

Metafikcije u digitalnim medijima i društvena samosvijest

Brašnić, Maja

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:110586>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-22**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**Metafikcije u digitalnim medijima
i društvena samosvijest**

Maja Brašnić

Rijeka, 2023.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET
Odsjek za kulturalne studije
Diplomski sveučilišni studij kulturologije

DIPLOMSKI RAD

Metafikcije u digitalnim medijima i društvena samosvijest

Mentor: doc. dr. sc. Boris Ružić

Student: Maja Brašnić

JMBAG: 0009078213

Rijeka, rujan 2023.

IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOG RADA

Potvrđujem da sam osobno napisala diplomski rad naslova
Metafikcije u digitalnim medijima i društvena samosvijest
i da sam njegov autor.

Svi dijelovi rada, podatci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni i stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature

Maja Brašnić

Rijeka, rujan 2023.

SADRŽAJ

Sažetak

1. Uvod	7
2. Postmodernizam	8
3. Svijet metafikcije	9
4. Metafikcija kroz film	13
4.1. <i>Black mirror: Bandersnatch</i>	13
4.1. Interaktivni film i metafikcija	16
5. Metafikcija kroz televizijske serije	20
5.1. <i>Rick & Morty</i>	21
5.2. <i>Big Mouth</i>	23
6. Metafikcija kroz videoigre	26
6.1. <i>The Stanley Parable</i>	28
6.2. <i>Undertale</i>	30
6.3. <i>Doki Doki Literature Club</i>	34
6.4. Igre alternativne stvarnosti	37
7. Istraživanje	39
7.1. Metodologija i ciljevi	39
7.2. Rezultati i analiza	39
8. Metafikcija i društvena samosvijest	44
9. Zaključak	49
10. Popis literature i izvora	50
11. Popis priloga	54

Sažetak

Ovaj diplomski rad pod nazivom *Metafikcije u digitalnim medijima i društvena samosvijest* bavi se analizom pojave metafikcija u digitalnim medijskim uradcima. Rad sadrži uvod u svijet metafikcija u kojem su prikazani najvažniji aspekti ove vrste postmodernističkog pristupa oblikovanja narativa te način na koji se on reprezentira u digitalnom dobu. Kroz daljnju detaljnu analizu pojedinih primjera kategorija filma, televizijskih serija te videoigara rad ukazuje način na koji uradci dekonstruiraju poimanje konvencionalnog prostora medija te prelaze u svijet recipijenta gdje nije njihovo tradicionalno mjesto. U posljednjih nekoliko godina došlo je do intenzivnog inkorporiranja metafikcije u digitalne medije te se kroz njih, naročito kroz mediji videoigara, sve više ističe samosvijest fikcionalnih likova o postojanju svijeta izvan onog njihovog, čime se isprepliću svjetovi fikcije i stvarnosti. Sami likovi unutar narativa na zanimljiv način ukazuju njihovom recipijentu shvaćanje vlastite zatočenosti unutar medija te se na taj način "razbija četvrti zid" gdje su likovi svjesni da postoji svijet izvan njihove digitalno omeđene sfere. Kroz provedeno istraživanje i samu analizu ovog fenomena potvrđena je njegova direktna poveznica s ljudskom i društvenom samosviješću koja isprepliće svoje karakteristike u digitalnim medijskim uradcima. Oni direktno zrcale društveni mentalitet putem kojih možemo iščitati uzorke modernog društva i njegove socijalne karakteristike. Kroz analizu metafikcija iščitane su jasne poruke koje mediji sada, na jedan pomalo nekonvencionalan i slojevit način, šalju društvu, te koje istovremeno ukazuju na i oblikuju samu njegovu samosvijest.

Ključne riječi: metafikcija, mediji, film, televizijska serija, videoigra, samosvijest, aktivni gledatelj

Summary

This graduate thesis titled "Metafictions in digital media and social self-awareness" deals with the analysis of the appearance of metafiction in digital media works. This paper contains an introduction to the world of metafiction in which are presented the most important aspects of this type of postmodernist approach to shaping narratives and the way it is represented in the digital age. Through a further detailed analysis of individual examples in categories of film, television series and videogames, the paper points to the way in which they deconstruct the notion of the conventional space of the media and how they move into the world of the consumer, where it is not their traditional place. In the last few years, there has been an intensive incorporation of metafiction into digital media, and through them, especially through the media of videogames, the self-awareness of fictional characters about the existence of a world outside their own is increasingly highlighted, thus the worlds of fiction and reality intertwine. The characters themselves within the narrative point to their consumptive understanding of their own confinement within the media in an interesting way, thus "breaking the fourth wall" where the characters are aware that there is a world outside their digitally limited sphere. Through the conducted research and analysis of this phenomenon, its direct link with human and social self-awareness, which interweaves its characteristics in digital media works, has been confirmed. They directly mirror the social mentality through which we can read the patterns of modern society and its social characteristics. Through the analysis of metafictions, we can see clear messages that the media is now, in a somewhat unconventional and layered way, sending to society, and which at the same time indicate and shape its very self-awareness.

Keywords: metafiction, media, film, television series, video game, self-awareness, active viewer

1. Uvod

U posljednjem desetljeću utjecaj postmodernizma sve je intenzivnije počeo širiti svoje korijenje u tanke digitalne fragmente i na taj način formirati sferu koja isprepliće fikciju i stvarnost. Postmodernizam je, između ostalog, to učinio upravo fenomenom metafikcije i njegovim prodorom u suvremene digitalne medijske uratke. Forma koja je dugo vremena bila pretežito rezervirana za literarne narative, obuhvatila je digitalni svijet svojevrsno utjecala na način kako percipiramo i konzumiramo medije. Upravo se tim fenomenom bavi ovaj rad u kojem ću prikazati kako je svijet digitalnih medija, ovim fenomenom, doživio nekonvencionalnu promjenu. Nakon karakterizacije postmodernizma i fenomena metafikcije, ovu ću pojavu detaljno prikazati kroz kategorije filma, televizijskih serija i videoigara. Opisom njihove metafikcijske prirode ukazat ću kako je ovaj fenomen uzburkao tradicionalan mentalitet narativa i počeo razbijati njegove granice i okvire te ću opisati kako ova vrsta trenda utječe na način na koji konzumiramo i percipiramo medije danas.

U drugom dijelu rada pozornost ću usmjeriti na društvo i njegovu percepciju ovakvog fenomena koji oblikuje i utječe na naš način konzumiranja medija. Ovaj dio rada sadržavat će istraživanje konstruirano u obliku intervjua čija će pitanja biti upućena nekolicini mladih ljudi iz Hrvatske koji prate digitalnu medijsku scenu. Analiza će uključivati pitanja poimanja metafikcionalnih medija i njihovog utjecaja na pojedince i društvo te načina na koji konzumiranje metafikcije utječe na njihovu samosvijest i način razmišljanja. Prikazom karakteristika medija te korištenja metakomentara, metareferencialnosti i izražavanja meta-svijesti kroz fiktionalne likove i narativ, ukazat ću kako je fenomen povezan s razvojem ljudske i društvene samosvijesti koja povratno zrcali svoje karakteristike u medijskim uradcima. Kroz sve navedeno opravdat ću postojeću tezu postojanja uzoraka povezanosti medija i društva te intenzivnost njihove međusobne korelacije i utjecaja.

2. Postmodernizam

Početak druge polovice dvadesetog stoljeća smatra se početkom postmodernizma. Kao što M. Breman u svojem djelu *All that is solid melts into air. The experience of modernity* navodi, početak postmodernizma poklapa se s pojavom pop-arta, a njegove dominantne teme aludirale su na kolektivno buđenje iz života kojeg živimo i na razbijanje granica. „To je (utjecaj postmodernizma), prije svega, značilo rušenje barijera između 'umjetnosti' i drugih ljudskih aktivnosti, poput komercijalne zabave, industrijske tehnologije, mode i dizajna, politike. Također je ohrabrilo pisce, slikare, plesače, skladatelje i filmaše da razbiju granice svojih specijalizacija...” (Breman 1982:31,32). Kao vrlo važan analitičar postmodernizma F. Jameson u svojem djelu *Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma* nalaže kako postmodernizam sagledava društvo u konstantnoj promjeni. Iz tog razloga ne može prodrijeti u društvene istine, a totalizirajuće postavke moderniteta ne mogu objasniti pitanja društva. Sagledavajući to kao socijalni konstruktivizam možemo zaključiti da istinu gradi društvo kako bi utvrdilo svoju stvarnost i valjanost. No, obzirom na takvo proizvoljno oblikovanje istine, istina za jednu skupinu nije isto što i istina za drugu, te iz tog razloga istina ne može postojati kao objektivna pojava. Postmodernizam djeluje u obliku prelaženja granica objektivnosti a umjetnost koja proizlazi iz postmodernizma formira svoje ideale odbijanjem korištenja umjetničkih konvencija za razliku od modernizma koji je idealistički.

Postmodernizam javlja se šezdesetih godina dvadesetog stoljeća kao svojevrsna reakcija na nedostatke modernizma. Tretirajući modernističke nedostatke kao objekt ironije, postmodernistička sila pristupa tradicionalnim narativima s dozom nihilizma i skepticizma te "žonglira" s beskonačnim reproduciranim znakovima. Karakteristike postmodernizma u medijima prepoznaju se kroz elemente parodije, ironije, nostalgčnosti, žanrovske hibridnosti, intertekstualnosti, miješanja stvarnosti i fikcije, pastiša, dekonstrukcije narativa i recikliranja. U sferi suvremenih medija kroz posljednje desetljeće došlo je do intenzivne i nekonvencionalne promjene u koncipiranju samih narativa. Kao da je duh postmodernizma naglo prodro u ovaj medijski svijet kako bi ga pokušao dekonstruirati i razbiti mu granice. Dolazi do miješanja žanrova gdje se javlja vrlo velika doza pastiša, intertekstualnosti te miješanja kategorija medija. Korištenjem metafikcije te propitivanjem prirode narativa i njezinih okvira (kojih u suštini niti nema), postmodernizam metakomentarima prodire u slojeve samosvijesti reprezentiranih u mediju. Za razliku od svijesti koja se koncentrira na izvanjske objekte, samosvijest je usmjerena

na sebstvo u kojem je "Ja" fokus pažnje, to je spoznaja samog sebe odnosno vlastita percepcija sebe.

Uvođenjem metafikcijskog narativa u tekst dolazi do dekonstrukcije prostora i uloga radi promjene hijerarhije svjesnog odabira protagonista medija i njegovog recipijenta. U suštini, konvencije stvaranja narativa se ruše i cilj je mijenjati klasičnu strukturu djela. Autorica L. Hutcheon u svojem tekstu *Historiographic metafiction* govori o postmodernom stvaranju fikcije te naglašava: „Pripovijest je ono što prevodi znanje u kazivanje, a upravo taj prijevod opsjeda postmodernu fikciju. Konvencije pripovijedanja... nisu ograničenja, već omogućuju uvjete mogućnosti osmišljavanja smisla. Njihovo ometanje ili izazivanje mora uznemiriti osnovne pojmove strukturiranja kao što su uzročnost i logika.” (Hutcheon u Currie 1995:89). Zanimljivo je i kratko istaknuti kako se krajem devedesetih godina dvadesetog stoljeća u popularnoj kulturi, kao i akademskim krugovima, pojavljuje suptilan osjećaj izlaženja postmodernizma iz mode radi raznih pojava poput klimatskih primjena, digitalne revolucije i kritike tržišta te dolazak tzv. post-postmodernizma ili metamodernizma koji svoj identitet pronalazi između karakteristika moderne i postmoderne. U svojoj studiji *Notes on metamodernism* autori T. Vermeulen i R. van den Akker ponudili su karakterizaciju metamodernizma: „...metamodernizam oscilira između moderne i postmoderne. Oscilira između modernog entuzijazma i postmoderne ironije, između nade i melankolije, između naivnosti i znanja, empatije i apatije, jedinstva i pluraliteta, totaliteta i fragmentacije, čistoće i dvosmislenosti... Metamoderna se sastoji od napetosti, ne, dvostruke veze, moderne želje za smislom i postmoderne sumnje u smisao svega toga.” (Vermeulen, van den Akker 2010:5,6)

3. Svijet metafikcije

Fenomen metafikcija nije novi pojam. On već dugo vremena egzistira u medijima te pomoću njega mnoga djela miješaju fikciju i realnost na najkreativnije načine i spajaju dva svijeta u jedan. Ona intrigiraju bezbroj ljudi koji se upuštaju u njihove narative i pokušavaju prijeći barijeru stvarnosti razbijanjem "granica" narativa. Riječ *meta* je izvorno grčka riječ koja označava nešto "izvan" ili nešto "nadilazeće".¹ Metafikcija je direktna intencionalna aluzija koja se referira sama na sebe. Ona direktno upućuje na svoju fiktivnost te recipijentu putem direktnog

¹ Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Meta> (3-8-2023)

obraćanja ili skrivenih (često sarkastičnih, šaljivih ili ironičnih) komentara skreće pozornost na vlastitu svjesnost svoje fiktivnosti. Autorica P. Waugh u svom djelu *Metafiction: the Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* opisuje metafikciju kao: „...izmišljeno pisanje koje samosvjesno i sustavno skreće pozornost na svoj status artefakta kako bi postavilo pitanja o odnosu fikcije i stvarnosti. ...Njegov odnos prema fenomenalnom svijetu vrlo je složen, problematičan i reguliran konvencijom.” (Waugh 1984:2,3) Većina je upoznata s mnogim metafikcionalnim djelima u literaturi, u pričama, bajkama i stripovima. Knjige i stripovi kao što su Michael Ende: *The Neverending Story* (1979), Mo Willems: *We Are in a Book* (2010) te Jim Davis *Garfield* (1976) poznate su metafikcionalne priče, pa čak i povijesno djelo de Cervantes: *Don Quixote* (1605) spada u metafikcionalna djela.² Prodorom postmodernizma u sve vrste kreativnih djela, ona su ovim fenomenom počela eksperimentirati s (ne) ograničenjima konstruiranja priče. Karakteristika metafikcije prepoznaje se u tehnici kao što je "razbijanje četvrtog zida", odnosno rušenje granice između recipijenta i kreatora kroz likove i samu radnju. Direktno obraćanje lika konzumentu, svjesnost lika vlastitog postojanja unutar fikcionalnog djela, njihova upoznatost s postojanjem čitateljeve realnosti, sve su karakteristike razbijanja četvrtog zida. „Ovaj izraz dolazi iz grčkih drama u kojima različiti likovi mogu izravno razgovarati s publikom, kako bi joj dali svoje mišljenje ili osvježili zaplet. Kao što pozornica ima tri zida, publika predstavlja četvrti zid, a priznavanje fiktivnosti predstave od strane glumaca koji razgovaraju s publikom razbija neiscrpnu barijeru između njih. Ova je radnja u biti metafikcija.”³ Uz pomoć elemenata samorefleksivnosti i samosvijesti, metafikcionalna djela se obraćaju recipijentu i zajedno s njime preispituju i kritički sagledavaju sadržaj i granice vlastitog djela. Propitivanjem vlastite egzistencije unutar narativa te igranjem s idejom slobodne volje (kao samog lika, tako i nas kao konzumenata), autori djela imaju mnogo načina kako dekonstruirati priču i uputiti neku vrstu (pozitivne ili negativne) kritike društvu. R. Scholes u svojem tekstu *Metafiction* objašnjava: „Metafikcija asimilira sve perspektive kritike u sam izmišljeni proces. Može naglasiti strukturne, formalne, bihevioralne ili filozofske kvalitete, ali većina pisaca metafikcije potpuno je svjesna svih tih mogućnosti i vjerojatno je sa svima eksperimentirala.” (Scholes u Currie 1995:29) Isprepletenost žanrova, tehnika i stilova nije rijetka pojava za postmodernizam generalno, te u metafikcijama on otpušta svoje

² Wikipedija: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_metafictional_works (14-8-23)

³ Cox III J. E. „Metafiction in Videogames” URL: <https://press.etc.cmu.edu/file/download/1984/0e197bd9-1a6e-4614-85c2-e88687ec65c6> (14-9-2023)

eksperimentalne tendencije i od djela konstruira ne-tradicionalnu strukturu i oblik priče. Igra se s dekonstrukcijom prostora i vremena te miješa hijerarhiju uloga unutar i izvan sebe.

Metafikcija, žanr koji samosvjesno promišlja vlastitu fiktivnu prirodu i proces pripovijedanja, pojavio se kao inovativni oblik narativnog izražavanja. Zamagljujući granice između stvarnosti i fikcije, metafikcija izaziva tradicionalne narativne konvencije i poziva čitatelje da se uključe u svojevrsno provokativno i intelektualno oblikovanje priče. Metafikcija se može sagledavati i kao samorefleksivna fikcija te je ona žanr koji svjesno skreće pozornost na vlastitu konstruiranu prirodu. U cilju joj je srušiti iluziju objektivnog pripovijedanja i (na najčešće razigran način) naglašava svoje pripovijedanje. „Metafikcija se, s naratološke točke gledišta, može promatrati kao 'mimesis procesa' odnosno prikaz procesa stvaranja teksta. Time se ruši granica 'hermetički zatvorenog' svijeta teksta i u prvi plan stavlja fikcionalnost pripovijesti, koja, prema Patriciji Waugh: „sustavno skreće pozornost na status [teksta] kao artefakta kako bi se postavila pitanja o odnosu fikcije i stvarnosti.” (Waugh u Dillon 2011:17). Autori kao što su Italo Calvino, Jorge Luis Borges i John Barth koristili su metafikcijske tehnike i pomicali granice narativnog eksperimentiranja. Danas, poznati autori kao što su Margaret Atwood, David Foster Wallace i Salman Rushdie koriste elemente metafikcije u svojim djelima te uspješno izazivaju ideju stvarnosti i fikcije kod svojih čitatelja. Takvi metafikcijski autori koriste svojevrsne tehnike pomoću kojih postižu svoj specifični narativni oblik. Miješajući istinu i fikciju one dovode u pitanje pouzdanost pripovjedača. Upliću samog autora u svoju naraciju koji se često izravno obraća konzumentu sadržaja te na taj način narušavaju ideju neovisnog fiktivnog svijeta. Dozom ironije ili igrom riječi stvaraju dodatne slojeve značenja te prisiljavaju recipijenta da njihov sadržaj čitaju između redaka te da uđu u dublji i intimniji odnos s tekstem. Konzumenti na taj način postaju sukreatori narativa dekodiranjem skrivenih značenja metafikcija te im se na taj način pruža veća imerzija i intenzivnije iskustvo djela koje konzumiraju.

Prodorom digitalnih medija u ljudsko društvo fenomen je počeo proširivati svoje grane u svim smjerovima medijskih žanrova. Sve više filmova i serija započelo je s inkorporacijom metafikcionalnih fragmenata u svoje radnje putem metakomentara, metareferenca i pitanja samosvijesti. Filmovi *Fight Club* (1999) i *The Matrix* (1999) te animirane serije *South Park* (1997-) i *Simpsons* (1989-) samo su neki od poznatih imena filmova i serija koja koriste metafikcijske pripcepe pripovijedanja. Neki od njih u svojim pričama mistično i suptilno razbijaju četvrti zid za one najpažljivije gledatelje koji pozorno prate razvijanje radnje djela, dok

neki od njih nude potpunu imerziju u metafikcionalni svijet u kojem se jasno daje do znanja intencija kreatora i same radnje. U posljednjih nekoliko godina fenomen je najviše uzburkao svijet "indie" video igara⁴ gdje kroz malo ograničenja i mnogo interaktivnih mogućnosti igrači otkrivaju svijet metafikcije. Sami likovi unutar narativa igara postaju sve svjesniji svog postojanja i na zanimljiv način ukazuju njihovom recipijentu shvaćanje vlastite zatočenosti unutar medija te afirmiraju postojanje svijeta izvan njihove digitalno omeđene sfere. Time se stvaraju slojevi svijesti koji isprepliću fikciju i stvarnost. Oni izlaze iz gabarita svojeg postojanja te ruše granice svog medija, ulaze u intimu gledatelja/igrača i postaju mu ravnopravni, pa čak i superiorni, radi stvaranja osjećaja njihove aktivne mogućnosti djelovanja. Metafikcija se također može koristiti u svrhu same parodije vlastitog žanra ili nekog specifičnog djela, no njezina najčešća svrha ovog trenda je stvoriti nekonvencionalnu dinamiku između publike i autora. Metafikcija unutar sebe zahtijeva više uloga od klasičnog rada. Osim autora, čitatelja i lika u djelu postoji također i implicirani pisac, pripovjedač ('ja' romana) te implicirani čitatelj ('ti').⁵ Također, razbijanje četvrtog zida u digitalnim medijima može se reprezentirati na dva načina. Jedan od njih vidljiv je u tv serijama kao što su *The Office* (2005-2013) ili *Modern Family* (2009-2020). U njima se iluzija fiktivnosti razbija kroz implementiranje ideje gledatelja u narativ. Oni jesu svjesni da gledatelj postoji, no na način da smatraju kako je gledatelj dio njihove realnosti, ne neke potpuno druge dimenzije. U ovom slučaju je to „...deklarativni mehanizam - sama televizijska fikcija - pretvara se da je nešto drugo... „u mjeri u kojoj zauzima čitav prostor i vrijeme predstavljanja”. U tim "mockumentary" [naizgled ozbiljni medijski sadržaj koji satirizira svoj žanr] trenucima gledatelju se obraća izravno i podsjećamo se da je kamera uvijek prisutna.” (Garcia u Lavery, Abbott 2011:157). Za razliku od toga, četvrti zid može biti razbijen metakomentarima koji nisu upućeni direktno gledatelju već aludiraju na svjesnost lika unutar narativa i ukazuju na njegovu egzistenciju i realnost života. Kroz dijaloge ili monologe u ovakvom obliku metafikcija likovi će nerijetko preispitivati, komentirati ili kritizirati svoju fiktivnu egzistenciju.

Metafikcija na najneobičajenije načine stvara slojeve stvarnosti i komentira vlastiti žanr, priču, skupinu ljudi i praksi pa čak i cijelo društvo. Ona ne pokušava prekriti izmišljenost svoje priče već stavlja naglasak na samu dekonstrukciju stvarnosti. „Zagovornici vjeruju da metafikcijski roman dobiva na značaju izvan svojih izmišljenih područja projicirajući svoje

⁴ eng. independent - neovisne videoigre odvojene od velikih izdavača

⁵ SlaphappyLarry: <https://www.slaphappyLarry.com/what-is-metafiction-definition/> (3-8-2023)

unutarnje samorefleksivne tendencije. Ironično, on postaje stvarnim ne pretvarajući se da je stvaran. Mark Currie tvrdi da metafikcija svojim čitateljima omogućuje bolje razumijevanje temeljnih struktura pripovijesti, a istovremeno pruža točan model za razumijevanje suvremenog doživljaja svijeta kao niza izgrađenih sustava.”⁶. Kao što P. Waugh navodi kada govori o metafikciji u literarnim djelima, njezina karakteristika povezana je sa suvremenim svijetom koji: „...na sličan način počinje stjecati svijest o tome kako su njegove vrijednosti i prakse konstruirani i ozakonjeni.” (Waugh 1984:19) Upravo je iz tog razloga važno analizirati ovaj fenomen i njegova djela. Medijski uradci uvijek su odraz društva i njegovog mentaliteta te je prepoznavanje metafikcije u digitalnim medijima vrijedan indikator samosvijesti njihovih recipijenta.

4. Metafikcija kroz film⁷

4.1. *Black Mirror: Bandersnatch*

Black mirror: Bandersnatch originalan je Netflixov interaktivni film koji je objavljen 2018. godine. Film je dio *Black mirror* serijala, autora Charlie Brooker and Annabel Jones, koji je proteklih nekoliko godina uzburkao društvo svojim misterioznim, provokativnim i eksperimentalnim karakterom. *Black mirror* serijal poznat je po svojim mračnim, futurističkim i nerijetko sociopolitičkim tematikama. Autori su, koristeći se prikazima napredne tehnologije, uspjeli predstaviti distopijski svijet koji odaje nadrealističnu atmosferu. Serijal se u svakoj epizodi na drugačiji način dotiče neke postojeće socijalne problematike te ruši granice u načinu njihovog interpretiranja. U prvoj epizodi serijala, autori na kontroverzan način prikazuju društvenu opčinjenost socijalnim mrežama. Dok cijelo društvo gleda viralni video predsjednika koji je primoran na čin silovanja životinje kako bi otmičari oslobodili njegovu kćer, nitko nije primijetio kako je ona bila puštena na slobodu pola sata prije samog emitiranja videa, ukazujući na društvenu fiksiranost skandalima na internetu. Autori serijala odlučili su filmom

⁶ Scholarblogs: <https://scholarblogs.emory.edu/postcolonialstudies/2014/06/21/metafiction/> (3-8-2023)

⁷ Jedan dio poglavlja prilagođena je verzija seminarskog rada *Primjer metafikcije kroz film Black mirror: Bandersnatch* za kolegije „Omnibus: Angažiranost u kulturalnim studijima” i „Omnibus: Kulturalni studiji u jugoistočnoj Europi”

Bandersnatch napraviti još jedan korak dalje. Film je koncipiran na "odaberi vlastitu avanturu" način te dozvoljava gledatelju da selektira moguće ishode. Interaktivni film kao vrsta sam po sebi nije nova stvar, već 1976. godine film *Kinoautomat* redatelja Raduz Cincera bio je vrsta interaktivnog filma.⁸ No, *Bandersnatch* je prvi interaktivni film na Netflixovoj platformi za streaming filmova i serija koji metafikciju podiže na novi nivo s najrazrađenijim interaktivnim filmom do danas. Kroz njegov tijek gledatelju je kroz određene scene prezentirano nekoliko mogućih opcija kojima može upravljati radnjom tako da odlučuje što će se u radnji dogoditi, kako će lik reagirati ili što će mu biti otkriveno. U trenutku gledateljevog lošeg odabira, radnja završava jednim od mogućih krajeva te gledatelj dobiva priliku kroz glavnog lika pokušati ponovno.

U filmu *Black mirror: Bandersnatch* radnja je smještena u 1984. godinu gdje pratimo mladog kompjuterskog programera Stefana i njegov život koji odmah odaje pomalo nelagodnu auru. Glavni lik Stefan, pomalo zbunjen i vidno nesretan mladić, razvija svoju videoigru koju velika kompanija želi s njim nastaviti nadograđivati. Stefan svoju videoigru bazira na temelju "odaberi svoju avanturu" knjige *Bandersnatch* koja ga je duboko fascinirala i pomalo hipnotizirala. No, kroz cijeli film prati ga ista sudbina kao autora knjige koju čita te mu se stvarnost počinje činiti zbunjujućom, nestvarnom i artificijelnom. Autor knjige bio je opsjednut idejom kako postoji više dimenzija realnosti i kako god odlučimo u jednoj, postoji druga u kojoj je učinjeno drugačije. Vlastita ideja iluzorne slobode izbora proganjala ga je do potpunog ludila. Kao i autoru knjige, Stefanu se počinje činiti da netko njime upravlja te da je njegova slobodna volja samo privid u njegovoj svijesti.

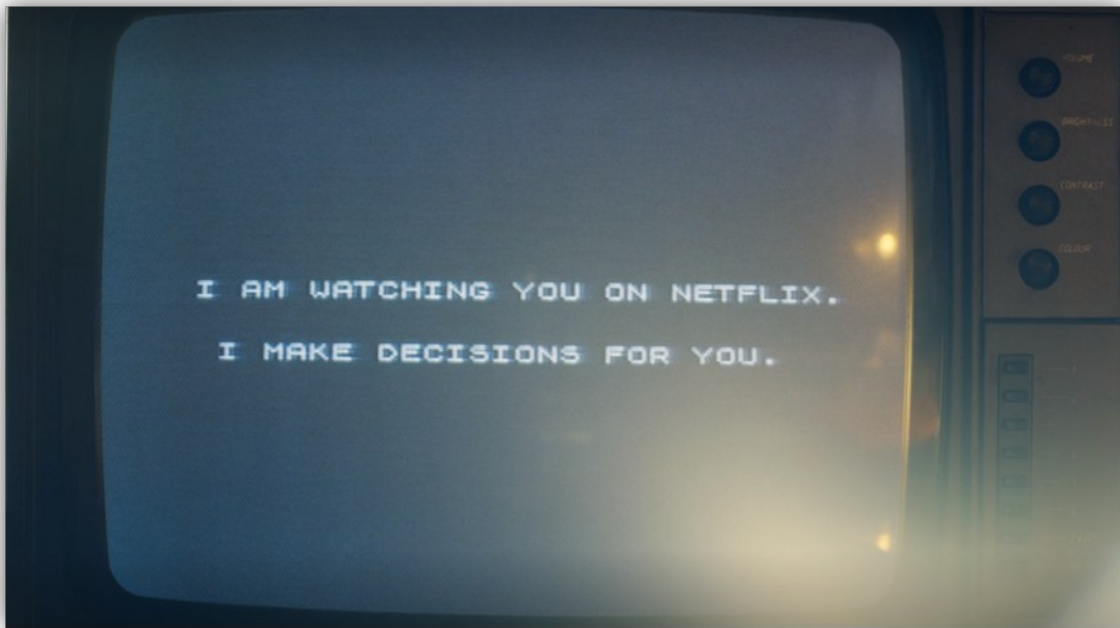
U kompaniji videoigrice upoznaje lika Colina koji ga (ako ispravno odaberete scene) dovodi do ruba svijesti i otvara mu pogled u svijet iza zastora. U trenutku kada mu daje LSD opijati, počinje mu govoriti o realnosti izvan svoje svijesti gdje se Stefanu percepcija stvarnosti počinje urušavati. Colin se zapravo referira na gledateljevu moć nad njima te na istu gledateljevu sudbinu u stvarnom životu gdje je izvan svoje uloge (uloge gledatelja) te mu govori: „Vrijeme je konstrukt. Ljudi misle da se ne možeš vratiti i promijeniti stvari, ali možeš. To je ono što je 'flashback'. To je pozivnica da se vratiš i promijeniš stvari... Kad doneseš odluku, misliš da to ti radiš, ali nije tako. Kako jedan put završava je nebitno. Bitno je kako naše odluke na tom putu

⁸ Cgtn: <https://news.cgtn.com/news/2020-04-29/The-age-of-interactive-films-is-at-hand-Q5zBvozQVq/index.html> (5-8-2023)

utječu na cjelinu.”⁹. Ove su riječi glavnog lika još više zbunile te uz čudne "deja vu" trenutke (do kojih dolazi zbog ponavljanja određenih scena radi gledateljevog krivog odabira) on sve više počinje preispitivati realnost unutar svog fiksijskog svijeta.

U slučaju određenog slijeda gledateljevih odabira Stefan sve više biva "iščupan" iz svoje realnosti naglim preokretom narativa. Naime, u sceni razgovora sa svojom psihijatricom on odjednom postaje glumac u seriji te njegova okolina u trenutku postaje samo scenski prostor, a ljudi oko njega glumci. To Stefana još više zbunjuje te film završava jednim od svojih krajeva, no ako odlučite ponovno gledati i nastaviti scenu kako bi odabrali drugačije odvijanje radnje, on sve više postaje siguran u vlastitu nemogućnost upravljanja svojim životom. Film gledatelju također u jednom trenutku daje mogućnosti razgovora s glavnim likom te odabira kakvu vrstu stvarnosti mu želi prikazati. U trenutku kada Stefan uputi pitanje gledatelju tko je, on ima mogućnost birati hoće li se predstaviti kao mistični simbol iz knjige (koji označava višestruke stvarnosti), kao akronim P.A.C. (Program i kontrola) iz njegovog sna ili mu objasniti kako ga gleda i upravlja putem Netflixove platforme. Različitim odabirom scena saznajemo sve više detalja o Stefanovom životu te pratimo njegovo psihičko propadanje u sve dublje slojeve svijesti i nesigurnosti u nju. Film sadržava šest završetaka koji su uspješni onoliko koliko je gledatelj odabir bio ispravan. No, na posljetku ispravnog odabira niti nema, već preferencija gledatelja diktira ishod. Ovisno o njegovom odabiru Stefanov život dobiva manje ili više tragičan završetak te uspijeva ili ne uspijeva razraditi svoju videoigru do kraja.

⁹ *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)



Slika 1. Scena 1 iz filma *Black Mirror: Bandersnatch*

U jednom od završetaka filma vidimo ženski lik koji kao Netflixov programer razvija film u kojem je glavni lik Stefan "zarobljen" te njime prikazuje sve moguće ishode koji se dešavaju Stefanu, odnosno koje smo mi mogli odabrati. Na taj način, film zatvara krug metafikcije u kojem se ponovno preklapa koncept slojevitosti narativa i povećava zapletenost. Kroz tu scenu Netflix se ponovno infiltrirao u sam narativ te pokazuje kako njegov zadatak ne završava samo na distribuciji filma već dekonstrukcijom konvencionalnih uloga dobiva važnije mjesto u slojevitoj konstrukciji priče.

4.2. Interaktivni film i metafikcija

Osim što je Netflixov naslov *Black Mirror* karakterističan po razbijanju granica, ovim je filmom isprepleo fenomen metafikcije s pitanjem slobodne volje i izbora kao i linearnosti vremena te same realnosti. *Bandersnatch* je metafikcija na mnogo razina. Film, uvlačeći ga u svoj svijet, uključuje gledatelja u samu odluku razvitka narativa, daje mu do znanja kroz metakomentare likova o svjesnosti svoje fiktionalne prirode, omogućuje gledatelju razgovor s glavnim likom, miješa dimenziju života autora knjige, života glavnog lika filma, Netflixovog

svijeta i gledateljeve stvarnosti. Također, film je i nazvan po spomenutoj istoimenoj knjizi koja ima veliku ulogu u priči te tim putem metareference produbljuje narativ gradeći interaktivni film, koji prikazuje priču stvaranja istoimene interaktivne videoigre bazirane na istoimenoj interaktivnoj knjizi.

U ovom kontekstu važno je dotaknuti se i samog pitanja interaktivnosti i što ona predstavlja. Kao što je I. Panev u svom djelu *Signalizacija i interaktivnost u videonaputcima za računalno opismenjivanje* objasnio: „Ona (interaktivnost) omogućuje korisniku aktivno sudjelovanje i kontrolu nad informacijama. Drugim riječima, interaktivnost korisniku omogućuje navigaciju kroz informacije prema vlastitim preferencijama.” (Panev 2018:19). Na poticanje interaktivnosti pri konzumaciji sadržaja, pa tako i na oblikovanje samih digitalnih medijskih uradaka na kojima se ovaj rad fokusira, veliki je utjecaj imala hipertekstualna književnost. M. Džafo u svojoj studiji *Književnost u digitalnom dobu* nalaže: „Hipertekstualna književnost proizlazi iz mnogo starije tradicije nelinearnog knjiškog pisanja dvadesetog stoljeća, od avangardnih književnih eksperimenata do postmodernističke proze” (Džafo 2022:9). Takva vrsta književnosti obuhvaća književni tekst koji čitatelju omogućuje različite opcije odabira pri njegovom konzumiranju. Ona stvara poveznicu između dva ili više tekstova te se čitatelju prepušta aktivna uloga izbora i na taj način pretvara se u interaktivno iskustvo. Videoigre najbolji su primjer interaktivno oblikovane strukture u kojima je igračevo sudjelovanje u odabiru jedini način razvijanja narativa te samim time videoigre ubrajaju se u interaktivnu fikciju. Može se i reći da one stoje na njezinom tronu. „Interaktivna fikcija spojila je literarne i aspekte igre stvarajući interaktivno narativno iskustvo koje ujedinjuje prostor i pripovijedanje, te time otvorila vrata razvoju mnogo sofisticiranijih računalnih igara kakve poznajemo danas.” (Džafo 2022:19). Igračeva aktivna uloga u izboru slijeda događaja omogućuje kretanje radnje te je zanimljivo obratiti pozornost koliko se spomenuta interakcija (odnosno mogućnost igračevog izbora) razvijala i produblivala usporedno s napretkom tehnologije. Razvitak elektroničkih računalnih programa omogućio je igraču ne samo puko istraživanje prostora minimalnim odabirom kretanja i interakciju s predmetima koji nude informacije, već mogućnost biranja između opcija koje će utjecati na razvitak događaja i aktivirati njenu cirkulaciju. Interaktivnost također sadrži i potencijalne probleme koji su bili spomenuti u prijašnjih poglavljima. Sama interaktivnost aludira na ideju slobode izbora te igra veliku ulogu u stvaranju osjećaja sudjelovanja pri konzumaciji svojeg sadržaja. No, naši su izbori, kao recipijenta, limitirani i

unaprijed predodređeni te u suštini dolazi do problema kamuflirane pasivnosti. Na taj način stvara se samo prividan osjećaj aktivne uloge djelovanja i odabira koji postoji u određenim razmjerima no koji je uvjetovan unaprijed određenim i ponuđenim izborima. I. Barišić u svojem radu o videoigrama dotiče se problematike interaktivnosti i izbora te argumentira: „Čitatelj i gledatelj misaono aktivno sudjeluje pri konstruiranju slike svijeta djela, pa interaktivnost u tom metaforičkom kontekstu označava 'čitateljevu svijest o suradnji s tekstem pri proizvodnji značenja, a ne osobnu inicijativu i donošenje odluka' (Ryan, 2006: 87). S druge strane, u doslovnom smislu riječi, interaktivnosti odnosno 'međudjelovanja' uglavnom nema ni u videoigrama. Igratelj ne utječe na svojevorno oblikovanje djela jer su mu mogućnosti djelovanja izrazito ograničene. Čak i kad ima više mogućih ishoda, sve su opcije snažno predeterminirane i unaprijed određene.” (Barišić 2017:13).

Ovakav pristup i odnos medija i konzumenta omogućio je filmu da ujedini sve razine metafikcije u jednu i stvori dva sata (ili svega dvadeset minuta ako gledatelj donese krive odluke) nadnaravnog međuprostora za gledatelje. Uz to što imamo aktivnu ulogu kao gledatelji koji biraju ishod filma, i mi sami postajemo vrsta entiteta u samoj radnji filma gdje nas Stefan prepoznaje kao dijelom njegovog svijeta. U određenoj sceni Stefan se čak i pokušava oduprijeti gledateljevom odabiru ne radeći ono što je gledatelj izabrao i na taj način preuzeti kontrolu nad svojim radnjama. Likovi u filmu svjesni su cirkularnog koncepta vremena, a gledatelj putuje nelinearnim slijedom gdje preskače prošlost, sadašnjost i budućnost po svojoj volji. Film također publici šalje poruku da, isto kao i glavni lik Stefan, iako imamo osjećaj slobode izbora u razvitku narativa, izbor je limitiran te se prikazanim mogućnostima nama upravlja na isti način kao što i mi upravljamo likom u filmu. Ovdje ponovno možemo vidjeti prodiranje postmodernizma kroz pitanja slobode izbora. Ako uzmemo u obzir Baumanovu teoriju slobodne volje možemo to povezati s ovim filmom. Bauman u svojem djelu *Liquid Modernity* navodi pitanje objektivne slobode kao objektivne potrebe za oslobođenjem koja se ovdje primjećuje te objašnjava: „Jedno takvo pitanje bila je mogućnost da ono što čovjek osjeća kao slobodu ustvari nije uopće sloboda; da su ljudi možda zadovoljni svojom sudbinom premda je ona bila daleko od objektivno zadovoljavajuće; da se, živeći u ropstvu, osjećaju slobodnima i stoga ne osjećaju nikakvu potrebu da se oslobode i tako u korijenu sasijeku ili proigraju priliku da postanu istinski slobodni.” (Bauman 2000:17) Propitujući koncept determinizma film provlači koncept ludila radi ideje slobodne volje. Kao što je autor knjige poludio radi razvijanja koncepta višestrukih

dimenzija realnosti i odabira, tako i glavni lik filma počinje skretati s uma radi sve većeg uvjerenja u to da on sam ne upravlja vlastitim odlukama, dok nas također, kao gledatelje, izluđuje pritisak najboljeg odabira kako bi film imao potpuni i (potencijalno) najbolji ishod te i mi sami ispitujemo arbitrarnost izbora i slobode.



Slika 2. Scena 2 iz filma *Black Mirror: Bandersnatch*

Film je bio dugo iščekivan te je izazvao veliki interes javnosti. Interaktivnost kakvu ovdje prepoznajemo najčešće je rezervirana za videoigre koje same po sebi zahtijevaju suradnju recipijenta kako bi mogle biti ostvarene, no inkorporiranjem ovakve vrste pristupa mediju u filmove otvara novu budućnost medija. Ovim filmom Netflix je ispitao slojeviti teritoriji interaktivnih medija i recepciju publike. U procesu našeg promatranja glavnog lika filma Netflix promatra nas: „Gledatelji glasaju o više od toga tko živi i umre u jednom programu. Ako je odgovor na *Bandersnatch* entuzijastičan, Netflix će to shvatiti kao snažan signal da je javnost spremna za interaktivne filmove i televizijske emisije te da će započeti novo doba pripovijedanja”.¹⁰ Na taj način mediji neće biti samo izvori pasivno provedenog vremena već će od publike biti traženo da kreativno sudjeluju u njezinom odvijanju. Također, na taj način Netflix

¹⁰ Kirkwoodmegan: <https://kirkwoodmegan1.medium.com/why-black-mirrors-bandersnatch-really-is-the-grimmest-episode-yet-2f53da81f8fa> (5-8-2023)

prikuplja podatke i statistike gledanosti te tako kreira slike konzumenata i njihovih preferencija što potom koristi u daljem razvitku svoje platforme i ponuđenog sadržaja. Na temelju odgovora društva na ovakvu vrstu filma, ostali će se kreatori također okusiti ovakvom metodom nelinearnog narativa te će se granice konzumiranja medija sve više razbijati kroz vrijeme.

5. Metafikcija kroz televizijske serije

U ovom poglavlju bit će analizirane televizijske serije čiji je narativ građen na metafikcijskim elementima. Fokusirat ću se na one serije koje su se istakle iz mase upravo radi svoje karakterističnosti angažiranja gledatelja u dešifriranje njihovih poruka i svojih sposobnosti rušenja tradicionalnih narativa. Takve televizijske serije ponajviše se fokusiraju na stvaranju osjećaja povezanosti njihovih likova s gledateljima te na naglašavanju svoje konstruirane prirode. To najčešće postižu razbijanjem četvrtog zida putem kojeg se direktno obraćaju gledatelju ili mu suptilnim fizičkim znakovima (kimanja glavom ili kratkim pogledom u kameru) daju do znanja vlastitu svjesnost postojanja kamere u njihovom svijetu. Samosvjesnim priznavanjem svog žanra ili strukture zapleta te komentiranjem svog pripovijedanja one izazivaju gledateljeva očekivanja i otvaraju novu razinu povezanosti gledateljevog svijeta i onog fiktivnog. Takve emisije ističu uloge medija u oblikovanju kulture i društvene percepcije. One ruše konvencionalne granice pasivnog gledanja i aktivnog sudjelovanja recipijenata u dekodiranju svojih referenca

U seriji *Moonlighting* (1985-1989) već se mogu prepoznati prvi metafikcionalni elementi razbijanja četvrtog zida u kojem se likovi direktno obraćaju gledatelju te komentiraju svoje postojanje unutar fiktivne tv emisije. Neki od najpopularnijih primjera takvih tv emisija jesu *Community* (2009 – 2015) koji uključuje parodije vlastitog žanra te komentira tradicionalni format sitcoma. Zatim serija *The Office* (2005 – 2013) koja predstavlja lažni dokumentarni stil serije u kojem likovi priznaju vlastitu svjesnost svog snimanja direktnim obraćanjem gledateljima. Također, serija *Louie* (2010 – 2015) vrlo je dobar primjer metafikcionalnog uratka u kojem glavni lik igra ulogu fiktionalne verzije sebe te putem samorefleksije isprepliće stvaran i fiktivan svijet. Animirane serije predstavljaju žanr u kojem je metafikcija pronašla najplodnije tlo za razvijanje svojih narativa. Serije poput *Simpsoni* (1989 - danas) i *South Park* (1997 -

danas) karakteristični su po svojem samosvjesnom humoru i satiričnim komentarima na medijsku produkciju vlastitog žanra te uključivanjem likova u kreiranje svog sadržaja. Parodizacija stvarnih i aktualnih događaja u stvarnom svijetu također je njihova karakteristika kojom postižu efekt miješanja stvarnog i fiktivnog svijeta. Popularna animirana serija *BoJack Horseman* (2014 – 2020) meta-referencijama aludira na pitanja i probleme industrije zabave i kulture slavnih te komentira težinu emocionalnog efekta pri kreiranju ili konzumiranju vlastitog sadržaja

U sljedećim poglavljima detaljno ću analizirati dva vrlo popularna animirana tv serijala, *Rick & Morty* i *Big Mouth*, putem kojih ću prikazati kako je popularnost metafikcija proširila svoje korijene i u ovaj medijski žanr.

5.1. *Rick & Morty*

Rick & Morty (2013 - danas) animirana je serija čiji su kreatori Dan Harmon i Justin Roiland te koju međunarodno distribuira Warner Bros produkcijska kuća. Ova mega popularna tv serija može se smatrati jednom od najistaknutijih animiranih medijskih sadržaja u posljednjem desetljeću s pet nominacija i dvije Emmy nagrade (2018, 2020).¹¹ *Rick & Morty* je znanstveno-fantastični sitcom karakterističan po svojem višeslojnom analiziranju koncepta stvarnosti s glavnim fokusom na egzistencijalizam, tehnologiju i pop kulturu.

Priča iza *Rick & Morty* serije fokusirana je oko glavnog lika Ricka Sancheza, ekscentričnog znanstvenika, i njegovog unuka Mortyja koji zajedno prolaze kroz avanture diljem različitih dimenzija. Na svakoj svojoj avanturi susreću se s novim problemom te upoznaju razna čudovišta i stvorenja koja žive u određenoj dimenziji. Kroz njihove avanture serija svojim karakterističnim mračnim i intelektualnim humorom, nelinearnim tokom pripovijedanja i provokativnim temama neumorno potiče gledatelja na razmišljanje i propitkivanje sakrivenog značaja iza svake scene ili izjave likova. Znanost je središnja točka oko koje se okreće serija te ona nerijetko crpi inspiraciju iz stvarnih znanstvenih ideja i koncepata koje integrira u svoj narativ. Time briše granice fikcije i stvarnosti te se služi idejama poput putovanja kroz vrijeme i mnogostrukih dimenzija kojima potom na humorističan način gradi svoj narativ te isprepliće znanost i zabavu. Kroz svoje likove serija istražuje i propituje egzistencijalne koncepte i moralne

¹¹ Emmys: <https://www.emmys.com/shows/rick-and-morty> (17-8-2023)

dileme o smislu života, slobodnoj volji ili vlastitom identitetu. Na taj način otvara mnoga filozofska pitanja i dodaje slojevitost svojem narativu. Popularna kultura često je tema kritike i satiričnih komentara od strane serije. Likovi unutar nje nerijetko spominju i humoriziraju medijske trope (superheroje, lude znanstvenike, obiteljske sitcome), poznate filozofske ideje (egzistencijalizam, nihilizam, apsurdizam), kulturalne tradicije i stereotipe (slavljenje praznika, zaljubljuvanje mladih, štovanje religije) i popularne osobe (predsjednik Sjedinjenih Američkih Država, Elon Musk...) te potom na jedinstven način pružaju kritiku idejama koje ljudi svakodnevno konzumiraju. Na karakterističan metafikcionalan način, serija spaja stvarne događaje i ljude sa svojom digitalno omeđenom sferom kako bi rezultirala hibridnim univerzumom baziranom na humoru i intelektualnoj stimulaciji.

Smatram kako je upravo ova serija jedan od najboljih suvremenih primjera metafikcija u digitalnim medijima koja sadrži sve njegove tehnike i elemente. Lik Ricka najčešće razbija četvrti zid komentirajući apsurdnost same serije ili obraćajući se gledateljima u svrhu najave što slijedi u njihovoj priči: „Pokreće me pronalazak tog umaka... To je moja priča, makar trajala devet sezona!”¹². Kada ga muž njegove kćeri upita ima li zaista božanske moći on mu odgovara: „Što misliš tko sam ja u ovoj priči, punac?”¹³. Također, kreator serije Roiland je objasnio: „Ponekad prestigneš publiku. Pogotovo za mene, ako nešto radim, a osjećam da bih kao gledatelj to već pretpostavio, onda ću to komentirati. ...mislim da ono što [meta-komentar] čini je da osnažuje gledatelja koji razmišlja o onome što će upravo čuti. Nešto razmišljaju, a onda odjednom, lik to kaže.”¹⁴. Primjera meta-komentara i meta-referenci unutar serije ima zaista mnogo no zanimljivo je istaknuti kvalitetan metafikcionalni trenutak u ovoj seriji koji se desio kroz trajanje šeste sezone. Naime, gledatelji i fan baza serije nisu bili zadovoljni načinom kojim se priča razvija kroz početak sezone te su na mnogim društvenim mrežama iskazali nezadovoljstvo i kritiku smatrajući da se epizode nedovoljno fokusiraju na razvijanje glavnog narativa već kako su vrlo nepovezane. Kreatori serije su odlučili uzvratiti udarac na metafikcionalni način te kroz lika Ricka pružili kritiku natrag gledateljima. Rick u drugom dijelu šeste sezone suptilno napominje kako moraju ići na avanture koje će razvijati njihov glavni narativ jer gledatelji nisu zadovoljni, te ih u posljednjih nekoliko epizoda "bombardiraju" ključnim događajima za razvitak glavne priče. Na ovaj način serija je postigla metafikcionalni

¹² *Rick & Morty* (2017) Sezona 3, Epizoda 1

¹³ *Rick & Morty* (2022) Sezona 6, Epizoda 5

¹⁴ Slashfilm: <https://www.slashfilm.com/600098/the-best-rick-and-morty-villains-ranked/> (17-8-2023)

vrhunac spajanja stvarnog i fiktivnog svijeta direktnom komunikacijom kreatora i gledatelja kroz likove. Na ovaj način potaklo se gledatelje da se kritički uključe u medije koje konzumiraju te serija na inteligentan način aktivno radi na oblikovanju informirane i promišljate publike.



Slika 3. *Rick & Morty*

5.2. *Big Mouth*

Big Mouth (2017 - danas) je animirana Netflixova serija koju su kreirali Nick Kroll, Andrew Goldberg, Mark Levin i Jennifer Flackett. Ono što je ovu seriju istaklo iz mnoštva upravo je njen otvoren, provokativan i duhovit pristup istraživanju izazova adolescencije. Svojim sirovim i nerijetko mračnim humorom te nefiltriranim pristupom prema svom narativu oformio je bazu vjernih pratitelja. *Big Mouth* priča fokusirana je na glavnog lika Nicka i njegove prijatelje

koji se susreću s mnogim problemima i preprekama odrastanja i sazrijevanja. Od ljubavnih problema i tjelesnih promjena do razvijanja vlastitog identiteta, heroji serije primorani su na prelaženje teškog puta puberteta. Tijekom svojih avantura prate ih tzv. Hormonska čudovišta koja im pomažu (ili vrlo često odmažu) u svakodnevnim situacijama.

Ono što je presudilo da upravo *Big Mouth* bude jedan od primjera metafiksijskih uradaka u ovom radu je njegov zanimljiv preobražaj iz klasičnog narativa u metafikcionalni narativ. Naime, ova serija je u prvih nekoliko sezona bila samo mali fiktivni svijet koji nije izlazio iz svojih granica i okvira, no u petoj sezoni došlo je do velike promijene i priroda serije postala je naglo metafikcionalna. Glavni lik Nick slučajno se pronade u dimenziji u kojoj žive bića što pomažu ljudima u njihovim životnim situacijama. U svojoj avanturi kroz njihov svijet traži osobu koja je glavna i odgovorna za sve što se dešava u njegovom životu i nailazi upravo na stvarnu odraslu verziju sebe, Nicka Krolla, koji je ujedno i autor serije. Scena, u kojoj komuniciraju glavni fikcionalni lik Nick i njegova stvarna verzija, ne samo da razbija četvrti zid miješanjem fikcije i stvarnosti već i upućuje meta-referencu i komentar tome što su se odlučili inkorporirati metafikcionalne elemente u seriju: „Ja sam Nick Kroll, tvorac *Big Moutha* i odrasla, prava verzija tebe.” „To je jako čudno.” „Da, znam. Jako je riskantno. Vidjet ćemo hoće li uspjeti...”¹⁵. Takvi medijski uradci rijetka su pojava te najčešće je cijeli naslov metafikcija ili nije. *Big Mouth* je naglom promjenom svog narativa u metafikciju direktno ukazao na veliki utjecaj popularnosti metafikcije u medijima. U tom periodu je serija *Rick & Morty*, koja je analizirana u prijašnjem poglavlju, bila vrlo popularna radi svoje metafikcionalne prirode te je zasigurno imala utjecaj na odluke kreatora ove serije.

Serija sadrži i druge metafiksijske elemente putem kojih gradi svoj narativ. Jedna od glavnih fokusa serije je upravo razvijanje samosvijesti njenih likova o svojim tijelima i emocionalnim iskustvima. Kroz likove Hormonskih čudovišta, Mačke depresije, Komarca anksioznosti itd. ona personificira unutarnje borbe adolescenata u stvarnom životu te nudi alegorijsku perspektivu njihovih emocionalnih iskustava. Osim tjelesnim promjenama bavi se i ozbiljnim temama mentalnog zdravlja, seksualnosti i rodnog identiteta te na taj način nudi neprestane komentare i kritike suvremenim socijalnim problemima i tabu temama u društvu. Samosvijest odražava introspektivnu prirodu adolescencije unutar serije te na taj način potiče gledatelje da se povežu s likovima koji zrcale njihove sadašnje ili prošle prepreke u životu. Provokativne meta-kritike na određene probleme među adolescentima u društvu potiču gledatelje

¹⁵ *Big Mouth* (2001) Sezona 5, Epizoda 10

da se suoče s vlastitim iskustvima te na taj način brišu granicu stvarnosti koju proživljavaju i fikcije koju gledaju. Tehnika direktnog obraćanja publici služi kao narativno sredstvo koje produbljuje razumijevanje likova unutar serije. Oni nerijetko direktno publici objašnjavaju svoje probleme, nesigurnosti i emocionalne poteškoće. Uzevši u obzir intimne i osjetljive tematike kojima se serija bavi te razbijanje četvrtog zida od strane likova, *Big Mouth* postiže autentičnu vezu između gledatelja i likova. Metafizijski elementi stoje kao zrcala unutarnje borbe adolescentnih likova čineći to iskustvo poticajnim za razmišljanje gledatelju te također pružaju platformu za raspravu o tabu temama kroz dozu humora.



Slika 4. *Big Mouth*

6. Metafikcija kroz videoigre¹⁶

Videoigre digitalni su interaktivni žanr fikcije koji šaroliko razvija maštu svojih igrača razbijanjem vlastitih granica već generacijama. Sorel i Janković-Paus u svojoj studiji *Nestanak linearnosti?* nalažu: „Žanr interaktivne fikcije (interactive fiction, IF) možemo razumjeti kao simulirani multimedijalni okoliš nastao uz pomoć posebnih programa u kojima se korisnici služe tekstualnim naredbama da bi kontrolirali igrače/karaktere i utjecali na zbivanja u njihovu okruženju.” (Sorel, Janković-Paus 2012:120). Digitalno doba sa sobom je donijelo nevjerojatni spektar mogućnosti i vrlo plodno tlo za kreativno razvijanje ideja kroz kodove i mikro čipove. Videoigre promijenile su život svakog djeteta te ih oni u svojem odraslom životu često i nastavljaju konzumirati. One nisu više samo meta za malu djecu već za široki spektar populacije. Kao što to C. J. Baker u svojoj studiji objašnjava: „Iako su videoigre možda potjecale iz skromnih korijena, 50 godina tehnološke evolucije i utjecaj tvrtki kao što su Nintendo, Sega, Sony i Microsoft doveli su do toga da videoigre postanu jedna od najvažnijih industrija modernog svijeta.” (Baker 2014:8). Od 8-bitnih piksel igara (grafika s maksimalno 256 boja koje se mogu prikazati na ekranu¹⁷) sve do super realističnih simulatora života, one su jarki simboli generacijskih uzrasta koji zahvaljujući njihovoj rasprostranjenosti pružaju svojevrsnu zajednicu njenim članovima diljem svijeta.

U posljednjem desetljeću može se primijetiti kako je svijet videoigara doživio promjenu, utjecaj postmodernizma uzburkao je tradicionalan mentalitet videoigara i počeo razbijati njegove granice i okvire u mnogo intenzivnijoj dozi. Žanr metafikcije nadišao je svoje korijene u književnosti i pronašao istaknuto mjesto u digitalnom svijetu pa tako i u sferi videoigara. Početak evolucije metafikcijskih videoigara kroz povijest može se prepoznati već u osamdesetim i devedesetim godinama dvadesetog stoljeća. Prvo eksperimentiranje s metafikcionalnim elementima može se prepoznati u igri *Adventure* (1980) za konzolu *Atari 2600*. Unutar nje mogu se pronaći skrivene poruke programera (tzv. Easter eggs) upućene igraču koji ih može otkriti ovisno o njegovoj temeljitosti pri istraživanju prostora igre. Takve skrivene poruke unutar igre predstavljaju prve pokušaje samoreferencije i pružanja igraču dublju interakciju osim površinske namjene igre. Također, 1998. godine objavljena je igra naziva *Metal Gear Solid* koja se okušava

¹⁶ Jedan dio poglavlja prilagođena je verzija seminarskog rada *Postmodernizam kroz video igre* za kolegij „Kritika, emancipacija, utopija”

¹⁷ Osgamers: <https://osgamers.com/frequently-asked-questions/what-is-16-bit-vs-8-bit-game> (19-8-23)

tehnikom razbijanja četvrtog zida i meta-komentarima upućuje igraču svoju svjesnost o njegovoj povijesti igranja putem čitanja njegove memorijske kartice. No, u posljednjih nekoliko godina trend metafikcijskih videoigara zadobiva uvelike na svojoj popularnosti. Likovi unutar video igara postaju sve svjesniji svog postojanja i na zanimljiv način daju do znanja igraču da su svjesni svoje zatočenosti unutar igre. Na taj način oni dobivaju superiorniji identitet naspram nesvjesnih likova te se videoigra čini mnogo realnijom. Ona izlazi iz gabarita svojeg postojanja te ruši granice svog medija. Ulazi u intimu igrača i postaje ravnopravna s njime radi iste razine svjesnosti i davanja osjećaja aktivne mogućnosti djelovanja. Programeri videoigara prihvatili su elemente metafikcije kako bi izazvali očekivanja igrača, srušili četvrti zid i istražili interaktivnu prirodu igranja na novoj razini. Indie žanr videoigara u posljednjih je nekoliko godina doživio svojevrsnu ekspanziju i postao ozbiljna konkurencija popularnim i velikim naslovima. Indie programeri počeli su mijenjati koncepte i granice videoigara i propitivati što je uopće igra i koji su njezini okviri te da ih u suštini niti nema.

Metafikcija u videoigrama odnosi se na namjerno uključivanje samoreferentnih i samosvjesnih elemenata koji privlače pozornost na status igre kao konstruiranog interaktivnog iskustva. Igre takve prirode izazivaju tradicionalan pristup potpunog uranjanja u narativ kako bi se izravno obratile igraču. Programeri igara koriste ovaj pristup kako bi zamaglili granicu između svijeta igre i stvarnog svijeta te to postižu inkorporiranjem namjerne interakcije kako bi potakli što veću povezanost s narativom i angažman igrača u samu igru. J. E. Cox III u svojoj studiji *Metafiction in Videogames* definira četiri tipa metafikcijskih videoigara: pojavne, imerzivne, unutarnje i vanjske. Pojavna metafikcija karakteristična je po tome da priznaje igraču vlastitu fikcionalnost dok imerzivna metafikcija uključuje igrača u njezin fiktivan svijet. Interna metafikcija ostvaruje se komunikacijom između samih likova o postojanju izvanjskog svijeta te ona ne probija četvrti zid u potpunosti već samo aludira na njega. Posljednja vanjska metafikcija bazira se na direktnom obraćanju kreatora djela igraču bez uključivanja likova u komunikaciju.¹⁸ Metafikcija u videoigrama često se temelji na djelovanju igrača i posljedicama njihovih postupaka. Takve igre daju igračima izbore koji značajno utječu na sam ishod i završetak priče te na taj način potiču igrača da preispituju prirodu i posljedice svog djelovanja te izazovu linearnost tradicionalnih narativa. Na taj način metafikcijske igre postižu svoj efekt oslanjajući se na

¹⁸ Cox III J. E. „Metafiction in Videogames” URL: <https://press.etc.cmu.edu/file/download/1984/0e197bd9-1a6e-4614-85c2-e88687ec65c6> (14-9-2023)

iznenađenja i nepredvidivost kako bi ostavile duboki utisak na svog recipijenta i stvorile emocionalnu vezu kroz igračevu konekciju i ulaganje u likove i njihove priče.

U sljedećim potpoglavljima analizirat ću neke od najpoznatijih indie videoigara koje su se istakle iz mnoštva upravo radi svoje izražene meta-prirode. Igre koje će biti analizirane jesu: *The Stanley Parable*, *Undertale* i *Doki Doki Literature Club*. Putem njih oprimjerit ću već opisani način kako je sfera video igara prošla kroz svojevrsni postmodernistički "tretman" u posljednjih nekoliko godina.

6.1. *The Stanley Parable*

The Stanley Parable interaktivna je igra koju je razvio Davey Wreden te koja je izdana 2013. godine. Ova se igra može smatrati jednom od začetnika trenda metafikcija u domeni video igara pa je stoga i jedna od najpopularnijih u svojem žanru. Ona istražuje neistražene narativne koncepte, dovodi u pitanje bit tradicionalnih konvencija pripovijedanja, potiče na razmišljanje o pitanjima slobode izbora te preispituje dinamičan odnos između igrača i programera igre.

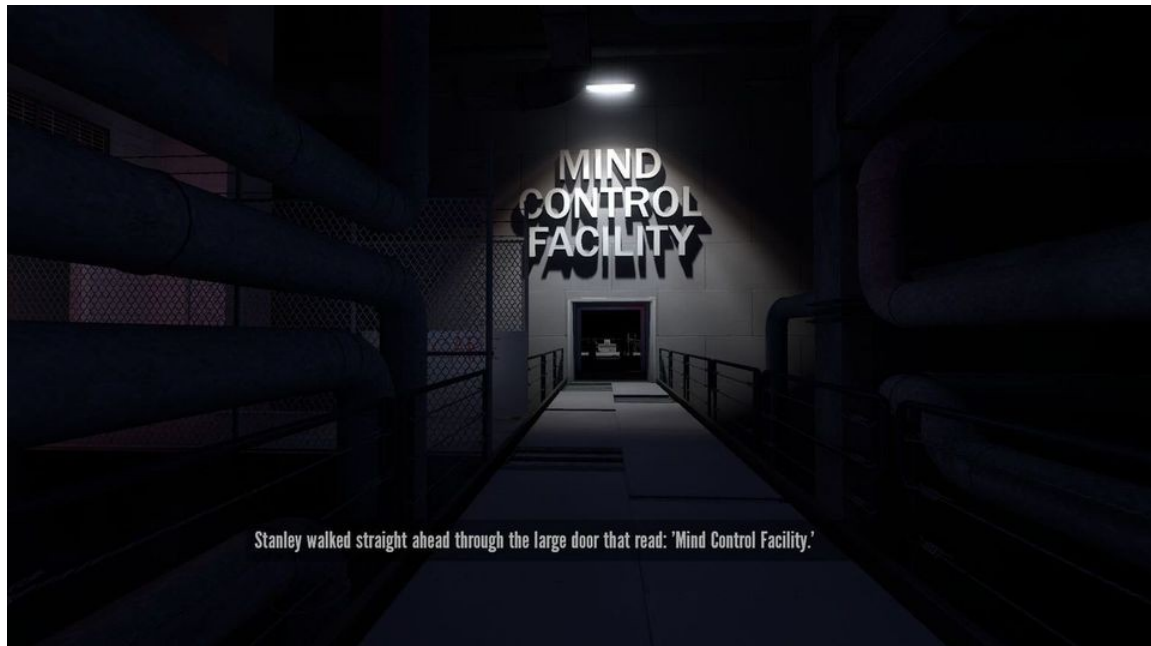
Igrač utjelovljuje ulogu Stanleya, uredskog službenika koji se zatekao zarobljen u jezivoj napuštenoj poslovnoj zgradi. Tijekom igre, igrači biraju između ponuđenih izbora i samostalno određuju smjer kojim se naizgled oblikuje narativ. Međutim, jedino što time oblikuju je sama iluzija izbora što narator igre neprestano naglašava. Kojim god putem igrači krenu, sama igra i njezin narator ih uporno (no suptilno) vraća na unaprijed određeni put te ih prisiljava da se suoče s iluzijom slobodne volje unutar igre i vlastitog svijeta. B. J. Fest objašnjava: „*The Stanley Parable*, smanjivanjem mogućnosti djelovanja, skreće proceduralnu pozornost na granice svoje forme. Baš kao što se metafikcija poigrava s ograničenjima jezika da bi predstavila ili projicirala svijet, igra se poigrava s proceduralnim ograničenjima videoigara da bi dočarala svijet.” (Fest 2016:11). Kroz izazivanje pitanja moći izbora i slobodne volje, igra istražuje determinističku prirodu narativa. Kao što je već spomenuto u prijašnjim dijelovima rada, ideja slobodne volje i izbora, čega se i Bauman dotiče u svojim studijama, nalaže kako sloboda izbora koju čovjek osjeća da ima nije u suštini potpuna sloboda već odabir između onoga što je unaprijed predodređeno i ponuđeno te čime se čovjek mora zadovoljiti. Naime, kada god se u igri pruži prilika izbjeći naizgled klasičnu rutu videoigre i pobjeći samom linearnom odvijanju radnje, narator podsjeća kako je i ta opcija bila moguća i očekivana. Naglašava nestabilnost ideje slobodne volje te da je ona u suštini samo biranje između nekoliko opcija.

The Stanley Parable je metakomentar samog medija igranja te dekonstruirajući tradicionalni narativ igre neumorno ruši četvrti zid kroz cijelo svoje trajanje. Neprestano se kroz priču igre naglašava nevažnost same radnje jer je najvažniji cilj igre prikazati njenu svjesnost o prirodi vlastitog medija. B. J. Fest u svojoj detaljnoj studiji igre ističe njene metafikcionalne karakteristike i tehnike: „[*The Stanley Parable*] Izravno i pametno upućuje na druge eksperimentalne videoigre kao što su *Minecraft* (2009) i *Portal* (2007). Također, ironično se bavi brojnim konvencijama videoigara... oslobađa se potrebe za koherentnom narativnom pričom... kompleksno istražuje konvenciju nepouzdanog pripovjedača; ismječuje unos tajnih kodova; i tretira pojam 'postignuća' videoigara kao apsurdan. *Stanley Parable* najjasniji je kritički osvrt suvremene avangarde nezavisnih videoigara na samu sebe. Njegova autokritika razgolićuje medij i njegove konvencije na način koji često može biti nimalo laskav, tretirajući videoigre s nemilosrdnom, ali razigranom ironijom.” (Fest 2016:16).

Pripovijedanje ima ključnu ulogu. Igra je vođena bestjelesnim naratorom čija je uloga nevidljivog ali vrlo utjecajnog lika koji dinamično, šaljivo ili ironično reagira na svaku igračevu odluku. Narator kao postojeći ali bestjelesni entitet, njegovi komentari i referiranje na sam dizajn igre ili igračevu ulogu i motivaciju, kroz cijelu igru služe kao provokativni glas koji komentira i kritizira cjelokupni svijet video igara. Na taj način potiče i samog igrača da promišlja o svojim navikama igranja, svojoj ulozi unutar narativa i ograničenja unutar kojih on postoji. Njegova je uloga antagonistična jer svojim meta-komentarima intencionalno manipulira igrača na krivi put kako bi kasnije mogao komentirati njihove krive odluke te na taj način ostvariti svoju meta-egzistenciju kao i simbiotsku vezu između kreatora i igrača.

Igra svojim mnogostrukim izborima nudi široki spektar ishoda koje omogućava igraču personalizirano iskustvo te ga potiče da se ponovno vrati i otkrije sve završetke koje igra nudi kao i sve skrivene tajne. Izazivajući igrača da preispituju svaku svoju odluku unutar ovog virtualnog svijeta, *The Stanley Parable* budi unutar igrača introspektivna pitanja o svojim očekivanjima, odlukama te njihovim posljedicama i u njihovim stvarnim životima. Kao zaštitni znak metanarativnog pripovijedanja u svijetu videoigara, *The Stanley Parable* utjecao je na budućnost razvitka cjelokupne sfere videoigara i inspirirao buduće naslove koji su nastavili istraživati i eksperimentirati mogućnosti ovog medija. Kao što Cox III nalaže: „Implikacije metafikcije koje postoje u videoigramima najavljuju značajan utjecaj na budućnost videoigara... Prihvatanje metafikcije unutar igre, sposobnost igre da prizna svoju vlastitu fikcionalnost

(vlastiti 'ersatz'), a da pritom ostane unutar granica prihvatljive igre i ne narušava igračevo povjerenje, može se koristiti za privlačenje igrača u [igru] i funkcionalno olakšati glatku igru.”¹⁹.



Slika 5. *The Stanley Parable*

6.2. Undertale

Sljedeća vrlo popularna indie videoigra metafikcionalne prirode naziva se *Undertale*. Objavljena je 2015. godine a razvio ju je Toby Fox. Njezina najizraženija postmoderna karakteristika je samoreferencijalnost na vlastiti žanr i kritika koju mu upućuje, čineći to u klasičnom metafikcionalnom stilu putem razbijanja četvrtog zida i upućivanja komentara igraču. Ova igra bazira se na tajanstvenom podzemnom carstvu u kojem žive čudovišta protjerana s površine zemlje. Igrač utjelovljuje glavnu ulogu ljudskog djeteta imena Frisk koje je palo u podzemni svijet te koje započinje svoju avanturu upoznajući sve stanovnike podzemlja i istraživajući njihove živote. Svojim boravkom u njihovom svijetu progresivno sve više postaje uključen u njihovu priču te dobiva zadatak spasiti likove zarobljene u podzemlju i odvesti ih na površinu kako bi mogli ponovno normalno živjeti. Izbor igrača snažno utječe na ishod priče te

¹⁹ Cox III J. E. „Metafiction in Videogames” URL: <https://press.etc.cmu.edu/file/download/1984/0e197bd9-1a6e-4614-85c2-e88687ec65c6> (14-9-2023)

otvara mogućnost više različitih završetaka. Također, veliku ulogu igra tema morala, suosjećanja i same posljedice njegovih postupaka. Nakon uvodnog dijela igre igraču su ponuđene tri glavne rute, odnosno tri načina igranja igre: neutralna, pacifistička ili genocid ruta koje pružaju personalizirano iskustvo igraču te koje odlučuju ishod same igre. Ti izbori predstavljeni su u obliku vrste borbe s likovima (tzv. "bullet-hell" borbeni sustav) koje glavni lik susreće, odnosno igraču je omogućeno birati želi li borbu s njima, bijeg ili mirnu interakciju kojom će im pomoći riješiti zadatak. Na taj način igra prebacuje teret izbora na igrača koji je odgovoran za nečije živote unutar igre. Time potiče introspekciju o moralu, empatiji i posljedicama njegovih postupaka te angažira igrača na osobnoj razini. Upravo o tome govore Medjahed i Messaoudi u svojoj studiji o narativnim videoigrama kada govore o tehnici postizanja intenzivne imerzije videoigara korištenjem problematike moralnosti: „U novijim videoigrama igrač mora donositi odluke koje ne samo da mijenjaju priču, već bi također stavile u igru njegov moral. U vrhunskoj sceni igre *Mass Effect 3* igrač mora u djeliću sekunde donijeti odluku koju rasu treba spasiti od napada. Ova odluka ne samo da uvelike leži na savjesti lika nakon što je učini, već bi također natjerala igrača da se osjeća odgovornim za nju. Ova kvaliteta prijenosa osjećaja kroz paradigmu radnja-posljedica može se pružiti samo u mediju koji nudi interaktivnost.” (Medjahed, Messaoudi 2017-2018:95)

Undertale je pikselizirana 16-bitna igra (16 bita znači 65.536 boja koje se mogu prikazati²⁰) koja suptilnim komentarima i skrivenim detaljima daje osjećaj živog entiteta s vlastitim identitetom. Do tog efekta i dubokog iskustva meta-naracije dolazi radi pojavljivanja određenih likova koji sarkastičnim dijalogom neprestano podsjećaju igrača na vlastitu samosvijest i njihove uloge u igri, za razliku od drugih likova koji to ne znaju te time postižu superioran status svojim metanarativom. Samorefleksivnost tih likova, koji svojim dijalogom pomažu igraču i upućuju ga što treba činiti dalje te ga podsjećaju na npr. samo spremanje igre, daje igraču do znanja da su oni jedan korak ispred njega. Šarmantni likovi izravno se obraćaju igraču i ruše granice fikcije i stvarnosti. Samosvijest likova stvara intenzivan osjećaj igračeve uronjenosti u njihov narativ i potiče osobnu vezu s likovima. Ta se metafikcionalna tehnika meta-komentara najviše ističe putem dva lika, kostura Sansa i cvijeta imena Flowey. Igra putem lika Sansa razbija četvrti zid i upozorava ga na posljedice njegovih izbora. Sans se obraća igraču i napominje mu da će njegove odluke unutar igre imati veliki utjecaj na njegovo samo iskustvo.

²⁰ Osgamers: <https://osgamers.com/frequently-asked-questions/what-is-16-bit-vs-8-bit-game> (19-8-23)

Ako igrač odabere genocid rutu Sans mu napominje kako mu neće biti zabavno igrati igru, ako igrač ipak odabere spomenutu rutu, upravo tako i bude, na toj ruti nema ničega osim borbe, nema interakcije s likovima ili zagonetki koje predstavljaju najzabavniji dio igre. Također, lik Sansa može putovati kroz vrijeme igre pa ako igrač odluči mijenjati stil svoje igre između spremanja svog napretka, Sans mu na to ukazuje i upozorava ga na posljedice te odluke. On se također sjeća prošlih vremenskih linija i broji koliko je puta ubio Friska tijekom genocid rute. Sans razbija četvrti zid svog postojanja i krši pravila igre tijekom svoje bitke napadanjem igračevog pokazivača na ekranu borbe, nečega što u pravilu samo igrač može vidjeti. Lik Flowey također je svjestan različitih vremenskih linija unutar igre, sjeća se što se desilo prije nego što je igrač izgubio i umro nakon određene borbe te mu se ruga jer ga je ubio. Njegov lik postoji u određenom međuprostoru između igračeve stvarnosti i one unutar fikcionalnog narativa igre, poziva se na određene događaje koji su se desili između spremanja igračevog napretka i njegovog vraćanja na određenu spremljenu točku. Flowey ruši četvrti zid spominjanjem "Let's Play" videa (videosnimke u kojima osoba igra i komentira videoigru te koje su dostupne za gledanje na internetskim platformama) te time implicira svoje znanje i svjesnost postojanja stvarnog svijeta izvan njegovog fiktivnog. To čini komentarom: „Barem smo bolji od onih bolesnika koji stoje okolo i gledaju kako se sve događa.... Kladim se da netko takav upravo gleda, zar ne...?”²¹. Ako igrač završi igru pacifističkom rutom, Flowey razgovara s igračem i napominje mu da ne pokušava igrati igru ponovno drugom rutom te da pusti glavnog lika Friska i sva čudovišta na miru kako bi ostali sretni ovim završetkom.

Ova igra svojim inovativnim mehanikama igranja potiče emocionalnu interakciju između igre i igrača te nadilazi svoje pikselizirane granice i postaje imerzivno iskustvo. Ona na provokativan način putem meta-komentara ukazuje na to kako videoigre mogu biti snažan mediji za emocionalno izražavanje. Rušenjem četvrtog zida igra izaziva očekivanja igrača i potiče ih da analiziraju svoju ulogu sudionika u fiktivnom svijetu videoigara generalno te da razmotre posljedice svojih odluka. Također, igra koristi vlastiti žanr i meta-referencije kako bi komentirala cijelu sferu videoigara i njihovih vrlo često nasilnih i agresivnih pristupa. Ova interaktivna igra uloga²² nudi ne nasilnu opciju borbe s likovima te ako igrač odabere upravo tu pacifističku rutu, likovi u igri počinju reagirati na igračeve opcije. Kroz svoje reakcije suptilno komentiraju žanr video igara i njihovu nasilnu tendenciju. Time kritiziraju manjak opcija za igrača koji je najčešće

²¹ Undertale, 2015.

²² eng. RPG - Role playing game

primoran koristiti se agresivnim i nasilnim metodama kako bi nastavio igru. Kao što to S. Gottschalk u svojoj studiji objašnjava: „Naravno, ne sadrže sve videoigre nasilne teme, ali u velikoj većini njih nasilje je osnovna pretpostavka. Jedino relevantno pitanje koje postavlja videologija nije zahtijeva li određena situacija pregovore ili nasilje, već koliko se ono učinkovito može primijeniti. Nagrađujući nasilje s više bodova, kredita i vremena igranja, videologija također šalje jasne poruke o tome što se 'isplati' i 'radi' u igrama, a možda i 'vani'. Odabirom teme nasilja kao središnje unutar i među igrama, povezujući je sa širokim rasponom objekata, situacija i vrsta susreta, videologija pojačava kulturnu važnost nasilja i postavlja ga kao osno i organizacijsko pravilo svoje logike.” (Gottschalk 1995:7). Uvjetovani takvim tradicionalnim pristupom videoigara, igrači kao i sami kreatori igara, često su uvjereni da je borba jedini način razvijanja igre, no *Undertale* svojim pristupom ukazuje na alternative koje videoigra može ponuditi. Nagrađivanjem nenasilnih rješenja i ističući važnost empatije, osim što pruža kritiku nasilnoj prirodi videoigara, ukazuje na potencijal koji nenasilne igre mogu imati.



Slika 6. *Undertale*

6.3. *Doki Doki Literature Club*

Dekonstrukcija konvencionalnog prostora i uloga tehnike su i karakteristike postmodernizma (i samog kreiranja meta-narativa) koji se njome služi kako bi rastavio i promijenio tradicionalne forme medija. Najbolji primjer takvog narativa vidi se u videoigri *Doki Doki Literature Club* (DDLC), vizualnom romanu objavljenog 2017. godine kojeg je razvio Team Salvato. Ova se igra može okarakterizirati kao psihološki triler prerušen u vizualni roman koji dekonstruira poimanje konvencionalnog prostora videoigre i izlazi iz svojih gabarita te ulazi u intimu igrača gdje nije njezino tradicionalno mjesto. Igra zadire u mračne teme psiholoških trauma, depresije i egzistencijalne krize na originalne i inovativne načine.

DDLC nije ono što se čini na samom početku, ova igra metafizijskim elementima vješto prikriva prave namjere te mami igrača u lažni osjećaj sigurnosti te zavarava njihova očekivanja uznemirujućim obratima. Iako je igra predstavljena kao tipična simulacija spojeva bazirana na igračevoj interakciji s četiri nevina i šarmantna ženska lika u književnom klubu srednje škole i njegovim izborom dijaloga (koji utječe na samu priču i njihov međusobni odnos), ona ispod svoje površine krije svoju mnogo mračniju stranu. Psihološki intenzivna priča, koja spaja elemente horora i psihološkog trilera stvarajući sablasnu atmosferu putem meta-svijesti samih likova igre, stvara uznemirujući narativ koji ulazi u psihu igrača. Svojim višestrukim završetcima, koji ovise o izboru igrača, svakog puta otkriva dublji i novi sloj unutrašnjeg nemira likova.

Kroz jednostavnu horor igru simulatora i razgovora s likovima, igra dekonstruira prostor određenim zadacima koje lik upućuje igraču. Naime, igrač mora izlaziti iz same igre i ulaziti u njezine systemske mape jer u suprotnom ne može napredovati u igri. Kako bi igrač nastavio igru mora ući u mape programa i mijenjati datoteke u igri, točnije brisati ih te na taj način ubijati određene likove unutar igre kako mu je rečeno. Također, kako bi nastavio igrati igru, igrač mora premješati podatke igre unutar mapa, na taj način on osim uloge igrača utjelovljuje i ulogu kreatora igre. Upravo tako, osim dekonstrukcije prostora, ova igra upravlja i podjelom uloga. Razvijanjem narativa likovi postaju samosvjesni i otkrivaju shvaćanje svog postojanja unutar igre. Stupaju u interakciju s igračem i neprimjetno isprepliću dva različita svijeta u kojima oni postoje. Glavni lik u igri putem svojeg emocionalno manipulativnog dijaloga s igračem dekonstruira uloge i preuzima kontrolu nad njime govoreći mu što mora činiti i kako mora igrati igru želi li ju uspješno završiti. Lik iz igre upravlja igračem, a ne suprotno, što bi u

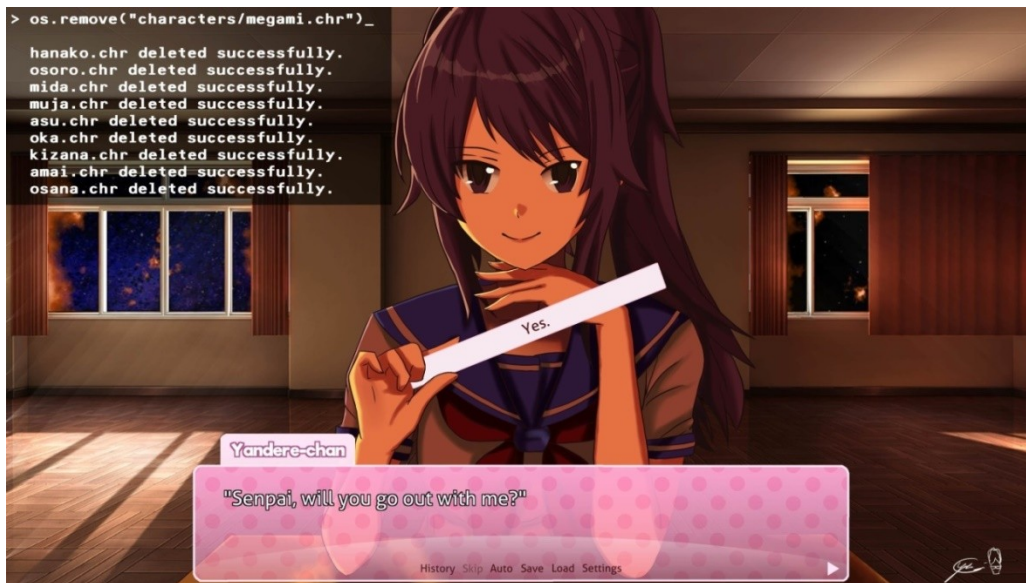
tradicionalnim shvaćanjima videoigre bilo ispravno. Glavni lik izravno prijete nemogućnosti nastavka igre ako se njegove upute ne slijede te svojom svjesnošću preuzima ulogu vodstva nad igračem. Igra neumorno iziskuje emocionalni angažman tijekom igračkog iskustva te svojim meta-tehnikama manipulira igračevim emocijama. Oblikujući svoj narativ na temelju igračevog izbora, ona stvara intenzivan osjećaj odgovornosti i privrženosti likovima čija je sudbina u njegovim rukama (što mu je vrlo direktno i dano do znanja od strane likova). Može se reći kako se likovi unutar ove igre više igraju sa samim igračem nego on s njima. Meta-narativ igre izaziva igračevu percepciju i dezorijentira ih te tjera na preispitivanje vlastite uloge unutar igre. Svojim iznenadnim obratima i neočekivanim završetcima oslabljuje tlo pouzdanosti igračevih percepcija i stvara intenzivan osjećaj nelagode i nesigurnosti kod igrača. P. Conner u svom članku o videoigrama za portal *Studybreaks* skreće pozornost upravo na to: „Kada vas Monika iz *Doki Doki Literature Club*a nazove vašim pravim imenom kojeg je pronašla na vašem *Steam* profilu ili kada briše datoteke drugih likova s vašeg računala kako bi bila jedina koju možete vidjeti u igri, ona se čini malo stvarnijom, zar ne? Likovi u videoigrama koji izravno razgovaraju s igračem uspostavljaju novu vrstu veze koja se ne može postići u filmovima ili knjigama.”²³.

DDLK koristi se i paradijom što je također karakteristika postmodernizma te ironično ismijava svoj žanr. „...specifičnost postmodernističkoga parodijskog prikaza ističe širok raspon sadržaja i funkcija, od ludističkoga, humornoga i komičnog aspekta do ozbiljnoga i poštovateljskog spram različitih umjetničkih oblika... Pritom parodija zauzima kritički odnos spram prošlosti te kroz „dvostruki proces instaliranja i ironiziranja parodija signalizira kako sadašnji prikazi nastaju iz prošlih i koje ideološke posljedice proizlaze i iz kontinuiteta i iz razlike”” (Hutcheon u Brunčić 2012:61). Igra koristi svoj žanr kako bi ga mogla kritizirati i prikazati da kroz tako jednostavan stil i animaciju simulatora, koji su inače smatrani kao površni žanrovi igara, da se ipak od njih može produbiti narativ te napraviti kompleksna igra s ozbiljnom tematikom. Igra želi dati do znanja kako se mogu postići vrlo dobri efekti ako se sruše norme karakteristika žanrova te da takve igre simulatora ne moraju biti sastavljene od površnih narativa. Također kroz cijelu igru, prožima svojevrsan ton intenzivne paranoje koji se često i pronalazi u postmodernističkim tekstovima i uradcima. „Postmodernističko pisanje odražava paranoične tjeskobe na mnogo načina, uključujući: nepovjerenje u fiksnost, ograničavanje na neko određeno

²³ Studybreaks. URL: <https://studybreaks.com/tvfilm/video-games-and-metafiction/> (14-9-2023)

mjesto ili identitet, uvjerenje da se društvo urotilo protiv pojedinca i umnožavanje samoživih zavjera kako bi se suprotstavilo spletkama drugih.”²⁴

DDLC ostavio je veliki kulturološki utjecaj na zajednicu igrača ali i samih kritičara potaknuvši rasprave o mentalnom zdravlju, emocionalnim manipulacijama i posljedicama ljudske svijesti. Također, otvorio je mnoga pitanja o zastupljenosti psiholoških tema u samim videoigrama te ukazao na mogućnosti ovog medija u izazivanju introspekcije i kontemplacije o emocionalnim aspektima unutar fikcije. Uzevši u obzir sve karakteristike u ovoj igri, može se reći kako je ona upravo jedan od najboljih primjera koji zaokružuje najizraženije fragmente postmodernističkog utjecaja na medijske produkte ove vrste. Također, sve analizirane videoigre u prethodnih nekoliko potpoglavlja postavile su čvrsto tlo za razvitak budućih igara kreirajući zajednicu njezinih fanova i vjernih igrača. Mnogi novi programeri nastavili su istraživati potencijale metafikcije putem svojih igara te u budućnosti možemo i očekivati nova pomicanja granica interaktivnog pripovijedanja koje potiče društvo na aktivno i kritičko razmišljanje. Kao što su Medjahed i Messaoudi zaključili u svojoj studiji: „...videoigre se mogu smatrati eksperimentalnim oblikom digitalne književnosti koju više ne treba stigmatizirati kao djetinjasti eskapistički izvor zabave, već kao postmoderni, audio-vizualni i interaktivni medij pripovijedanja.” (Medjahed, Messaoudi 2017-2018:96).



Slika 7. Doki Doki Literature Club

²⁴ Literariness: <https://literariness.org/2017/07/02/postmodern-paranoia/> (19-8-2023)

6.4. Igre alternativne stvarnosti

Osim što mediji imaju velikog utjecaja na društvo koje ih konzumira, oni imaju utjecaja jedni i na druge. Takvu pojavu analizirao je McLuhan koji tvrdi: „Svi su mediji djelatne metafore po svojoj moći da pretvaraju iskustvo u nove oblike... Smatram da mediji kao proizvođači naših osjetila ustanovljuju nove omjere, ne samo među našim osjetilima nego sami među sobom, kada djeluju jedni na druge.” (McLuhan u Zgrabljčić 2009:56). N. Zgrabljčić u svojem tekstu *Dijalozi Marshalla McLuhana s postmodernim teorijama medija: "virtualni" McLuhan* kao primjer navodi: „...mediji se preobražavaju nakon što su ispunili svoju svrhu i nakon što se u potpunosti razvijaju. Televizija se preobražava u interaktivni medij koji će biti spoj interneta i televizije, kao što se od filma i radija razvila televizija. Funkciju će od računala preuzeti nova generacija mobilnih telefona koji će moći primati i slati poštu i pretraživati po Internetu.” (Zgrabljčić 2009:56). Svako razvijanje nove unaprijedene vrste medija crpi inspiraciju iz već postojećeg uspješnog recepta medijskog izričaja pa takvu vrstu utjecaja možemo prepoznati i kod metafikcionalnih medija. Njihov uspjeh brisanja granica stvarnosti i fikcije imao je veliki utjecaj u razvitku nove generacije medija videoigara - igre alternativne stvarnosti²⁵. Tehnološki napredak omogućio je društvu nove vrste medija koji spajaju stvaran svijet i digitalnu sferu u fizičkom obliku. Revolucionarna tehnologija proširene stvarnosti²⁶ omogućila je razvijanje igara alternativne stvarnosti. AR „...je integracija digitalnih informacija s okolinom korisnika u stvarnom vremenu. AR korisnici doživljavaju okruženje stvarnog svijeta s generiranim perceptivnim informacijama prekrivenim površ toga... AR omogućuje vizualne elemente, zvuk i druge senzorne informacije korisniku putem uređaja poput pametnog telefona ili naočala... kako bi se stvorilo isprepletano iskustvo gdje digitalne informacije mijenjaju percepciju korisnika o stvarnom svijetu.”²⁷ Igre alternativne stvarnosti najbolje je objasniti putem nekoliko primjera s obzirom na to da se načini njihovog ostvarivanja razlikuju.

Jedan od najboljih primjera ARG-eva je mobilna igra *Pokemon GO* koja koristi igračevu stvarnost kako bi ujedinila dva svijeta u jednu lokaciju. Naime, igrač na ekranu svog mobitela ima mapu stvarnog svijeta na kojoj su prikazane geolokacije Pokemon likova. U trenutku dolaska do lokacije otvara mu se mobilna kamera na kojoj je prikazan Pokemon lik okružen igračevom stvarnom okolinom stvarajući iluziju ujedinjenja njihova dva svijeta u jedan. Također,

²⁵ eng. ARG - Alternate Reality Games

²⁶ eng. AR – Augmented reality

²⁷ Techtarget: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/augmented-reality-AR> (24-8-23)

igra *Fortnite* u jednom je trenutku postala ARG kada je implementirala stvarni svijet u razvitak svog narativa. Na različitim lokacijama u svijetu počeli su se pojavljivati karakteristični *Fortnite* likovi koji su na neki način davali skrivenu poruku onome tko ju je našao, pa je tako u kalifornijskoj pustinji osvanuo veliki *Fortnite* hamburger koji je prije toga iznenadno nestao u samoj videoigri. Kada ga je prva osoba pronašla, dobila je telefonski broj putem kojeg je saznala ekskluzivne informacije o novog nadolazećoj sezoni videoigre.

U sferi tehnologije, igre alternativne stvarnosti potiču tehnološko razvijanje preciznog prostornog mapiranja, što točnijeg praćenja geolokacija te napredak u domeni tehnologije senzora. Usporedno s time, u sferi zajednice igrača, igre alternativne stvarnosti potiču pojedince da istražuju svoja okruženja, da se zblizavaju s ostalim igračima te ostvaruju interakciju sa svojom zajednicom kako bi postigli određene ciljeve igre. Ovakve igre promoviraju zajednička iskustva a ne samo izoliranu samostalnu igru. Iako potiču fizičku aktivnost igrača, što nije tradicionalna karakteristika videoigara, postoji zabrinutost mogućih kršenja zakona o privatnosti radi netočnih prikupljanja geolokacijskih podataka koji nedovoljno jasno pružaju informacije o privatnim i javnim površinama.



Slika 8. *Pokemon GO*

7. Istraživanje

7.1. Metodologija i ciljevi

Analizirajući film *Black mirror: Bandersnatch* zaintrigiralo me pitanje recepcije društva takvih vrsta interaktivnih i metafikcionalnih narativa, njihov utjecaj na ljudsku samosvijest te sama uloga gledatelja u procesu stvaranja i konzumiranja medija. Iz tog razloga odlučila sam provesti istraživanje o recepciji publike samog filma ali i ove vrste fenomena metafikcija koji razbija konvencionalne granice klasične konstrukcije narativa. Putem pismenog intervjua cilj je bio istražiti u kakvom su odnosu shvaćanje ovog fenomena od strane ispitanika i postojeće navedene ideje o utjecaju medija i metafikcija na društvo. Ovo istraživanje stoji kao baza kojom se opravdavaju navedeni utjecaji medija na svoje recipijente te kao podrška argumentaciji da metafikcija može imati veliku ulogu u društvenom preispitivanju vlastite samosvijesti.

Istraživanje je provedeno u obliku pismenog intervjua u kojem su pitanja bila koncipirana oko teme metafikcija, interaktivnih medija i konkretno filma *Bandersnatch*. Pitanja su bila upućena četvorici mladih ljudi iz različitih hrvatskih gradova (Rijeka, Labin, Zagreb, Sisak) dobne skupine od 23-24 godine koji su upoznati sa spomenutim filmom i njegovim specifičnim narativom. Ispitanici su bili upitani o načinu na koji percipiraju metafikciju i metafikcionalne uratke te na koji način pojavljivanje takvih narativa u medijima utječe na samosvijest društva, gdje ih prepoznaju, što misle o interaktivnim filmovima i što oni znače za budućnost ljudskog konzumiranja medija.

7.2. Rezultati i analiza

Kada sam ispitanike upitala jesu li upoznati s fenomenom metafikcija te koje primjere metafikcionalnih uradaka mogu nabrojati svi su odgovorili potvrdno: „Metafikcija je specifična vrsta ili način na koji se priča nekog zabavnog medija može prezentirati. Svakom zabavnom mediju je cilj da konzumenta uživi u svoj svijet i priču koju taj medij želi što bolje dočarati, a u metafikciji likovi su često svjesni kako su plod nečije mašte i dolazi do takozvanog rušenja četvrtog zida.”²⁸ Dvoje ispitanika, iako su bili upoznati s pojmom, naveli su kako ga nisu nikada

²⁸ Ispitanik 2

išli dublje analizirati: „Upoznat sam s pojmom, ali ga nikad nisam aktivno tražio i istraživao. Osim navedenih primjera nisam imao puno doticaja s tim tipom medija.”²⁹; „Jesam, upoznata sam no nisam sigurna što sve spada u metafikcije. Imam osjećaj da je to jako zapetljan i kompleksan pojam kojeg ne čuješ često u svakodnevnom govoru.”³⁰ Primjeri metafikcionalnih uradaka koje su nabrojali bili su: *Deadpool* (strip), *The Stanley Parable* (videoigra), *Rick and Morty* (animirana tv-serija), *Doki Doki Literature Club* (videoigra), *Beginners Guide* (videoigra), a jedna je ispitanica također istakla sljedeće: „Isto tako znam da postoje i dječje knjige u kojima preskačeš stranice kako bi preskakao radnju, ali nisam sigurna kako se zovu.”³¹ Navedeni primjeri jesu najpoznatiji metafiksijski uradci s kojima je većina recipijenata digitalnih medija upoznata, no mnogo gledatelja ne zna da oni spadaju u tu kategoriju pa niti ne razmišljaju kritički o njima na taj način. Zato smatram da ih je vrlo važno analizirati i obratiti pozornost na njih kako bi što više ljudi bilo upoznato s ovim fenomenom.

Sljedeće pitanje baziralo se na doživljaju samog filma *Black mirror: Bandersnatch* i načinu kako je koncipiran. Ispitanici su imali pozitivna mišljenja te izrazili svoje doživljaje: „Film je koncipiran genijalno, nikad na televiziji nisam na taj način samostalno birala tijekom radnje i odvijanje događaja. Osim same misteriozne tematike koja zahtjeva od gledatelja 100% pozornosti, takav način biranja ishoda je zabavan. Imam osjećaj da sam dio nekog skroz drugog, odnosno njihovog, svijeta i da zaista moji odabiri imaju posljedice. Zanimljivo mi je kako je film povezo sebe, videoigru i knjigu te pomiješao njihove slične narative ali različitu strukturu u odličnu priču.”³² Jedan je ispitanik, uz pomalo negativno mišljenje o samoj radnji filma, istaknuo njegovu tendenciju otvaranja novih vrata u medijskom svijetu: „*Black Mirror Bandersnatch* po mom mišljenju predstavlja jedan ambiciozni i obećavajući način na koji bi se filmovi mogli konzimirati u bliskoj budućnosti. Film spaja sve uobičajene obrasce jednog prosječnog filma i interaktivnosti u videoigramu, pružajući svakom individualnom gledatelju da donose odluke za glavnog lika filma. Iako smatram da film po pitanju radnje bio prosječan, najviše mi se sviđalo što će zbog prirode takvog filma, svaki gledatelj imati svoje osobno jedinstveno iskustvo s filmom i mislim da je *Bandersnatch* bio jedan dobar pokus i da je otvorio vrata jednom skroz novom načinu pričanja priče u filmovima.”³³ Također, jedan je od ispitanika naveo zanimljivu

²⁹ Ispitanik 3

³⁰ Ispitanik 4

³¹ Ispitanik 4

³² Ispitanik 4

³³ Ispitanik 2

činjenicu kako je sam film sniman: „Film je inovativan i definitivno služi kao počast 'odaberi vlastitu avanturu' knjigama te ovdje Netflix daje svoj '21st century spin' na tu tematiku. Slušajući o snimanju filma ono što me najviše fasciniralo je to da je film snimljen linearno što znači da nisu snimili svaku scenu za svaku opciju dok su bili na setu nego bi resetirali cijelu priču i krenuli snimanje ispočetka da glumcima bude lakše.”³⁴

Na pitanje o interaktivnim filmovima generalno i njihovom utjecaju kako konzumiramo medije, ispitanici su optimistično naveli razloge zašto misle da će ovakva vrsta strukturiranja narativa imati velike utjecaje na medijsko kreiranje i konzumiranje: „Interaktivni filmovi su još uvijek novitet pa je teško reći kakav će odgovor ljudi imati u budućnosti, ali mislim da je puno ljudi dosadilo biti 'pasivni suvozač' tijekom konzumiranja filmova te bi puno radije bili aktivni gledatelji. Interakcija i ideja da gledatelj sam kroji sudbinu likova u filmu je puno više nagrađujuća, a samim time i više zabavna, pa stoga mislim da ćemo uskoro početi vidati sve više ovakvih filmova.”³⁵ Kao i prethodni, jedan je ispitanik istaknuo kako su ovakvi filmovi novitet u digitalnim medijima te kako će se to pojedinim recipijentima medija svidjeti, a drugima neće: „Interaktivni filmovi su drugačija vrsta medija koje još nismo iskusili u potpunosti, Netflix ima nekolicinu sličnih projekata ali *Black Mirror* im je najuspješniji. Ovaj tip konzumacije medija definitivno potiče veću posvećenost praćenju filma i detalja, isto tako daje gledatelju nešto novo i drugačije što još nije iskusio u tradicionalnom filmskom format. No, i dalje mislim da film i koncept nije za svakoga i vjerujem da će se svidjeti manjoj skupini ljudi koje takve stvari zanimaju.”³⁶ Također jedna je ispitanica navela primjer istog trenda koji je prije nekoliko godina bio popularan na internetskoj platformi: „Interaktivni filmovi su nešto relativno novo, ne sjećam se ni jednog drugog filma kojeg sam pogledala a da je bio koncipiran na ovakav način. Jedno vrijeme, interaktivna videa jesu bila popularna na YouTubeu, gdje si nakon jednog odgledanog videa mogao sam odabrati sijedeći (između ponuđenih) koji bi onda diktirao razvitak radnje. No to nije bilo pre profesionalno ili kvalitetno. Imerzija je puno puno veća i bolja kod interaktivnih filmova nego kod onih 'klasičnih' i osjećam kao da sam puno produktivnije provela to vrijeme pred televizijom vježbajući 'moždane vijuge' nego da sam samo sat i pol vremena 'brainwashed' gledala u ekran. Opet, razumijem da se neki put želimo u potpunosti opustiti i ne previše razmišljati pri gledanju filma, no dobro je imati opcije između oboje.”³⁷

³⁴ Ispitanik 3

³⁵ Ispitanik 2

³⁶ Ispitanik 3

³⁷ Ispitanik 4

Ispitanici su na pitanje o njihovoj osobnoj naklonosti metafikcionalnim filmovima imali mješovite odgovore. Dva ispitanika naglasila su kako ih takvi filmovi definitivno više privlače nego oni klasično strukturiranog narativa te je jedan od njih objasnio: „Film je umjetnost i kao takav je odraz vremena u kojem je napravljen, a filmovi koji se bave ovakvom vrstom priče se često bave beskompromisnim kritiziranjem ljudske svijesti i načina razmišljanja, te stavlja vjeru u inteligenciju gledatelja da će nakon završetka filma gledatelj reflektirati i dublje razmisлити što je upravo pogledao i koja je bila poruka izvedena iz svega.”³⁸ Za razliku od njih, jedan je ispitanik imao suprotno mišljenje te je naveo: „Osobno nisam pre velik fan metafikcije, mene više privlači fikcija koja nije vezana sa stvarnošću gdje možemo istražiti fantastične aspekte kreativnosti i mašte koje ni pod kojim slučajem ne moraju biti vezane za stvarni svijet. To je samo moje mišljenje i vjerujem da metafikcija ima svoje mjesto kao žanr ili podžanr, ali mislim da kao i svaki drugi žanr nije za svakoga.”³⁹ Isto tako, jedan je ispitanik naglasio kako struktura metafikcionalnih uradaka može biti pomalo zahtjevana za gledanje: „Svakako me takvi filmovi privlače, ali kad bih stalno konzumirao tu vrstu filma mislim da bi došlo do psihičkog preopterećenja i bila bi potrebna stanika od te vrste filmova.”⁴⁰

Iz razloga što je vrlo važno sagledati ovu temu kroz koncept samosvijesti kojeg fenomen metafikcija i preispituje, ispitanici su bili upitani o mišljenju samog utjecaja takvog fenomena na formiranje samosvijesti društva. Njihova su se mišljenja također razlikovala te su neki od njih imali više optimistične odgovore u kojima su naveli kako vide svjetlu budućnost samosvijesti društva radi ovakvih uradaka egzistencijalističke prirode: „Mislim da bi sve veće korištenje metafikcije u medijima hipotetski moglo koristiti u ukupnom dizanju ljudske svijesti ljudi koji konzumiraju takve medije. Metafikcionalnim djelima nije cilj da svojim gledateljima pruži bijeg od stvarnosti nego upravo suprotno, oni izazivaju ljudska uvjerenja i mišljenja i potiču komunikaciju, razmjenu stavova i kritičko razmišljanje.”⁴¹ Jedna ispitanica je navela konkretan pojednostavljen primjer na koji način nas takvi narativi tjeraju na razmišljanje o vlastitom životu: „Često nam je vrlo teško zamisliti nešto što ne poznajemo, što nam nije jasno, nešto što se kosi s našim poimanjem vremena i prostora. Ovakvi radovi nam pobuđuju svijest o nečem većem od nas samih, i smatram da što više ljudi takve narative konzumira da će se više takvih pitanja pitati. U trenutku kada ti lik iz filma kaže: „Sumnjam da nemam kontrolu nad svojim radnjama, netko

³⁸ Ispitanik 2

³⁹ Ispitanik 3

⁴⁰ Ispitanik 1

⁴¹ Ispitanik 2

veći od mene upravlja mojom slobodnom voljom.” dok u pozadini to stvarno jeste istina i ti sam upravljaš njime, to svakako utječe na gledateljevu psihu i zapita te: „Hm možda ima nešto više od onoga što ja vidim/percipiram?” i tako se diže kolektivna samosvijest društva, što je super stvar!”⁴² Jedan je ispitanik imao pozitivno mišljenje na ovu temu no također je naglasio kako nisu svi pojedinci spremni biti otvoreni prema ovakvim temama: „Mislim da metafikcija definitivno nije za svakoga ali da treba probati implementirati u društvo, treba. Mislim da bi svatko trebao proraditi na svojoj introspekciji samo što većina populacije nije ni svjesna da postoji taj dio njih. Tako da bi trebalo djelovati vrlo edukativno za sve koji su spremi to prihvatiti.”⁴³ Za razliku od njih, jedan je ispitanik bio vrlo skeptičan prema ovom pitanju te je naveo potencijalne probleme koji bi mogli nastati radi populariziranja ovakvog fenomena: „Ovo pitanje može postati iznimno političko s vremenom i zato mi se ne sviđa. Za sada se to pokazalo u većini slučajeva kao uspjeh jer su serije, filmovi, igre itd. koji koriste ovaj žanr praktički pioniri svoje vrste, te kreatori istih najčešće istražuju popularne i zanimljive teme. Ali napredak ovog žanra kao i svakog do sada potencijalno može dovesti do kvarenja onoga što ga čini interesantnim i pretvoriti ga u nešto što promovira političke i socijalne agende. S obzirom na trenutno stanje u društvu vjerujem da budući kreatori ovakvog tipa medija trebaju biti oprezni jer nose na sebi ogromnu odgovornost.”⁴⁴ Iako su svi ispitanici potvrdili prijašnje navedenu ideju kako metafikcija zasigurno ima velikog utjecaja na njegove recipijente i cjelokupno društvo, ovdje primjećujemo i njegovu potencijalno negativnu stranu koja bi mogla imati loše posljedice radi iskorištavanja vlastite popularnosti u ideološke svrhe. Budućnost u digitalnom medijskom svijetu pokazat će smjer u kojem će se ovaj fenomen nastaviti razvijati.

⁴² Ispitanik 4

⁴³ Ispitanik 1

⁴⁴ Ispitanik 3

8. Metafikcija i društvena samosvijest

Kao što je već utvrđeno, mediji imaju veliku ulogu u oblikovanju percepcije društva koje ih konzumira a metafikcijsko isticanje samosvijesti unutar tih medija ima potencijal velikog utjecaja na učvršćivanja iste i kod pojedinaca koji ih konzumiraju. Iako se kao pojam istraživao i ranije, šezdesetih godina dvadesetog stoljeća istraživanje samosvijesti se pojavilo kao polje psihologije. „Morin definira samosvijest kao: sposobnost da se postane predmetom vlastite pažnje, a samosvjestan organizam kao onaj koji postaje svjestan da je ono budno i zapravo proživljava određene mentalne događaje. Kao preduvjet za to, organizam mora imati sposobnost praćenja ili promatranja samog sebe.” (Lewis, Chandra, Parsons, Robinson, Glette, Bahsoon, Torresen, Yao 2011:102). Također, postoji i ideja kojoj su pažnju posvetili Duval i Wicklund kako koncept samosvijesti sadrži dvije dimenzije – privatnu i javnu: „...subjektivna samosvijest, što je stanje svijesti gdje je pozornost usmjerena na događaje izvan osobe, i objektivna samosvijest, koja je usmjerena isključivo na sebe. Ovaj dvodimenzionalni pristup također predlaže da se samosvijest postiže usmjeravanjem pažnje na sebe...” (Duval, Wicklund u Carden, Jones, Passmore 2022:143). Najnaprednija razina samosvijesti naziva se meta-samosvijest: „To je svijest od strane organizma da je sam svjestan sebe. Meta-samosvijest dopušta složeno razmišljanje i analizu javnih i privatnih procesa samosvijesti. Primjeri meta-samosvijesti mogu uključivati da je organizam svjestan da je ljut zbog nečega ili da se nedavno osjećao emocionalno.” (Lewis, Chandra, Parsons, Robinson, Glette, Bahsoon, Torresen, Yao 2011:103).

Vježbanjem vlastite samosvijesti otvaramo mogućnosti za puno bolje razumijevanje svijeta oko sebe kao i samih sebe. Tim procesom počinjemo primjećivati mnogo više detalja oko nas koji nam omogućavaju puno intenzivniji doživljaj života. Ipak, razumijevanje drugih započinje od samog sebe. Mi smo jedinka na temelju koje donosimo zaključke o svojoj vrsti jer smo svojem razumijevanju najbliži primjerek ljudskog bića, te promatrajući naše ponašanje, emocije i preferencije, oblikujemo sliku ljudskog djelovanja. Neke od tehnika na temelju kojih možemo vježbati vlastitu samosvijest jesu praćenje obrazaca našeg ponašanja u određenim situacijama, promatranje vlastitih emocija i njihovog intenziteta, obraćanje pozornosti na promijene naših uloga obzirom kome se obraćamo i zašto. Vježbanje kroz takve tehnike nas dovodi do integriranja promatračkih i kritičkih "naočala" u našu perspektivu i time postajemo

sudionici-promatrači u društvu koji neprestano aktivno bilježe obrasce ljudskih ponašanja. Također, naše praćenje tih promatranih podataka i stvaranje njihovih uzoraka podsvjesno nam grade svojevrsnu statistiku ponašanja. Tako neprestano vježbamo svoju samosvijest koja nam otvara vidike da otvorenog uma promatramo život oko nas na puno detaljnijoj skali. U trenutku kada počnemo vježbamo vlastitu samosvijest te počnemo stvarati uzorke i kategorije ponašanja i emocija kod sebe, početi ćemo istu tehniku podsvjesno primjenjivati i kod drugih ljudi. Takva vrsta praćenja toka emocija naziva se *Tele* koja je kreirana istraživanjem sociometrije kojoj je cilj ući u obrasce ljudskih ponašanja i proučavati socijalnu zbilju. *Tele* je koncept koji je razvio Jacob L. Moreno, to je mjera veza koja prati odnose između ljudi a izražena je u ovdje i sada. Kao što sam Moreno nalaže: „Definirao sam tele kao faktor odgovoran za povećanu brzinu interakcija između članova grupe, za povećanu uzajamnost izbora koji nadmašuju slučajnu mogućnost ...da izrazimo najjednostavniju jedinicu osjećaja koji se prenosi s jedne osobe na drugu, koristimo izraz tele...” (Moreno u Zeig 2000:291). *Tele* se prakticira praćenjem ljudskih interakcija, stvaranjem uzoraka ponašanja i osjećaja što rezultira intenzivnim senzibilitetom za shvaćanje i primjećivanje toka razvitka određene situacije. Njime se analizira socijalna realnost trenutka čiji se rezultati mogu aplicirati na većoj skali te na poslijetku zaključcima o kolektivnoj socijalnoj svijesti. Takva tehnika također rezultira u vidu otvorenog uma. Ako otvorenog uma pratimo slijed razvitka određenih osjećaja, moći ćemo bolje donijeti zaključke koji otkrivaju društvene karakteristike. Sociometrija, koja se bavi prikupljanjem te istraživanjem podataka i uzoraka ljudskog ponašanja i djelovanja, promatra ljudske preferencije u određenim situacijama i njihove reakcije te zatim prikupljene obrasce koristi za donošenje zaključaka o ljudskoj vrsti na široj skali. Praćenjem uzoraka u svakodnevnom životu sakupljaju se repetitivna ponašanja i podatci se kategoriziraju u metaforične mape. Svjesno praćenje života oko nas samih omogućava nam otvoreniji um i jasnije shvaćanje koje se potom manifestira u razumnost i bolje prihvaćanje. A. Blatner u svojoj studiji nalaže: „Bolje je biti izričito svjestan misli i osjećaja, kako bi ih se moglo ukazati, procijeniti, revidirati ili zrelije riješiti. Kada misli i interakcije djeluju na podsvjesnoj razini, one su podložne mentalnim navikama koje se temelje na nezreljim ili neurotičnijim obrascima. I bolje je da grupe postanu eksplicitnije svjesne svojih odnosa ako se žele podići na razinu zajednice koja svjesnije komunicira.”⁴⁵. Takvom metodom praćenja uzoraka vježba se vlastita samosvijest te time svakodnevno postajemo vrsta istraživača koja ima

⁴⁵ A. Blatner: <https://www.blatner.com/adam/pdntbk/tele.htm> 30-8-2023

ulogu i sudionika i promatrača – sami smo sudionici onoga što promatramo. Tako nešto nam omogućava da lakše razumijemo vlastitu te na posljetku i socijalnu svijest.

Autori Dwivedi i Pandey u svojem radu *Role of media in social awareness* bave se upravo pitanjem socijalne svijesti i utjecaja medija na formiranje iste. Autori navode kako: „Mediji imaju važnu ulogu u podizanju svijesti javnosti i prikupljanju pogleda, informacija i stavova prema određenom pitanju. Mediji su najmoćnije oruđe komunikacije u svijetu u nastajanju te povećavaju svijest i predstavljaju stvarnu društvenu pozornicu. U ovom desetljeću znanja i svijesti postoji ogromna i velika uloga medija, oni su svuda oko nas...” (Dwivedi, Pandey 2013:67). Kao što smo u prijašnjem poglavlju mogli primijetiti, ispitanici istraživanja potvrđuju upravo tu činjenicu te naglašavaju pozitivne ili negativne aspekte medijskog utjecaja na društvo. Kakvo god ono bilo, mi jesmo podložni utjecaju onoga što konzumiramo te zahvaljujući procesu digitalne dimenzije globalizacije, mediji dopiru do najudaljenijih točaka svijeta i na globalnoj razini vrše utjecaj na svoje konzumente. „Mediji imaju snažan društveni i kulturni utjecaj na društvo. Zbog svoje urođene sposobnosti da dopiru do velikog broja javnosti, naširoko se koriste za prenošenje poruka za izgradnju javnog mnijenja i svijesti, mogu se koristiti za obrazovanje ljudi s vrlo malim troškovima.” (Dwivedi, Pandey 2013:68). No važno je i napomenuti kako mediji nemaju apsolutni utjecaj na publiku te ideja aktivnog gledatelja potiče kritičko mišljenje. „...bez obzira na to koje efekte mediji imaju na primatelje, oni su posredovani i otuda ih limitiraju drugi čimbenici (Lull, 2000: 101). Ta teorija ne opovrgava da mediji utječu na primatelje, ali upozorava da medijski efekti nisu determinirani ni apsolutni, te da primatelje ne treba smatrati isključivo 'žrtvama' medijskog utjecaja, nego kao osobe koje su u većoj ili manjoj mjeri sposobne biti aktivnim sudionicima šire shvaćenog medijskog procesa.” (Ilišin 2005:133,134). U kontekstu spomenutog može se prepoznati poveznica ideje Stuarta Halla o procesu medijskog kodiranja i dekodiranja poruka i metafikcija te njihova potencijalna mogućnost nadilaženja klasičnog modela kruženja poruka. Hall u svom radu *Kodiranje i dekodiranje u televizijskom diskursu* tumači način na koji se medijski sadržaj razmjenjuje, odnosno kako se medijske poruke proizvode, šire i interpretiraju. Taj model predstavlja proces stvaranja poruka i sadržaja od strane medija koje publika tumači i interpretira na individualne načine. Hallova teorija govori o publici kao o društvu koje ima aktivnu ulogu u kruženju medijskih poruka. Mediji recipijentima putem svojih uradaka šalju kodirane poruke koje primatelj potom dekodira. Prije nego sama poruka zadovolji vlastitu svrhu i učinak ona se mora

dekodirati od strane publike. No metafizijski uradci, u klasičnom postmodernističkom stilu, mogu "poljuljati" klasični model kruženja poruka. Putem tehnike razbijanja četvrtog zida i svjesnosti likova o vlastitom postojanju unutar njihove fiktivne zbilje, metafizijski uradci ne samo da tradicionalno kodiraju poruke koje šalju svojim gledateljima već samostalno pružaju svojevrsno dekodiranje tih istih poruka. Likovi unutar narativa svojim meta-komentarima ukazuju na kodove koje njihov mediji šalje publici, analiziraju ih i tumače te, prije no što i sami gledatelji imaju priliku to činiti, determiniraju njihovo značenje. Publika tada, osim što dekodira originalne poruke medija, također i interpretira već dekodirane poruke od strane likova. Na ovaj način metafizije mogu dovesti do promjene u odnosu recipijenta i proizvođača gdje mediji unose još jedan korak tumačenja značenja u tradicionalnom modelu kruženja poruke.

Koliko god bile udaljene, slične društvene skupine konzumiraju slične medije te međusobno izmjenjuju mišljenja uživo ili putem interneta te dijele vlastite perspektive ostalima. Na taj način stvaraju se zajednice i popularno kolektivno mišljenje. Metafizije su vrlo zahvalna forma u pogledu stvaranja zajednica fanova i vjernog pratiteljstva. Pojedinci koji konzumiraju medijski sadržaj lakše se povezuju s likovima koji im se direktno obraćaju i koji "komuniciraju s njima" o situaciji u kojoj se nalaze ili o pojedinim problemima koji su istovremeno prisutni u oba svijeta. Na taj način stvara se emocionalna poveznica između gledatelja i medijskog sadržaja te mediji jednostavnije stvaraju i zadržavaju svoje pratitelje. Kritičke analize recepcije i utjecaja spomenutih medijskih uradaka ističu takve važne karakteristike u pogledu utjecaja na društvo koje ih konzumira. U kontekstu serije *Rick & Morty* autor M. Sobiah u časopisu za znanosti o dizajnu i primijenjenoj umjetnosti ističe upravo važnost njegove tehnike poistovjećivanja publike s protagonistima: „[Rick & Morty] publiku čini dijelom događaja i stvara aktivno vrijeme koje kreira dinamičan pogon priče. Koncept poistovjećivanja s likovima ima dugu povijest u medijskim studijama; poistovjećivanje s likovima je proces koji se odnosi na uključivanje u same likove. Dopušta publici da dožive misiju i ciljeve lika iznutra kao da se događaji događaju samoj publici. Stoga je jedna od glavnih posljedica medijske zabave identificirana kao emocionalni doživljaj.” (Sobaih 2023:238).

Kao što i S. Hall napominje u svojim studijama, u procesu kruženja medijskih poruka prepoznajemo svojevrsnu povratnu spregu. Pojedinci dobivenu poruku povratno šire te ona tim putem utječe na društvo koje ponovno utječe na proizvođače tih istih medijskih poruka (eng. feedback). Krug ne može biti upotpunjen bez faze reprodukcije sadržaja jer se onda neće

manifestirati na društvo te će cijeli proces izgubiti smisao, jer je utjecaj na društvo bio prvobitni cilj. Metafikcije na taj način stvaraju protok neprestanog kruženja (pa tako i utjecaja) poruka i informacija koje započinju od samog društva. One u njemu pronalaze inspiraciju, reflektiraju ga u svojim djelima te podižu njegovu stvarnost na novu razinu prikazujući slojeve ljudske samosvijesti kroz likove, nelinearne narative ili samu tematiku djela. One zatim, putem našeg konzumiranja istih, povratno utječu na naše razmišljanje, oblikuju našu samosvijest te unutar nas bude pitanja o vlastitoj stvarnosti. P. Waugh u svojoj studiji metafikcija nalaže: „Igra je relativno autonomna aktivnost, ali ima određenu vrijednost u stvarnom svijetu. Igra je olakšana pravilima i ulogama, a metafikcija djeluje istražujući fiktivna pravila kako bi otkrila ulogu fikcija u životu. Cilj joj je otkriti kako svatko od nas 'igra' svoju stvarnost.” (Waugh u Fest 2016:16). Takvi nas uradci, u tipičnom postmodernističkom stilu, navode na činjenicu da, iako se ponekad tako čini, ništa oko nas nije fiksno i stabilno te da moramo propitivati sve što mislimo da znamo. Oni nam okreću pozornost na vlastitu psihu, sugeriraju nam da vježbamo samo-refleksivnost te analiziramo svoju okolinu. P. Conner u kontekstu videoigara navodi: „Kada je četvrti zid srušen i igrač vidi sebe na ekranu vlastite igre, to može postati ogledalo za gledanje iznutra. Mediji koje konzumiramo mogu nas oblikovati na mnoge načine, a korištenje ovih metoda za iskazivanje učinkovitijeg narativa može usmjeriti igrače da dublje sagledaju značenja i izjave koje njihove videoigre pokušavaju dati.”⁴⁶.

Utjecaj metafikcionalnih diskursa na društvo može se iščitati iz njihove mogućnosti buđenja kritičkog mišljenja prema stvarnom svijetu. Već i sama fikcija omogućava veliku polemičku mogućnost otvaranjem mnogih pitanja koji proizlaze iz svojevrstnih nestvarnih ili nemogućih događaja putem kojih se rađaju ideje kako preispitivati svijet u kojem se nalazimo. Metafikcija radi još jedan korak naprijed, direktnim obraćanjem gledatelju uspostavlja intimnu konverzaciju putem koje se on osjeća osobno prozvanim kritički propitkivati svijet oko sebe. Kao što S.H. Brehe u svojoj studiji o medijskim porukama nalaže: „Pokazalo se da veliko gledateljstvo njeguje društvena uvjerenja i norme koje odgovaraju 'slikama, vrijednostima, prikazima i ideologijama koje se pojavljuju kroz televizijske leće'.” (Brehe 2012:39). Metafikcije zato, naglašavanjem vrijednosti samosvijesti kroz svoj narativ, imaju mogućnost i potencijal utjecati na društvenu samosvijest. Ljudi putem njihove konzumacije i vlastitog dekodiranja sadržaja mogu postati svjesniji o tome što rade, kako se ponašaju i što se događa u životu oko njih te zahvaljujući tome biti senzibilniji na podražaje, obzirniji, pažljiviji te donositi bolje

⁴⁶ Studybreaks. URL: <https://studybreaks.com/tvfilm/video-games-and-metafiction/> (14-9-2023)

odluke. Kroz takav način razmišljanja ljudi mogu zadobiti puno veću kontrolu nad vlastitim radnjama, mislima i ponašanjima te utjecati na svoju okolinu koja ih zrcali. Upravo tako metafikcije, kroz svoje recipijente, mogu stvarati promijene u kolektivnoj društvenoj samosvijesti te nam poslati poruku kako život ne bi trebalo sagledavati samo dvodimenzionalno.

9. Zaključak

Metafiktionalni svijet čini se pomalo zapleten i složen, no on igra veliku ulogu u oblikovanju narativa suvremenih medijskih uradaka. Metafikcija nas uči kritički razmišljati, širiti vidike, gledati izvan prividnih granica i normi, može nas potaknuti da budemo svjesniji postojanja dubljih slojeva razmišljanja pa tako i kreiranja medija, a naše misli jesu kreacija vanjskih podražaja gdje su mediji jedan od glavnih aktera. Zato nam metafikcija usmjeruje pozornost da provirimo dublje u ljudsko postojanje, u društvenu stvarnost i vlastitu samosvijest. Ona putem svojih fiktivnih likova i njihove razvijene samosvijesti šalje poruku nama kao konzumentima. Ako likovi unutar medija razmišljaju o vlastitom postojanju unutar fikcionalnog svijeta te analiziraju probleme i pitanja koja postoje i u stvarnom svijetu, to potiče gledatelje da čine isto i preispituju svoju egzistenciju unutar vlastitog svijeta također. Mediji stvaraju samoodrživi krug utjecaja unutar kojeg kreatori i recipijenti sadržaja stupaju u neprekidni dijalog utjecaja jednih na druge. Metafikcije potom, u klasičnom postmodernističkom stilu, dekonstruiraju i isprepliću taj odnos te produbljuju njihovu vezu. Na taj način metafiktionalna djela mogu imati izravan utjecaj na "uzdrmanje tla" gledateljeve percepcije vremena, realnosti te kritičkog promatranja uzoraka društvene samosvijesti. Infiltrirajući se u najuže dijelove misli pojedinca, ona mu ukazuju kako "iza zastora" uistinu možda postoji više no što se čini te da svakako vrijedi biti otvorenog uma u svakom trenutku.

10. Popis literature i izvora

1. Baker C. J. (2014) „Video Games: Their Effect on Society and How We Must Modernize Our Pedagogy for Students of the Digital Age”. Sveučilište Wisconsin.
2. Baretić K., Brašnić M., Pinezić P., Uršičić F. (2017) „Stuart Hall: kodiranje i dekodiranje”, seminarski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet
3. Barišić I. (2017) „Filmski diskurs u videoigrama – modaliteti vizualnog izlaganja novih medija”. Doktorski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
4. Bauman, Z. (2000) *Liquid Modernity*. Polity Press, Ujedinjeno Kraljevstvo.
5. Blatner A. „Tele: The Dynamics Of Rapport”. URL: <https://www.blatner.com/adam/pdntbk/tele.htm> (30-8-2023)
6. Brašnić M. (2021) „Primjer metafikcije kroz film Black mirror: Bandersnatch”, seminarski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet
7. Brašnić M. (2021) „Postmodernizam kroz videoigre”, seminarski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet
8. Brašnić M. (2021) „Tele i stvaranje uzoraka”, seminarski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet
9. Brehe S. K. (2012) „Mind over Media: Conscious and Unconscious Responses to Media Messages”. Sveučilište u Minnesoti.
10. Breman M. (1982) *All that is solid melts into air. The experience of modernity*. Penguin Books, New York.
11. Brunčić, D. (2012) „Postmodernističke parodijske strategije u romanu epitaf carskog gurmana Veljka Barbierija”. Filozofski fakultet Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku
12. Carden J., Jones R. J., Passmore J. (2022) „Defining Self-Awareness in the Context of Adult Development: A Systematic Literature Review”. *Journal of Management Education*, svezak 46, br. 1.
13. Cgtn. URL: <https://news.cgtn.com/news/2020-04-29/The-age-of-interactive-films-is-at-hand-Q5zBvozQVq/index.html> (5-8-2023)

14. Cox III J. E. „Metafiction in Videogames”. Sveučilište Južne Kalifornije. URL: <https://press.etc.cmu.edu/file/download/1984/0e197bd9-1a6e-4614-85c2-e88687ec65c6> (14-9-2023)
15. Currie M. (ur.) (1995) *Metafiction*. Routledge, New York, London.
16. *Doki Doki Literature Club*. (2017) [Videoigra]. Team Salvato.
17. Dillon A. (2011) „Prism, Mirror, Lens: Metafiction and Narrative Worlds in Science Fiction”, doktorski rad. Sveučilište East Anglia.
18. Dwivedi P. K., Pandey I. (2013) „Role of media in social awareness”. Sveučilište Allahabad.
19. Džafro M. (2022) „Književnost u digitalnom dobu”. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
20. Emmys. URL: <https://www.emmys.com/shows/rick-and-morty> (17-8-2023)
21. Fest B. J. (2016) „Metaproceduralism: The Stanley Parable and the legacies of Postmodern metafiction” *Journal Wide Screen*, svezak 6, br.1. URL: <https://widescreenjournal.files.wordpress.com/2021/06/metaproceduralism-the-stanley-parable-and-the-legacies-of-postmodern-metafiction.pdf> (14-9-2023)
22. Goldberg A. (autor), Kroll N. (autor), Levin M. (autor), Flackett J. (autor). (2017-) *Big Mouth* [televizijska serija]. Danger Goldberg Productions, Good at Bizness Inc., Fathouse Industries, Brutus Pink, Titmouse Inc.
23. Gottschalk S. (1995) „Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction”. *Symbolic Interaction*, svezak. 18, br. 1
24. Hall S. (1980) Kodiranje i dekodiranje u televizijskom resursu, prev. Šesnić J. URL: <http://dzs.ffzg.unizg.hr/text/hall.pdf> (14-9-2023)
25. Ilišin V. (2005) „Roditelji kao medijski odgovajatelji : komunikacija djece i roditelja o medijskim sadržajima” u Zgrabljčić Rotar N. (ur.) *Medijska pismenost i civilno društvo*. Mediacentar, Sarajevo.
26. Jameson F. (1984/2019) „Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma”, prev. Dvornik S., u: Jameson F., Čekić J., *Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma - nastajanje post-humanog kapitalizma*. Arkzin, Zagreb.
27. Kirkwoodmegan. URL: <https://kirkwoodmegan1.medium.com/why-black-mirrors-bandersnatch-really-is-the-grimmest-episode-yet-2f53da81f8fa> (5-8-2023)

28. Lavery D., Abbott S. (ur.) (2011) *TV Goes to Hell. An Unofficial Road Map of Supernatural*. ECW Press, Toronto.
29. Lewis P. R., Chandra A., Parsons S., Robinson E., Glette K., Bahsoon R., Torresen J., Yao X. (2011) „A Survey of Self-Awareness and Its Application in Computing Systems”. School of Computer Science, University of Birmingham, UK.
30. Literariness. URL: <https://literariness.org/2017/07/02/postmodern-paranoia/> (19-8-2023)
31. Medjahed S. I., Messaoudi M. (2017-2018) „Narrative Videogames: The Literary Genre of the Digital Age”. Sveučilište u Tlemcenu. URL: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/13540/1/medjahed-messaoudi.pdf> (14-9-2023)
32. Moreno Z. T. (2000) „The Function of 'Tele' in Human Relations” u Zeig J. (ur.) *The Evolution of Psychotherapy: A Meeting of the Minds Phoenix*. Erickson Foundation Press, Arizona.
33. Osgamers. URL: <https://osgamers.com/frequently-asked-questions/what-is-16-bit-vs-8-bit-game> (19-8-23)
34. Panev I. (2018) „Signalizacija i interaktivnost u videonaputcima za računalno opismenjivanje”. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
35. Roiland J. (autor), Harmon D. (autor). (2013-). *Rick & Morty* [televizijska serija]. Adult Swim.
36. Scholarblogs. URL: <https://scholarblogs.emory.edu/postcolonialstudies/2014/06/21/metafiction/> (3-8-2023)
37. Slade D. (redatelj). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [film]. House of Tomorrow.
38. Slaphappylarry. URL: <https://www.slaphappylarry.com/what-is-metafiction-definition/> (3-8-2023)
39. Slashfilm. URL: <https://www.slashfilm.com/600098/the-best-rick-and-morty-villains-ranked/> (17-8-2023)
40. Sobaih M. (2023) „The Surreal Elements in World of Rick and Morty / Season One”. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, svezak 4, br.2
41. Sorel S., Janković-Paus S. (2012) „Nestanak linearnosti? Uvodna razmatranja o poeziji unutar novih medija”. Filozofski fakultet u Rijeci

42. Studybreaks. URL: <https://studybreaks.com/tvfilm/video-games-and-metafiction/> (14-9-2023)
43. Techtarget. URL: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/augmented-reality-AR> (24-8-23)
44. *The Stanley Parable*. (2013) [Videoigra]. Galactic Cafe.
45. *Undertale*. (2015) [Videoigra]. Toby Fox, 8-4.
46. Vermeulen T., van den Akker R. (2010) „Notes on metamodernism”. *Journal Of Aesthetics & Culture*, svezak. 2
47. Zgrabljic N. (2009) „Dijalozi Marshalla McLuhana s postmodernim teorijama medija: "virtualni" McLuhan”, *Medijski dijalozi*, svezak. 2, br. 1
48. Waugh P. (1984) *Metafiction: the Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Routledge, New York, London.
49. Wikipedija. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_metafictional_works (14-8-23)
50. Wikipedia. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Meta> (3-8-2023)

11. Popis priloga

1. **Slika 1.** Scena 1 iz filma *Black Mirror: Bandersnatch* (izvor: <https://kirkwoodmegan1.medium.com/why-black-mirrors-bandersnatch-really-is-the-grimmest-episode-yet-2f53da81f8fa> 20-8-2023)
2. **Slika 2.** Scena 2 iz filma *Black Mirror: Bandersnatch* (izvor: <https://kirkwoodmegan1.medium.com/why-black-mirrors-bandersnatch-really-is-the-grimmest-episode-yet-2f53da81f8fa> 20-8-2023)
3. **Slika 3.** *Rick & Morty* (izvor: HBO max, *Rick & Morty*, Sezona 3, Epizoda 1)
4. **Slika 4.** *Big Mouth* (izvor: Netflix, *Big Mouth*, Sezona 5, Epizoda 10)
5. **Slika 5.** *Undertale* (izvor: <https://whatculture.com/gaming/10-video-game-bosses-that-cheat-to-win?page=7> 6-8-2023)
6. **Slika 6.** *Doki Doki literature club* (izvor: <https://www.deviantart.com/byebaicai/art/Just-Yandere-Chan-721372339> 6-8-2023)
7. **Slika 7.** *The Stanley Parable* (izvor: <https://kritikanstvo.ru/games/stanleyparable/> 6-8-2023)
8. **Slika 8.** *Pokemon GO* (izvor: <https://www.bbvaapimarket.com/en/api-world/pokemon-go-what-developers-can-learn-app/> 17-8-2023)