

КОМПЈУТЕРСКА ИГРА
У КИБЕРФАНТАСТИЦИ:
„ЛАВИРИНТ СМРТИ“ У ДВА
РОМАНА СЕРГЕЈА ЛУКЈАНЕНКА

Uniwersytet Gdański,
Wydział Filologiczny

Апстракт: У уводном делу текста се указује на одлике популарне књижевности, а потом на то да компјутерске игре и књижевна дела могу да имају двосмерне односе, јер нека књижевна дела су инспирисана компјутерским играма и обратно, игре могу настати по књижевним делима. Игре и књижевност везују лудички елементи и нарација, која се различито обликује у тексту књижевности и вишемедијалном простору компјутерских игара. Указује се на особености киберпанк романа у руској књижевности деведесетих година 20. века и анализира начин приказивања игре „Лавиринт смрти“ у романима Сергеја Лукјаненка *Лавиринт одраза* (1997) и *Лажна ојледала* (1999). Указује се на однос неvirtуелног света и секундарних светова виртуелног града Диптауна и игре „Лавиринт смрти“, анализирају се наративна стратегија представљања сценарија и господара игре, те интермедијални аспекти рецепције два анализирана романа Сергеја Лукјаненка.

Кључне речи: киберфантастика, компјутерска игра, нарација, секундарни свет, виртуелни свет

0. Популарна култура. Назив популарна књижевност последњих година се чешће употребљава од помало погрдних назива рото, жута, тривијална, масовна књижевност, којима су називане мање вредне књиге, продаване у великим тиражима. Док се током седамдесетих и осамдесетих година 20. века говорило о елитној и масовној, тривијалној и уметничкој књижевности (Žmegač 1970; Slapšak (red.) 1987), чиме је подразумевано оштро вредносно сучељавање вредне и мало вредне књижевности, после периода слабљења таквих опозиција ти називи данас делују неприкладно. Писци дела избрушеног стила почели су да укључују теме и поступке писаца масовне књижевности, а неки од писаца жанровске књижевности су учинили сложенијим своје текстове, па је дошло до мешања и приближавања ових видова књижевности, како у приступима аутора, тако и у виђењима осталих учесника књижевног процеса. Значај књижевних критичара се временом умањивао, а у пласману и реклалама књига издавачима је било у интересу да избегавају непожељну им опозицију елитног и масовног, па су истицали популарност најпродаванијих књига и писаца. У данашњим разматрањима нема пређашње полемичке загрижености кудилаца и заштитника

масовне културе, јер је појам популарне културе вредносно неутралан. У популарној култури ослабиле су и границе између различитих медија – стрипа, филма, књижевности, игара, музике – што се одразило и на повезивање раније одвојених приступа. Сада фикционални текстови лако прелазе из једног медија у други, па су и њихови критичари и проучаваоци суочени са потребом разумевања различитих медија. Пољски проучавалац Богдан Троха пише:

Један од темељних аспеката [популарне] књижевности јесте њена стална веза са популарном културом. А тим самим и са механизмима који управљају том културом. То се добро уочава у јаким везама између филма, игре, стрипа и књижевности, као и у њеним везама са музиком и владајућим општим културним трендовима (Trocha 2015: 90).

Теорија популарне културе указују на брзо реаговање дела популарне књижевности на догађаје из ванкњижевне стварности (Trocha 2015: 80), што их уз све израженије везе са визуелним нарацијама других медија чини важним извором не само за филолошке, већ и за културолошке студије. О књижевним текстовима који укључују изражајна средства других медија више није могуће писати користећи само књижевнотеоријске појмове.

Од компјутерске игре ка књижевности. *Homo ludens* као биће склоно игри је развојем кибернетичке цивилизације добио компјутерске верзије старих игара, али и нове игре логичко-комбинаторних слагалица, игре брзог реаговања, стратегије, симулације реалног живота и бројне авантуристичке игре у компјутерски симулираној стварности. Као нови тип провођења слободног времена компјутерске игре су се брзо усавршавале и постале су део индустрије забаве. Играње задатих улога са постављеним задацима представља основу многобројних компјутерских игара (RPG) у којима је идентификација играча са виртуелним играчима условљена и тачком гледишта играча.

У компјутерским „пуцачким играма из првог лица“ (First person shooter – FPS) задатак је што дуже опстати на бојном пољу и убити што више виртуелних противника. Неке од ових игара имају и фабуларне елементе са задацима које играч треба да обави да би напредовао у игри. Успех у борби зависи од предвиђања кретања противника, вештине избегавања његових напада, спретности кретања, као и брзине и прецизности гађања. У тимским играма важна је и усклађеност са играчима-саборцима, налик борби у реалним околностима. Али за разлику од живота, игра је поновљива и дозвољава испробавање друкчијих потеза. Када играча убију, он је мртав само у игри, па је игра мање опасна од борбе у рату или криминалним обрачунама. У виртуелној стварности компјутерских игара, која све више личи на реалност будућих, садашњих или прошлих светова, убијени играч се враћа у игру са новим животом, поново се јавља на бојишту у новој

борби. Та лакоћа умирања и оживљавања чини већом могућност победе, јер се може започети нова битка – то чини привлачним игре са пуцањем која доноси профите њиховим творцима.

Мотиви компјутерских игара са пуцањем и борбама су се појавили у западним књижевностима и филмовима, а током деведесетих година и у словенским књижевностима. Међу руским писцима који су у своје киберпанк текстове укључивали и компјутерске игре, најпопуларнији су били Виктор Пељевин, Алексеј Андрејев под псеудонимом Мери Шели, Сергеј Лукјаненко и Владимир Васиљев. Појава нових игара и мотива у киберпанк књижевности донела је и ширење тема и у руској киберпанк књижевности. У роману Василија Маханенка *Свејџ Барлионе* описује се виртуелни свет са чудесним бићима и биткама-играма у коме игра неким играчима представља мучење, јер играју у режиму са укљученим осећањима. Дмитриј Рус у *Играјши, да би се живело* приповеда о неизлечиво болесним људима који се предају вечној игри Другог света.

Од књижевности ка игри. У многоетапним авантуристичким играма са елементима играчевог избора алатки, помоћника и поступака нужно је постојање фабуле са низом ситуација у које играч доспева. Та чињеница указује на присуство приповедних чинилаца у поставци сижеа и амбијента и у психолошким и социјалним цртама актера. Књижевно умеће се на различите начине укључује у компјутерске авантуристичке игре са развијеном фабулом игре. Неки творци игара узимају постојећа књижевна дела за предлошке својих компјутерских игара. Тако су и романи словенских писаца послужили као полазиште у саздавању неколико компјутерских игара: игра *Дивље њоље* је створена по историји Пољске од друге половине 16. века до 18. века, по Сјенкјевичу. У стварању два издања игре учествовали су и писци Јацек Комуда и Марћин Барилка. Серија игара *Вештац* је настала по циклусу романа о Гералту из Ривије, пољског писца епске фантастике Анджеја Сапковског. Мотиви романа браће Стругацких *Пикник на рубу друма*, и по њему снимљеног филма *Стигалкер* Андреја Тарковског, уграђени су у пуцачку игру са фабуларним елементима S.T.A.L.K.E.R. чија је радња премештана у забрањену зону Чернобиљске атомске централе. Игра *Линија делиријума* је инспирисана Лукјаненковим романом *Император илузија* (Bartoni 2007: 267). По романима Лукјаненковог циклуса *Пајрола* објављена су два дела компјутерске игре у жанру RPG и аркадне трке. По роману Дмитрија Глуховског *Мејро 2033* направљен је циклус романа, „фан романи“ (fun novels, романи које по мотивима свог кумира пишу поклонници његове књижевности) и пуцачка игра која се дешава у московском метроу.

1. Киберпанк и Сергеј Лукјаненко. Станислав Лем је у футуристичкој књизи *Summa technologiae* (1964, 1967²) песимистички предвиђао да ће у фантаматици, кибернетички сазданим виртуел-

ним световима, човек губити свој идентитет. И утемељитељи англо-америчког киберпанка осамдесетих година 20. века су песимистички предвиђали претећи нестанак биолошких и психолошких црта људи у свету који контролише вештачки разум.

Сергеј Лукјаненко је захваљујући динамичним заплетима и занимљивим ликовима постао један од популарнијих савремених писаца руске фантастике. Захваљујући преводима и екранизацијама његових романа Лукјаненко је познат и ван Русије. О страственој склоности Лукјаненка према компјутерским играма речито сведочи наслов исповедног есеја „Историја болести“. Потписом овог текста – писац и играч – Лукјаненко истиче и лично доживљене везе писања и играња компјутерских игара, он се сећа утисака после читања приче Пељевина „Принц Госплана“, који му је показао да компјутерска игра може да буде и предмет приповедања. О игри *Starquake* писац је написао и књигу. Лукјаненко је после неколико кибер прича, крајем деведесетих година, написао кибертрилогију, у којој су два прва романа чврсто повезана радњом, док се у трећем појављује исти амбијент, али са замењеним улогама главних и споредних актера.

Стратешка игра *Warlords*, са елементима игре у улози изабраног лика у фантазијском сукобу добра и зла, подстакла је Сергеја Лукјаненка да напише *Ноћну џајролу*, а заједно са Владимиром Васиљевим и роман *Дневна џајрола*. Филмске верзије ових дела по сценарију писца и режисера Тимура Бекмамбетова (2004, 2005) прошириле су славу дела овог циклуса. Италијан Стефано Бартони наводи да је Лукјаненкова космичка опера *Император илузија* инспирисана игром *Master of Orion* (Bartoni 2007: 266–267).

Киберфантастика Сергеја Лукјаненка обухвата различите светове – далеке планете са ванземаљским бићима, удаљене галаксије и космос са биткама раса и империја, градове у виртуелном простору, градове насељене демонима. Писац је после више киберфантастичних прича крајем деведесетих године 20. века написао трилогију о Диптану, у којој су романи *Лавиринт одраза* (1997) и *Лажна оледала* (1999) чвршће повезани, док књига *Прозрачни вишражи* (2000 *Прозрачные вишражи*) описује тај свет са споредним јунацима прве две књиге.

Насупрот Лемовом песимизму и дистопијским световима Гибсона и Стерлинга, Сергеј Лукјаненко не приказује немогућност разграничења стварног и кибернетички створеног света. У својим романима он бира блиску будућност у којој је граница између не-виртуелног и виртуелног света јасна, а прелазак те границе свестан и добровољан. Тиме руски писац умањује опасности по стварни свет од виртуелног света, а пажњу поклања претњама које би људи из стварног света могли да нанесу виртуелном свету.

2. Компјутерска игра се у киберпанк романима *Лавиринт одраза* и *Лажна оледала* Сергеја Лукјаненка налази као посебан свет

у виртуелном граду, створеном компјутерским алатима. Да би неко ушао у игру, најпре мора да уђе помоћу хипнотичког дејства дип програма у сам виртуелни град Диптаун. На тај начин се модалитети виртуелних светова, који су у отклону од неvirtуелне стварности усложњени, јер поред законитости уласка, боравка и изласка из Диптауна, постоје и правила пуцачке игре. У Лукјаненковим романима та игра против компјутерски сазданих чудовишта и зомбија није једна од узгред описаних забава Диптауна, већ се налази у средишту заплета. У оба романа главни јунак мора да реши задатак који се тиче судбине виртуелног света, а то решење је повезано са његовим проласком кроз поменуту игру. На тај начин исход игре је непосредно повезан са заплетом и расплетом романа, а тиме и судбином јунака.

Да би неко ушао у пуцачку игру „Лавиринт смрти“ за много играча (*multiplayer game*), он мора да прође безбедносно контролу и уђе кроз њену капију. То подразумева да је виртуелни град без чијег постојања и улазак у игру није могућ, тј. да он представља међусвет између неvirtуелног света и света игре. У компјутерским играма такав међусвет не постоји, па је улазак и излазак из игре директан. Када неког играча убију, слика његовог мртвог тела још кратко време остаје видљива, а затим нестаје, а он ишчежава из виртуелног света.

Назив игре „Лавиринт смрти“ указује на то да се у њој играчи могу изгубити, али се истиче и опасност погибије у том лавиринту. Главни циљ је проћи све нивое и убити Императора. Вештина убијања, сакривања и маскирања и сакупљања што моћнијег оружја повећавају шансу на успех у игри. У игри је дозвољено убијање програмски створених чудовишта, али се играчи могу и међусобно борити ради отимања помоћних средстава за излечење или добијање снаге (апотека) или оружја. Зато је игра сурова, а играч кога погоде још неко време остаје са ранама и крвљу, а затим његови обриси нестају са попришта. Играчи могу да се удружују у свом походу, што писцу омогућава да оцрта разлике у карактерима својих јунака. У игри у којој има толико чудовишта и убица погибија је врло извесна, мада смрт у виртуелном свету није једнака стварној смрти, јер се играч може вратити у игру са новим животом.

Лукјаненко је у тексту романа понудио много чињеница о овој игри, њеним правилима и играчима, месту у виртуелном свету Диптауна. Игру је повезао са дешавањима тако да се игра у оба наставка налази у центру заплета, па се односи сукобљених јунака или ситуација које ваља разрешити повезују са расплетом у игри. У оба романа реч је о игри са пуцањем која се зове „Лавиринт смрти“. Лукјаненко је познавалац игара и игра коју играју у његова два романа ослања се на пуцачку игру Дум (*Doom*, сродне игре биле су у тада *Wolfenstein*, и *Quake*), за коју је велики напредак у тродимензионалној графици и кретању играча разрадила почетком деведесетих година за персо-

налне компјутере једна америчка фирма. Игра се помиње на више места у роману: о подели думера на оне који играју на тастатури и мишем (Лабиринт: 126), Леонид се представља као думер, говори да је играо на раним верзијама игре за коју мало ко и зна (181–182). У роману се помињу и игре „Звездана патрола“, „Звезде и планете“.

У првој књизи Леониду, као рониоцу, у виртуелном простору наручују задатак да спасе неког играча кога на 33. нивоу стално убијају, кога службеници запослени у компанији не могу да извуку. Леонид и његови познаници у стварном свету и саиграчи-саборци у „Лавиринту смрти“ договарају се како да што брже дођу до нивоа на коме се заглавио играч кога они називају *Злосрећник* (Неудачник). Будући да играч предуго не излази из игре, у фирми која брине о развоју и безбедности игре, али и о безбедности играча у њој, плаше се да играч из неког необјашњивог разлога није у могућности да се врати у стваран свет, па није у могућности ни да се окрепи, једе и испава се. Штитећи углед игре и своје фирме, они наручују од Леонида да заглављеног играча извуче са 33. нивоа.

У другој књизи, пак, Леонид је прослављени ронилац у виртуелном простору (дајвер), избегава управу игре „Лабиринт смрти“, и по сваку цену, уз помоћ пријатеља хакера жели да што брже дође до последњег, стотог нивоа, јер само победивши Императора може да уђе у Храм дајвера и прочита поруку од које зависи спас целог виртуелног света. Леониду у спасу целог Диптауна помаже хакер са прикривеним вирусом, али и један од чувара игре, који схвата Леонидов план и помаже да се његова група оријентише у препрекама и кратицама на нивоу који они не познају, иако тиме крши своје дужности задужене за безбедност „Лавиринта смрти“.

3. Стара и нова верзија. Верзије игре у два романа – у првом са спасавањем заглављеног играча, а у другом са борбом са Императором – разликују се. Будући да се радња другог романа одвија касније, игра је унапређена. Зато се у другој књизи пореде стара и нова верзија игре. Да би спречили уношење вируса које је хакер Манијак, Леонидов пријатељ, унео у игру да би му омогућио да уђе на 33. ниво, творци игре су увели обавезну проверу играча (3). Писац подсећа читаоце на епизоду из првог дела са вирусом „Варлок 9000“.

Када група треба да уђе на четврти ниво, Леонид пита да ли је неко играо нову верзију, а дечак Пат му одговара да је играо само у локализованој верзији (6). Писац тим речима читаоцу открива да је могуће играти „Лабиринт смрти“ без посредничке улоге међусвета Диптауна, али да та верзија није најновија верзија, тј. верзија у виртуелном свету може бити у неким детаљима и друкчија од верзије игре на компјутеру у стварном свету. У новој верзији, чудовишта нису само програми, већ то могу бити и људи, други играчи, што опасности и саму игру чини много непредвидљивијима. Пат пита

Леонида зар није читао о томе у рекламним проспектима, па му додаје да и у „Звезданој патроли“ сада играч може да игра против земљана (9). У разговору сабораца у свлационици пред улазак у игру у другом делу пореди се стара и нова верзија. Један саговорник каже да „Лавиринт смрти“ више није песак у коме се деца играју већ да је налик војном полигону у коме је важан тимски наступ.

4. Међуоднос светова. Светови реалног живота, киберпростора у граду Диптаун су и одвојени и повезани. Вишеетапна игра борбе на живот и смрт у фикционалном свету Лукјаненкових романа није само виртуелна забава на компјутеру у стварном свету и престаје да буде само игра. У вези са светом игре и живота ван ње, ток игре може да утиче на односе и мотивацију актера у обе стварности. У тим случајевима у затворени свет игре продиру интереси који нису уписани у сценарио игре, али и обратно, исход игре утиче на свет ван ње. Тада играч уноси у игру веће улоге од играча који се забавља, јер исход игре постаје значајан и за особе ван игре, па може себи да допусти одступање од правила. Леонид је у игри ограничен временом извршења задатка, па не рачуна на могућност да га убију и да поново улази у игру са „новим животом“. У таквој прилици игра губи својствену јој поновљивост, и претвара се у непоновљиву борбу, јер је исход „игре“ судбоносан за опстанак виртуелног света.

Када се Леонид налази у стварном свету, он мисли и о свету игре у виртуелном свету и обратно, он у свету игре размишља када би требало да се врати у стварни свет. У неvirtуелном окружењу он је Леонид, а у свету игре „Лавиринт смрти“ зову га Стрелац. Приповедач понекад уплиће реалије два света. Сваки улазак и излазак у виртуелни свет, као и улазак и излазак из игре, писац прати понеким детаљем о расположењу или изгледу јунака. У роману постоји и неколико дијалога о необичном начину изласка из виртуелног света. Ређе се читаоцу у приказу проласка кроз бојна поља игре нарушава миметичка илузија самосталности света игре неком алузијом да је она створена компјутером као што се дешава у епизоди када Стрелац близу изласка са неког нивоа угледа „окрвављени женски труп... увек он овде лежи... тихо ради компјутер. На екрану је мени игре“ (123), чиме приповедач наводи читаоца да „изађе из игре“ у реалан простор и присети се да компјутер ствара виртуелни свет у коме он дејствује као у стварном свету. Та веза виртуелног и неvirtуелног света огледа се и у опису Дизниленда на 33. нивоу, када јунак помишља на гејм дизајнере или потом, поводом изгледа чудовишта, помисли „очигледно су се родили у нечијој болесној уобразиљи“ (163). Када се налази у Викином загрљају, Стрелац размишља да ли је према жени коју љуби коректно на трен изаћи из виртуелног света у неvirtуелни, с идејом да такви љубавници нису у равноправном положају.

Стварни свет и кибернетички створени свет Диптауна су у заплету романа *Лажна ојледала* повезани жељом Дмитрија Дибенка

да створи вештачки интелект који би овладао читавим виртуелним светом. У киберпанку Лукјаненка се не приказује потпуно потчињавање стварног света виртуелном, већ заштитници слободе у виртуелном свету бране виртуелни свет од опасног узурпатора. Тако и Лукјаненко сучељава добро као борбу за слободу и зло као намеру да се та слобода другима одузме. У секуларизованом свету његових романа метафизички аспект добра и зла премештен је у социјално-психолошку сферу. Посебну моћ у том свету имају хакери као врсни познаваоци компјутерских програма. Адам Мазуркјевич за хакера, као једну од икона у имагинаријуму киберпанк културе, пише да је то:

фигура која омогућава јасно уочавање веза киберпанк идеологије са текстовима културе у којима хакер испуњава функцију романтичног бунтовника против друштвеног система који прети слободи (Mazurkiwicz 2014: 297).

Мотив давања или одузимања моћи који је у фантастици оностраних светова везан за богове или демоне, у киберпанк романима се везује за хакера чије моћи надилазе моћи обичног посетиоца киберсвета. У Лукјаненковим романима о Диптауну, хакер звани Манијак је хулиган позитивних црта, али своја знања користи да би заштитио пријатеље и виртуелни свет. У првом делу Манијак прокријумчари вирус који омогућава Леониду да дође до 33 нивоа. У другом роману он раставља вирус на много делова, сакрива у зуб и влас косе, а склапа у „Лавиринту смрти“, омогућавајући групи да пречицом, без дугих борби, дође до последњег нивоа.

У Лукјаненковим романима *Лавиринт ограда* и *Лажна ојледала* различити светови су повезани. Фонолошком адаптацијом речи – дајвер (ронилац) и употребом енглеске речи *deep* (дубоко) очигледна је сугестија писца да се у виртуелни свет урања надоле. Ти су светови блиски, јер их насељавају људи и програми који још у великој мери задржавају везу са својим људским творцима. Иако је виртуелни свет секундарни свет, постојање вируса који може да уништи компјутер или чак да убије човека значи да то за људе на Земљи више није безопасан свет. Оно што је пренето из света људи у виртуелни свет је замисао о неограниченој власти. Леонид и неколицина посетилаца имају ту способност да не подлежу хипнотичком дејству програма за виртуелни света и могу самостално да изађу из њега, што им даје предност да се слободно крећу у виртуелном простору. Зову их дајвери:

Реч „дајвер“, пореклом из енглеског језика, означава гњурца, човека који рони. Избором овог назива писци сугеришу да је виртуелни свет свет дубине. Надљуди Диптауна – града у дубини, дајвери, искачу из опасних ситуација, могу да спасавају угрожене посетиоце виртуелног света, виде илузорност тог света коју други не виде (Ајдачић 2008: 13).

5. Видови нарације. Лукјаненко у романима укршта различите приповедне токове који прате дешавања у стварном и виртуелном свету. Саму игру „Лавиринт смрти“ читалац и са површним представама о играма може лако себи да представи. Игре садрже наративну структуру која се уклапа у шири наративни оквир сижеа у који је она смештена. Јежи Зигмунт Шеја у књизи о компјутерским играма пише о сценарију као елементу игре који је најближи књижевности, будући да укључује фабулу, путеве достизања циљева, ликове, најважније локације и др. (Szeja 2004: 79). Неке игре поседују и објављени сценарио, који се може набавити и у виду књиге. У компјутерској игри важан је и „господар игре“, о коме Шеја пише:

Господар игре обавља функцију наратора, уводи у свет игре, описује дејства свих актера у приказаном свету, игра самосталне јунаке; одлучује какав учинак постижу играчи и у ком степену; кажњава и награђује јунаке, држећи се црта датог универзума и реализујући поставке сценарија (Szeja 2004: 79).

Господар игре даје информације о правилима, избору актера, дозвољеним и забрањеним акцијама, расположивим алатима/оружју и ресурсима, оствареним резултатима, стеченим правима. За играча то су важни подаци, будући да они предодређују могућности његове игре. Они не припадају нарацији, али одређују оквире могућега у дејствима, па се отвара питање како приповедач киберпанк читаоцу преноси податке о могућем и дозвољеном које даје господар игре.

Лукјаненко је те информације „господара игре“ понудио на неколико начина, неке одломке је уткао у дијалоге, неке је приказао мислима главног јунака, а неке унео у речи свезнајућег приповедача. Неки подаци „господара игре“ представљају опширне низове понуђених реалија из којих играч изабира актера, алате или неко њихово својство. У приповедном тексту такве низове је могуће представити каталогом, што умањује динамичност текста, па их он не описује детаљно. Писац се прикрива и фикционализовањем уверења да су актери романа добро упућени у игру. Када жели да читаоца упозна са неким правилима игре, Лукјаненков приповедач то препушта упућенијим актерима, који та правила објашњавају својим мање упућеним познаницима. Леонид, главни јунак, ронилац по виртуелном свету, у првом делу је стекао и надимак Стрелац, који довољно јасно упућује на његову врхунску вештину борбе у игри „Лавиринт смрти“. Стрелац у романима поседује људске црте које сенче лик суперјунака приказом сумњи и умора, жеља и страхова. Сложеност идентитета особа у виртуелном свету (види Ајдачић 2008: 14–17) у грађењу главног лика учињена је још сложенијом у сукобу Леонида/Стрелца и злог Мрачног Рониоца, који се показује као Леонидов мрачни двојник.

У *Лавиринћу ограла*, Дик Трејси, дајвер који ради у игри је чувар, прелази на страну групе која предвођена Леонидом хоће да дође

у Храм дајвера. У својству чувара, Дик, наравно, зна много више од било кога у групи, јер нико ту раније није био. Дик их упознаје са дебљином и изгледом преградног зида, стратегијом игре, својствима Императора, он зна како треба да се спусте са велике висине до врта Императора и објашњава где се налазе мање опасни програми и опаснији играчи-људи. Дик брани игру „Лавиринт смрти“ од оптужби да представља пропаганду насиља, понављајући речи творца игре да Император представља нељудску силу која уништава људе, али да, убијајући Императора, људи штите свој свет и спречавају га да их и даље убија. Дикова одбрана развоја програма за убијање је напетнута, али таквим размишљањем Лукјаненко је читаоцима предложио једну маркетиншку позицију творца пуцачких игара.

6. Рецепција и интермедијална судбина светова. Гејмери и читаоци, популарна култура. Популарна култура је у различитим видовима уплетена у Лукјаненково стварање виртуелног града Диптауна и пуцачке игре „Лавиринт смрти“ у њему. Лукјаненко се романом вишеструко одужио како свету компјутерских игара, тако и свету филма, популарне књижевности и интернета, подстичући интеракције замишљеног Диптауна у сегментима популарне културе на које се ослонио. Преплитање књижевности и компјутерских игара заинтересовало је љубитеље игара и гејмере за циклус романа јер је у њему представљена игра, напреднија од оних које су биле доступне у време кад је роман написан. У приказу саме игре писац је замислио како би могле да изгледају игре блиске будућности, које, у време писања романа, нису биле технички и дизајнерски могуће. Љубитељи књижевне фантастике који су Лукјаненка читали пре ових романа добили су динамичан заплет, љубавни сиже који је можда привукао и део женске публике који не игра игре са пуцањем. Вебдизајнери су приказима виртуелног града подстакнути да направе цртеже и неколико година је на посебној адреси постојао интернет сајт „Диптаун“. Илустратори су по роману Лукјаненка правили своје слике за корице књига, али и за виртуелне изложбе. Романи *Лавиринт одраза* и *Лажна ојледала* тако су посвећеност компјутерској игри или драгу болест пренели у оквиру књижевности, поигравајући се преплетима особености нарације у игри и фикционалним световима стварности и виртуелне стварности.

ИЗВОРИ

Лукьяненко, Сергей. *Лабиринт отражений*, Москва, 2000.

Лукьяненко, Сергей. *Фальшивые зеркала*, Москва, 2000.

Лукьяненко, Сергей. История болезни или Игры, которые играют в Людей. <<http://lib.ru/LUKXQN/game.txt>> 20.01.2019.

ЛИТЕРАТУРА

- Aјдачић, Дејан. „Однос стварног и виртуелног света у словенским књижевностима.“ *Зборник Мајице српске за славистику* 73 (2008): 7–23.
- Bartoni, Stefano. „Il videogame nella fantascienza in lingua russa“. *Словенска научна фантастика. Зборник радова*. Уредили Дејан Ајдачић, Бојан Јовић, Београд: Институт за књижевност и уметност, 2007. 263–281.
- Žmegač, Viktor. „O kritičkom pristupu trivijalnoj književnosti“. *Umjetnost riječi*. 14 (1970) 4: 75–88.
- Lem, Stanislaw. *Summa technologiae*, Beograd: Nolit, 1977.
- Mazurkiewicz, Adam. *Z problematyki cyberpunku : literatura – sztuka – kultura*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014.
- Slapšak, Svetlana (ur.). *Trivijalna književnost: zbornik tekstova*. Beograd: Studentski izdavački centar: Institut za književnost i umetnost, 1987.
- Szeja, Jerzy Zygmunt. *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid, 2014.
- Trocha, Bodan. „Literatura popularna w perspektywie badawczej. Rozważania metodologiczne“. Jakub Z. Lichański, Wojciech Kajtoch, Bogdan Trocha. *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*. Wrocław: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, 2015. 77–98.

Dejan Ajdačić

*Computer Role Playing Game in Cyberfantastics:
“Labyrinth Of Death” in Two Novels of Sergei Lukyanenko*

Summary

The introductory part of the text points to the characteristics of popular literature. Computer games and literary works have a two-way relationship – some literary works are inspired by computer RPG, and vice versa, RPG can be made after literary works. Games and literature bind together ludic elements and narratives, which are shaped differently in literary texts and the multi-media space of computer role playing games. The paper points to the peculiarities of the cyberpunk novel in the Russian literature of the 1990s (Vladimir Vasilyev, Sergei Lukyanenko, Victor Pelevin, Aleksei Andreyev, Vasily Mahanenko). The multiplayer shooter game “Labyrinth of Death” in the cyberpunk novels of Sergei Lukyanenko *Labyrinth of Reflections* (1997, *Labirint otraženij*) and *False mirrors* (1999, *Faljšivye zerkala*) is the part of the virtual world Deeptown. The author analyzes the relationship between the non-virtual world, the secondary virtual world’s city Deeptown, and the game “Labyrinth of Death,” the ideas of the diver Leonid (freedom for everyone in the virtual world), the narrative strategy of presenting the scenarios and the Masters of the game, as well as the intermedia aspects of the reception of two analyzed novels by Sergey Lukyanenko.

Keywords: cyberfantastics, computer game, narration, secondary world, virtual world, reception