

УДК 821.112.2(436).09-31 Познански У.
https://doi.org/10.18485/kij.2017.64.3_4.10

МИРЈАНА М. СТАКИЋ*
Универзитет у Крагујевцу
Учитељски факултет у Ужицу

Оригинални научни рад
Примљен: 02. 11. 2017.
Прихваћен: 13. 12. 2017.

ПОЛИВАЛЕНТНОСТ ЛЕКСЕМА *ПРОСТОР* И *ВРЕМЕ* У РОМАНУ *ЕРЕБ* УРСУЛЕ ПОЗНАНСКИ

У раду испитујемо лексичку поливалентност времена и простора у роману *Ереб* Урсуле Познански. Поливалентност лексема *време* и *простор* у приповедачком поступку романа доводи до преплитања виртуелног и реалног времена и простора, мешајући границе њиховог простирања до тачке међусобног неразликовања. У *Еребу* виртуелна представљеност простора и времена егзистира упоредо са реалном предметношћу дочараног света, што са становишта семантичког тумачења лексичке поливалентности иницира бројна питања којима приступамо са психолошког аспекта. Измештање и преплитање просторне и временске перспективе открива бројне егзистенцијално-психолошке проблеме са којима се суочава савремени човек у глобалном свету и бројне психолошке последице које је описала и модерна наука бавећи се феноменом зависности од видео-игрица и интернета.

Кључне речи: лексичка поливалентност, лексема, језик, приповедачки поступак, психолошко тумачење, време и простор, зависност од видео-игрица и интернета, роман *Ереб* Урсуле Познански.

Уводно разматрање

Роман за младе *Ереб* аустријске књижевнице Познански уводи читаоца у мрачни свет виртуелне стварности која у приповедном ткиву романа егзистира паралелно са дочараним светом реалности. Роман је добио назив по компјутерској игрици *Ереб*, која успева да увуче у свој имагинарни свет главне ликове романа. Опседнути Еребом, они губе моћ расуђивања и не разликују своју од виртуелне стварности. Сам одабир лексема *Ереб* за назив игрице и романа вишеструко је симболичан. *Ереб* у грчкој митологији представља Подземље у чије мрачне дубине одлазе душе мртвих. По грчкој митологији, *Ереб* је стани-

* mirjanastakic073@gmail.com

ште еринија,¹ хекатонхејри,² пса Кербера,³ и њиме господари бог подземља Хад (Цермановић, Срејовић 1996). Из митолошког Ереба, света Подземља, за човека нема повратка у свет живих, јер је смрт услов да се у њега уђе. И из виртуелног света представљеног у роману *Ереб* Урселе Познански тешко је да се изађе. За улазак у мрачни свет игрице потребан је само добровољни пристанак играча и прихватање правила игре. У виртуелном Подземљу, испуњеном мрачним јунацима, важе посебни закони које играч добровољно прихвата одричући се себе (свог идентитета) и прихватајући имагинарни лик неког од подземних бића у тренуцима док игра траје. Играчи су само наизглед слободни у избору свог новог облика постојања. Њихов избор је ограничен правилима које поставља игра. Они могу да бирају народ и да припадају: варварима, вампирима, народу човека-гуштера или човека-мачке, патуљцима, вукодлацима, тамним вилењацима или људима. Сам избор одређује физичке карактеристике и снагу играча, те нови житељи Ереба, по правилу, не бирају да припадају људима, јер је човек „исувише обичан” и „преслаб” (Познански 2011: 47). Поред избора народа, играчи бирају и пол, физички изглед, одећу, занимање, вештине и, на крају, своје ново, лично име. Одричање од живота и идентитета, док игра траје, један је од првих услова које Ереб поставља.

По грчкој митологији, Ереб је „и персонификација таме, једно од божанства Подземља, син Хаоса и брат Ноћи (Никс)” (Цермановић, Срејовић 1996: 134). Симболичну повезаност лексеме која је у наслову и игрице и романа са персонификованом тамом налазимо и у рефлексивним слојевима романа који опомињу песимистичком визијом последица које проузрокује увођење човека у виртуелне светове. Последице су: социјално отуђење, губитак интерперсоналних контаката и слободе у стварном животу. На тај начин се ствара нова, специфична врста зависности, која је постала социјални феномен који је деведестих година двадесетог века Кимберли Јанг [Young] именовала као интернет-зависност, широко обухватајући овим појмом различите видове виртуелне зависности, у које спада и зависност од видео-игрица (Јанг 2004).

Поливалентност лексема *простор* и *време* у *Еребу*

Ереб је научнофантастични роман који је намењен младима. У њему се преплићу димензије виртуелног и реалног простора и времена у дочараној предмет-

¹ Ериније су, по грчкој митологији, представљале страшне богиње које су живе у подземном свету (Еребу) и кажњавале за кршење старих неписаних закона, попут: проливања рођачке крви, повреде гостопримства или због увреде које смртник нанесе родитељима.

² Хекатонхејри, по грчкој митологији, тројица су синова бога Урана и Гее (Кот, Бријареј или Егеон, и Гиј или Гиг). Реч је о сторукум циновима са по педесет глава на раменима. Киван на снагу својих синова, Уран их је казнио тако што их је везао ланцима и бацио у Тартар.

³ По грчкој митологији, Кербер је пас који чува улаз у подземни свет. Замишљан је са педесет или стотину глава, мада је раширено и предање о троглавом Керберу, који има змију уместо репа и на леђима главе бројних отровница.

ности романа. У реалној предметности дочаране стварности главни ликови су тинејџери, ученици шестог разреда неименоване школе у Лондону. Међу њима постаје популарна компјутерска игрица Ереб. Виртуелна предметност романа заправо је имагинарни свет саме игрице. Ереб само личи на обичну компјутерску игру, повезује их то што играчи у њој савлађују препреке и нивое, а сваки нови, тежи је и захтевнији од претходног. У предметној реалности романа ликови трпе последице присуства у свету виртуелног, што представља психолошку и социолошку нит рефлексивних слојева *Ереба*.

Карактеристику не само научнофантастичног већ и фантастичног *Ереб* добија захваљујући поливалентности значења лексема *простор* и *време*, односно преплитању реалне и виртуелне стварности. Приповедна нит увлачи реципијента у дочарану стварност у којој виртуелна стварност компјутерске игрице егзистира упоредо са реалном предметношћу књижевног дела. Границе просторне и временске перспективе мешају се до тачке њиховог неразликовања. Компјутерска игра наставља да егзистира у дочараној стварности романа и њени играчи решавају реалне задатке. Ереб се понаша као да је жив, тако да и компјутерска игра добија улогу књижевног лика. Оно што персонификује Ереб и даје му особине живог бића јесте његова активна, динамична и смислена комуникација са играчима. Компјутерска игрица препознаје и покушаје њиховог лажног представљања у свету виртуелног, јер играчи од Ереба не могу да сакрију свој прави идентитет. Ереб улази у унутрашњи интимни свет јунака романа и познаје њихове најинтимније жеље и страхове и вешто манипулише њима, тако да роман садржи и елементе психолошког хорора. Играчи добровољно улазе у мрачни свет Подземља. Водич, који их на почетку игрице дочекује, опомиње да склопити савез са Еребом значи прекорачити границе.

Игрица и самим називом Ереб (име божанства које је персонификација таме и назив за подземни свет) показује са чим се суочавају ликови у виртуелном свету, али и захтеви који се пред њих стављају, у свету њихове предметности, нису безазлени. У почетку, они тако делују, али се постепено открива да следе некакву унутрашњу тајанствену логику која ће се открити на самом крају романа. Главни јунак Ник преноси кутије или прати и слика особу за коју му Гласник у игрици даје податке. Тајност је неопходни услов како задатака, тако и самог постојања Ереба. Задаци губе привид безазлености у тренутку када дечак добије задатак да свом професору убаци у чај таблете за срце. Реч је о професору Вотсону, кога је Ереб прогласио непријатељем, јер се код ученика у школи распитивао о тајанственој игрици. Ереб је спреман да се сурово обрачуна са својим непријатељима, а непријатељем сматра свакога ко може да нашкоди тајности његовог постојања.

Мешање перспективе реалног и виртуелног простора и оживљавање компјутерске игрице уноси елементе привидне фантастике у радњу романа. Крај романа представља кључ за његово жанровско дефинисање и открива тајну *Ереба*. *Ереб* је научнофантастични роман, јер у тематским слојевима дочаране предметности представља причу о компјутерској игрици која представља вештачку

интелигенцију, софтверу за којим трагају научници данашњице. Ереб је компјутерски програм који може да учи као и човек, да чита и примењује научено, да анализира свог корисника и даје му оно што он прижељкује. На тај начин Ереб контролише своје играче, јер им пружа осећај сигурности и припадања.

Лексичка поливалентност простора и времена доводи до укрштања просторних и временских перспектива, измештања прошлости и будућности у тренутак садашњости. На крају романа, као епилог, у виртуелном свету појављује се творац Ереба, научник који је виртуелни свет Ереба осмислио како би се осветио непријатељу. Иако припада, као покојник који је извршио самоубиство, прошлости, он се појављује у будућности, да би у неком садашњем тренутку открио свом сину, једном од играча Ереба, тајну игрице:

„Ереб је био новчић који сам бацио. Док се он окретао у ваздуху, ја сам већ био отишао. Играчи су у сваком тренутку имали избор, могли су у свако доба да престану да играју. На почетку су сви морали да прођу поред мене и ја сам их опоменуо. Сваког појединачно” (Познански 2011: 431).

Психолошко тумачење лексичке поливалентности

Ереба

Пројектовање ликова у виртуелни подземни свет Ереба и њихова идентификација са имагинарним јунаком кога су одабрали да их представља у игри оставља у свету предметне реалности *Ереба* психолошке последице које је описала и модерна наука бавећи се феноменом зависности од видео-игрица и интернета. Играчи Ереба изостају из школе, нередовни су у учењу и испуњавању својих обавеза, ступају у конфликте са родитељима, губе бројна претходно стечена интересовања и разграђују постојеће социјалне контакте и односе. Они више нису слободни, јер Ереб господари њиховим мислима, осећањима, понашањем. Њихово понашање испуњава већину критеријума које је користила Кимберли Јанг (Јанг 2004, према: Ковачевић-Лепојевић 2011: 620) у испитивању понашања зависника од интернета:

1. Зависници су окупирани објектом зависности (Сви играчи Ереба су окупирани игрицом).
2. Зависници имају сталну потребу за повећањем времена на интернету (Ликови у *Еребу* изостају из школе и не спавају како би играли игрицу).⁴
3. Појава симптома апстиненцијалне кризе код зависника при покушају смањења употребе или при лишавању интернета (У складу са правилима игре, у роману Урсуле Познански играч има само једну прилику да постане део виртуелне стварности. Огрешење о правила игре или

⁴ Понашање главног јунака дечака Ника на часу, у школи, после једне од непроспаваних ноћи уз Ереб, илуструје наведено:

„Било је тешко остати будан, тако тешко. Браде подупрте левом шаком, Ник је зуррио у таблу док му очи нису засузиле... Кад би затворио очи, не би га више пекле тако јако, само начас. То годи. Заиста годи. Заиста...” (Познански 2011: 228–229).

губитак живота у њој аутоматски значи избацивање из Подземног света, што ликови у свету своје просторне и временске реалности тешко подносе).⁵

4. Зависник има немогућност контроле над покушајима да смањи време или прекине употребу интернета и на интернету остаје дуже или му приступа чешће него што је планирао (Играчи узалудно покушавају да се одупру дочараној предметности простора и времена у Еребу).⁶
5. Код зависника од интернета појављују се проблеми у социјалним односима, у школи или на послу (Играчи Ереба имају проблеме у социјалним односима и заостају у учењу. Код главног јунака се појављују проблеми и у комуникацији са родитељима).⁷
6. Зависник скрива реално време које проводи на интернету и обмањује породицу и колеге (Јунаци Ереба често прибегавају лажним изговори-ма како би прикрили реално време које проводе у виртуелном свету игрице, а главни јунак неретко смишља изговоре како би добио додатно време за игру).⁸
7. Зависник перципира интернет као начин да побегне од проблема, попут туге, кривице или анксиозности, који га муче у стварном животу (У предметној реалности Ереба, на самом почетку романа, посред-

⁵ Наведено показују бројни примери у роману. Као пример, навешћемо молбу ћутљивог дечака Грега, који тражи помоћ од главног јунака да се врати у Ереб:

– Мораш да ми помогнеш, Ник, молим те.

Грегова горња усна благо је дрхтала, као и његове шаке, које су држале ненарезан ДВД у оригиналном паковању.

– Синоћ сам избачен. Али била је то заблуда, стварно, безусловно морам да разговарам са гласником, а ти мораш да ми ископираш игру, молим те! (Познански 2011: 226–227).

⁶ Наведено показује понашање главног јунака и његова размишљања у ситуацијама када он покушава да направи паузу у игрању:

„Чинило му се да је пауза добра идеја. Појести нешто, такође. Устаће, изаћи из собе и скокнути до кухиње. Мама је сигурно већ нешто скувала. Зурио је у екран, у улице града, своје вилењачко ја. Није могао да се одвоји од екрана. Нешто му је говорило да ће се сваког часа нешто догодити. Напад оркова, гласников налог, неки задатак, нека загонетка. Нешто што ће пропустити ако се сада искључи. Можда на сат времена? Један сат за јело, за размену неколико љубазних речи са мамом и татом и ... за одлазак у WC. Тек тада је приметио колико му је било хитно и како је сав искренут седео на столицу не би ли поднео притисак бешике” (Познански 2011: 165–166).

⁷ Навешћемо пример дијалога који показује проблем неразумевања у комуникацији главног јунака и његових родитеља.

– Е, извини – можеш ли то да поновиш?

– Питала сам те да ли рад из хемије предајеш већ следеће недеље. Господе боже, Ник, шта се то догађа с тобом?

Татин повећи стомак ударио је у ивицу стола кад се љутито нагнуо напред.

– Уопште ми се не допада што си тако одсутан. И то још кад се разговор тебе тиче (Познански 2011: 110).

⁸ На позив пријатеља да се провозају бициклом у природи, главни јунак смишља прикладан изговор.

– Стварно добра идеја, али управо седим и радим домаћи из хемије. Ту морам пошто-пото да урадим нешто паметно и не желим ништа да ризикујем (Познански 2011: 114).

ством приповедања у трећем лицу, читалац сазнаје да главни јунак у школи има проблем са учењем хемије).⁹

Приповедачки поступак у роману *Ереб* Урсуне Познански у коме долази до преплитања виртуелног и реалног времена и простора открива да савремена технологија чини човека неслободним. Играње са перспективама времена и простора са семантичког становишта рефлексивних слојева романа показује да модерна компјутерска технологија ставља човека у поданички положај јер, као и јунаци *Ереба*, и он постаје зависан од виртуелних светова, у тој мери да измешта своју егзистенцију из реалне у свет виртуелне предметности у којој успоставља емотивне контакте са имагинарним пријатељима. Бекство од свакодневних обавеза јунака *Ереба* и губитак социјалних контаката у њиховом предметном свету само су неки показатељи стварних последица које изазива виртуелна зависност. Свако је бекство облик неслободе, страха и вид насиља над собом. Бекство у виртуелну егзистенцију може бити последица угроженог осећаја сопства из кога произлази субјективно доживљена и несвесна кривица. Недељковић указује да она производи и неспособност да се постигне задовољавајући квалитет односа са другим људима и немогућност опуштања и уживања у животу (Недељковић 2011). Тражење излаза стварањем привида живота, егзистирање у виртуелности као копији живота, човеку даје лажан осећај пуноће осећаја и живљења.

Саги проведени за рачунаром у реалности проузрокују постепено отуђење човека, иза кога се крије усамљеност и губитак слободе. Имају за последицу слабљење пријатељских и емотивних веза, које постепено прераста у њихов губитак и узрокује отуђење човека као социјалног бића. Јеротић на питање зашто је људима тешко да се воле даје једноставан и песимистичан одговор: „не волимо или тешко заволимо јер нисмо били вољени!” и разлоге томе налази у често неповољним условима да се код деце у првим годинама живота развије „архетип љубави као клица са којом се рађамо” (Јеротић 2010: 118). Наведено имплицира важност породице, првенствено улогу родитеља, односно, квалитет времена проведеног са децом. Деца, тј. млади, најугроженији су део популације који је подложен различитим облицима интернет-зависности. Она успостављају бројне социјалне односе на друштвеним мрежама, али им се самопоуздање у реалном животу смањује. Смањивање самопоуздања у реалности, увећање социјалне изолације и депресије, као и бројна анксиозна стања, сматрају се предикаторима интернет-зависности (Ковачевић-Лепојевић 2011). Нека истраживања понашања младих који су зависни од виртуелних светова показују немогућност контроле њиховог понашања и указују на последице које та немогућност контроле понашања има по стварни живот, чиме се улази у зачарани круг, јер се проблем и последица узајамно оснажују (Чанг, Лоу 2008).

⁹ „Хемија је била казна судбине. Све очајнији, Ник је висио над књигом и покушавао да укапира задатак који им је госпођа Гантер задала за тај час. Кад би барем Ц на крају године било довољно. Али не вреди му ништа испод Б, а заправо би морало да буде А. Медицински факултети не примају неспособњаковиће за хемију” (Познански 2011: 19).

Закључна разматрања

Научнофантастичност књижевног дела огледа се у снази футуристичке визије да предвиди нова открића и проналаске. Рецимо, Жил Верн је био велики визионар и антиципатор, који је у својим романима предвидео пловидбу атомском подморницом, освајање космоса и спуштање на Месец, аутомобил, бежични пренос струје и слике, „читав низ изума и чуда, која су у његово доба била само фантазија и сан, а данас животна реалност и део човекове свакодневице” (Миљинковић 2006: 2011). Чини се да и виртуелна стварност коју представља *Ереб* описује блиску будућност напретка људске технологије која за последицу има деперсонализацију и дерационализацију људске јединке у реалном животу. Поткоњак указује да у усавршавању човека не постоје границе, а да пут којим ћемо ићи зависи у великој мери и од нас самих. „Избор је ствар сваког човека, али је и одговорност за тај избор на самом човеку” (Поткоњак 2016: 133).

Лексичка поливалентност простора и времена посредством које се открива футуристичка визија у роману Урсуле Познански, која је настала привидним увођењем фантастике у реалну предметност романа (у којој се, наизглед, виртуелност и реалност укрштају), има за циљ да опомене какве последице по психичко здравље човека може да има развитак модерне технологије и стварање виртуелног света не више као приближне или верне имитације, већ као замене правом животу. На озбиљност проблема интернет-зависности, која обухвата и зависност од видео-игрица, указује и предлог да нова Америчка класификација менталних поремећаја (DSM-V) уврсти у посебну категорију кибернетских поремећаја како зависност од интернета, тако и све видове злоупотребе модерних техничких средстава, попут мобилних телефона, компјутера и видео-игрица (Митровић и сар. 2014).

Урсула Познански је *Еребом*, без наметнутог утилитаризма, указала какве опасности по душевно здравље и духовност човека, нарочито младих, може да има напредак модерне технологије, нарочито у области компјутерских игрица, у којима напредна технологија специјалним ефектима не само да дочарава већ и замењује предметну реалност која потпуно увлачи реципијента у свој свет.

ЛИТЕРАТУРА

Цермановић, Срејовић 1996: А. Cermanović i D. Srejović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, Beograd: Savremena administracija.

Чанг, Лоу 2008: М. К. Chang and S. P. M. Law, Factor structure for Young’s Internet Addiction Test: A confirmatory study, Amsterdam: *Computers in Human Behavior*, 24(6), Amsterdam, 2597–2619.

Јетотић 2010: В. Јеротић, *Препознати Христа*, Београд: Ars Libri/Беокуќига.

Ковачевић-Лепојевић 2011: М. Kovačević-Lepojević, Pojam i karakteristike internet-zavisnosti, Београд: *Specijalna edukacija i rehabilitacija*, 10(4), Београд, 615–631.

Милинковић 2006: М. Милинковић, *Страни писци за децу и младе*, Чачак: Легенда.

Митровић и сар. 2014: D. Mitrović i sar., Uпотреба interneta kod đака u Knjaževcu, *Timočki medicinski glasnik*, 39(2), Zajеčар, 66–77.

Недељковић 2011: S. Nedeljković, *Kultura i nasilje – pojmovi i paradigme*, Kruševac: Vaštinik.

Поткоњак 2016: Н. Поткоњак, *Будимо људи – циљ васпитања у православу – светосављу*, Београд: Српска академија образовања.

Познански 2011: U. Poznanski, *Ereb*, Beograd: Laguna.

Јанг 2004: K. Young, Internet Addiction: A new clinical phenomenon and its consequences, Thousand Oaks: *American Behavioral Scientist*, 48(4), Thousand Oaks, 402–415.

Мирјана М. Стакич

ПОЛИВАЛЕНТНОСТЪ ЛЕКСЕМ ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ В РОМАНЕ
ЭРЕБ УРСУЛА ПОЗНАНСКИ

Резюме

В данной статье мы исследуем лексическую поливалентность времени и пространства в романе *Эреб* Урсула Познански. Поливалентность лексем времени и пространства в нарративной стратегии романа приводит к переплетению виртуального и реального времени и пространства, переплетающие границы их распространения до точки взаимного нераспознавания. В *Эребе* виртуальное представление пространства и времени эгзистирует одновременно с реальной предметностью воспринятого мира с позиции семантической интерпретации лексической поливалентности, иницируя многие вопросы, к которым мы подходим с аспекта психологии. Перемещение и переплетение пространственной и временной перспективы выявляет многочисленные экзистенциально-психологические проблемы, с которыми сталкивается современный человек в глобальном мире и обнаруживает многочисленные психологические последствия, которые объяснила современная наука, исследуя феномен игровой зависимости, как разновидности интернет-зависимости.

Ключевые слова: лексическая поливалентность, лексемы, язык, процесс повествования, психологическая интерпретация, время и пространство, зависимость от видеоигр и интернета, роман *Эреб* Урсула Познански.