, 56 (5-6): 389-422.
21. Morgan, B. (2019.) *What Is The Netflix Effect?*, Forbes <https://www.forbes.com/sites/blakemorgan/2019/02/19/what-is-the-netflix-effect/#5500e2e95640> (datum objave: 19. 2. 2019.)
22. Plenković, M., Kupinić Gusčić, D., Hadžić, S. (2014). Medijska studija korelacijske povezanosti dosega „sviđanja i vizualnih elemenata forme“ u percepciji komunikacijskih sadržaja na Facebooku, *Informatologia*, 47 (4): 243-256.

23. Richards, B. (1993.) Technophobia and Technophilia, *British Journal of Psychotherapy*, 10(2): 188-195.
24. Roberts, A. (2006.) *The History of Science Fiction*, Eastbourne: Antony Rowe Ltd.
25. Sander, J. (2012.) *The television series Community and Sitcom*, Karlstads Universitet.
26. Silva, R. (2019.) *All About The Netflix Streaming Service*, Lifewire, <https://www.lifewire.com/overview-of-the-netflix-streaming-service-1847831> (datum objave: 5. 9. 2019.)
27. Simon, R. (2015.) *Evolution Of The Television Drama, From Studying 1980 To Predicting 2020*, Bustler, <https://www.bustle.com/articles/61552-evolution-of-the-television-drama-from-studying-1980-to-predicting-2020>, (datum objave: 2. 9. 2015.)
28. Turkle, S. (2012.) *Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih*, Zagreb: TIM press.
29. White, M. i Marsh, E. (2011.) *Content Analysis: A Flexible Methodology*, u: Baker, L. (ur.) *Library Trends: Research Methods*, The John Hopkins University Press, str. 22-46.

Prilog

Analitička matrica

1. Epizoda koju se analizira:

2. Sadrži li epizoda scene ubojstva/samoubojstva?

a) da

b) ne

3. Sadrži li epizoda smrt uzrokovanu korištenjem tehnološkog uređaja/tehnologije?

a) da

b) ne

4. Sadrži li epizoda likove koje karakterizira nezadovoljstvo vlastitim životom?

a) da

b) ne

c) teško je procijeniti

5. Sadrži li epizoda likove koji su izopćeni iz društva?

a) da

b) ne

6. Jesu li tehnološki uređaji u epizodi dostupni u stvarnom svijetu?

a) da

b) ne

7. Je li tehnološki uređaj korišten kao pomoć u ilegalnoj radnji?

a) da

b) ne

8. Sadrži li epizoda nasilne scene?

a) da

b) ne

9. Koriste li se u epizodi opijati i droge?

a) da

b) ne

10. Je li epizoda prikazana kroz distopiju?

a) da

b) ne

11. Sadrži li epizoda sve elemente stvarnog svijeta/realnosti?

a) da

b) ne