
LITERATURA IN DIALOG Z VIDEOIGRAMI NA PRIMERU ROMANOV *PUŠČAVA*, *KLET*, *KATAKOMBE* IN *ANASTROFA*

V prispevku sta obravnavana romana mlajše generacije slovenskih pisateljev, ki v leposlovje vnašata pripovedne tehnike in lastnosti, značilne za medij videoiger. Prispevek oba romana umesti v širši kontekst medmedijske povezanosti videoiger in literature ter njun transferni odnos ponazori s primeri, ki so pomembni za razumevanje razsežnosti danega pojava. *Anastrofa*, krajši roman Muanisa Sinanovića, tako pripovedne tehnike videoiger izkoristi predvsem za gradnjo prostora v pripovedi, *Puščava, klet, katakombe*, esejistični roman Anje Radaljac, pa v dialog z medijem videoiger vstopi zaradi prepričljivejšega podajanja esejističnega diskurza in večje bralčeve interakcije z besedilom. Ker je medmedijski transfer med igrami in literaturo v slovenskem prostoru vse pogostejši, prispevek prinaša pilotno analizo tega novodobnega pripovednega pojava.

Ključne besede: videoigre, pripovedne tehnike, medialnost, litRPG, računalniško igranje vlog

1 Transformacija percepcije umetnosti v 21. stoletju

Sovisnost posameznih medijev in transfer produkcijskih, recepcijskih ter pripovednih lastnosti iz enega v drugega je tako v sodobni literarni teoriji kot v drugih vedah, ki se ukvarjajo s sporočanjem in percepcijo človekovega izražanja, pomembna raziskovalna tema, ki nam pomaga razumeti kulturo in umetniško izražanje zlasti 20. in 21. stoletja.¹ To zraven številnih raziskav, monografij in disertacij med drugim potrjujejo študijske vsebine, saj tako Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru kot Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani ponujata predmete s področja odnosa med

¹ Omeniti velja, da namen tovrstnega raziskovalnega dela ni samo analiza lastnosti, ki segajo čez posamezne medije, pač pa tudi razmejevanje posameznih medijev, recimo ugotavljanje produkcijske, recepcijske ali pripovedne specifikke (Perenič 2017: 5).

literaturo in drugimi mediji, različni programi primerjalne književnosti ponujajo filmsko teorijo, teoretični študiji videoiger, kakršen je denimo magistrski program Game Studies na Univerzi v Amsterdamu, pa Aristotelovo *Poetiko* prav tako kot študiji literature postavljajo za ontološki vir percepcije pripovedne umetnosti.

Kot primer intermedialnosti Klemens Gruber v prispevku *Kinofikacija umetnosti* (2017: 43) predstavi pojem kinokacije, ki ga razglasi za enega ključnih pojmov 20. let 20. stoletja pri obravnavi medijev. Kinokacija po njegovo zajema zmožnosti filma, da spodbudi gledališče, literaturo, fotografijo, proces izdelave knjige idr. k uporabi izvirnih prijemov za ustvarjanje filmskih učinkov in iskanje novih uprizoritvenih oblik ter načinov, bolj ustrežajočih sodobni publiki, katere percepcija umetnosti je bila s filmom bistveno transformirana. Odnos je seveda recipročen, kar je v dvodelnem eseju *Gledališče in film* in eseju *Slikarstvo in film* prikazal André Bazin (2010: 85–144). Seveda ne smemo skleniti, da je na literaturo v 20. stoletju pomembno vplival samo film, saj so jo v pomembni meri spodbujali tudi stripi, televizijske serije in radio, zlasti pa zunajliterarni družbeni pojavi. Slednji so vplivali tako na bralne navade posameznikov kot njihovo aktivnost pri soustvarjanju družbe in posledično željo po izražanju (boji za delavske pravice, svetovni vojni, standardizacija delavnika idr.).

V 21. stoletju se pojmi kinokacije vse bolj umikajo igrifikaciji, to je transferju pripovednih in igralnih značilnosti videoiger v neigralne kontekste (Burke 2014). Proces je podoben temu, kar Gruber (2017: 48) označi za »novo gledanje«, torej nov način gledanja na svet, ki se pojavi kot posledica novega medija. Igrifikacija tako dejansko ne spreminja samo drugih medijev in umetniškega izražanja kot takega, pač pa spreminja način gledanja na svet.²

Procesi, kot sta zgoraj omenjena kinokacija in igrifikacija, lahko stečejo samo v družbi, kjer sta izvirna medija (v našem primeru film in videoigre) vseprisotna. Vseprisotnosti filma in televizije v našem prostoru ni težko diagnosticirati, saj številke prodanih tehnoloških kosov in število naročnin na Radiotelevizijo Slovenija kažejo, da je delež gospodinjstev brez televizije zanemarljiv. Prisotnost videoiger pa zaradi pomanjkljivih statističnih raziskav ostaja nekoliko abstraktna. Ker smotrnost naše raziskave temelji na tem, da se bo medmedijski stik med literaturo in videoigrami samo še poglobljajal in potencialno celo odločilno zaznamoval književnost 21. stoletja, se nam zdi pomembno prikazati, kako vseprisotne videoigre dejansko so, saj med mediji, ki niso množični,³ težje pride do pomenljivega transferja. Ker v slovenskem prostoru kompleksnejše raziskave glede prisotnosti videoiger v družbi, ki bi bile narejene na dovolj širokem statističnem vzorcu, ne obstajajo, kot

² Primeri igrifikacije v vsakdanjem življenju so vidni vsepovsod okoli nas. Najpreprostejše aktivnosti, kot sta denimo rekreativni večerni tek ali nakupovanje v lokalni trgovini, so pospremljene z aplikacijami, nagradnimi točkami, cilji in različnimi igralnimi spodbudami, ki spominjajo na videoigre.

³ Medij VJinga, ki označuje posebne animacije, ki nastajajo neposredno ob glasbi, denimo ni nikoli zares prodril med splošno publiko, zato ni imel nobenega dokumentiranega vpliva na umetniško izražanje ali splošno družbeno življenje.

približno alternativo izpostavljam publikacijo *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (ESA 2019), ki vključuje statistične podatke industrije iger za različna angleško govoreča območja. V publikaciji je tako mdr. ugotovljeno, da igralce videoiger v 46 % predstavljajo ženske, da imajo aktivni igralci videoiger v višjih procentih kreativne hobije (npr. igranje glasbil, risanje, literarno ustvarjanje). Za naš prispevek najbolj relevantna pa je ugotovitev, da 65 % polnoletnih oseb aktivno igra videoigre (za razliko od splošne stereotipne predstave, da gre za mladinski medij, je po statistični analizi zgolj 21 % igralcev videoiger mladoletnih). Omenjeni odstotki so primerljivi s številom gledalcev filma v času, ki ga je v svojem članku obravnaval Klemens Gruber (2017), zaradi česar lahko utemeljeno domnevamo, da bomo v prihodnosti retrospektivno ugotavljali, da so videoigre pomembno zaznamovale izražanje in splošno življenje v 21. stoletju odraščajočih posameznikov. Zaradi družbene vseprisotnosti so preoblikovale t. i. tradicionalne medije, da so z uporabo prijemov iz videoiger iskali nove uprizoritvene oblike, bližje sodobni publiki, katerih umetniška percepcija je bila, tako kot je Gruber ugotavljal za film, zaradi iger bistveno transformirana.

2 Videoigre in literatura

Za prve zametke tovrstnega vpliva ni treba čakati na nedoločljivo prihodnost, saj so vidni že danes. Če se omejimo na medmedijski stik literature in videoiger, ki je navsezadnje ožja tema naše analize, ugotavljamo, da do kontakta in transferja pride na številnih ravneh. Najbolj očitna povezanost so neposredne priredbe (adaptacije) iz enega v drug medij, npr. adaptacija romanov *Umori po abecedi* (1936) v videoigro *Agatha Christie: The ABC Murders* (2009), *Bratovščina prstana* (1954) v videoigro *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2002) ter poljske zbirke novel *Ostatnie życzenie* (1993) v *The Witcher* (2007). Priredba se lahko realizira tudi v obratni smeri,⁴ videoigra *Assassin's Creed Revelations* (2011) je bila tako prirejena v roman *Razodetja* (2011), videoigra *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) pa je bila že pred izidom prirejena v skoraj istoimenski roman *Metal Gear Solid: Guns of the Patriot* (2007). Pogost je pojav psevdopriredb, kjer je adaptiran zgolj del neke zgodbe, med bolj znanimi so recimo priredba romana *Piknik na robu ceste* (1972) v igro *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (2007) oziroma priredba *Srce teme* (1902) v *Spec Ops: The Line* (2012). Občasno je povezanost še ožja, najdemo, recimo, povzemanje dogajalnega prostora in časa ali nekaterih pripovednih oseb. Tovrsten transfer steče med romanom *Alamut* (1938) in videoigro *Assassin's Creed* (2007). Še bolj trhel je transfer, kjer se prenese motivno-tematska zgradba (igra *Beckett* (2018) denimo povzema tematike in motive po bibliografiji Samuela Becketta) ali pa pride do prenosa posebnih pripovednih tehnik, ki so primarno značilne za literaturo. Takšni so na primer postmodernistični postopki v igri *The*

⁴ V anglosaški terminologiji se v zvezi s tem pojavlja termin »novelizacija«. Slovenska ustreznica je težko določljiva, saj je termin »romanizacija« že zaseden (uvajanje rimske kulture v antiki), »novelizacija« pa pomensko ni povsem ustrezen, saj angleški termin »novela« v slovenski literarni vedi ne označuje romana, pač pa samosvojo literarno vrsto.

Beginner's Guide (2015) oziroma pripovedni postopki, značilni za socialni in socialistični realizem v *Paper's, Please* (2013). Videoigre lahko v literaturi postanejo tudi motivni drobci same po sebi (primer iz slovenske literature je mladinski roman Bogdana Novaka *Samotna hiša*, kjer se literarna oseba zateka v igranje videoiger), videoigre pa so lahko tudi bežno poimensko omenjene (kar je pogosto v literaturi ruskega postmodernista Viktorja Pelevina).

Zgornji primeri, ki seveda niso edini, sami po sebi utemeljujejo smiselnost aplikacije nekaterih čezžanrskih in medmedijskih naratoloških konceptov v interdisciplinarno obravnavo videoiger in literature, ki ji nekateri raziskovalci sicer odkrito nasprotujejo (Eskelinen 2001). Vse možnosti transferja med igrami in literaturo seveda nismo našli, saj presegajo okvir tega prispevka, prav tako se praktično vsakomesečno pojavljajo nova dela, ki meje postavljajo pod vprašaj. Pomembno je, da razumemo, da pojav takih prvin v slovenski literaturi v razmerju do tuje ni edinstven.

V pričujoči analizi se torej podrobneje ukvarjamo z dvema romanoma slovenskih avtorjev, ki sta v svojo literaturo adaptirala pripovedne tehnike in motive, značilne za medij videoiger. V anglosaški literaturi ta pojav ni neznan, v slovenski pa se pojavlja šele zadnja leta pri delu mlajših avtorjev, ki tudi v različnih intervjujih večkrat potrjujejo, da so videoigre pomembno vplivale na njihovo umetniško percepcijo.⁵

V anglosaški literarni kritiki je del leposlovja, ki pripovedne tehnike adaptira iz videoiger, dobil žanrsko oznako litRPG, kar je krajšava za *literary role playing game*, poslovenjeno literarno igranje vlog. LitRPG-ji so nastali kot literarni odziv na videoigre žanra RPG (*role-playing video games*, računalniško igranje vlog), ki temeljijo na razvoju igralnega lika skozi interakcijo z okoljem in neigralnimi liki. V eni kritiško bolj priznanih knjig te vrste, romanu *Catharsis* Trvisa Bagwella (2016), spremljamo srednješolsko dramo, prežeto z elementi fantazijske literature, kjer se literarna oseba upre nasilnežu iz šole. V romanu so vpeti grafični elementi in tabele, ki podrobneje predstavijo protagoniste in antagonistice (gre za zelo tipsko predstavitev literarnega junaka), prav tako pa so spopadi med osebami opisani zelo podrobno, skoraj kot dobesedni prepisi igranja videoigre. V tekstu se pojavljajo tudi termini, ki jih sicer najdemo samo v videoigrah, tak je na primer izraz NPC, ki označuje osebo, ki je v igri ne moremo neposredno upravljati. LitRPG-ji, katerih značilnosti bomo prepoznali tudi v spodnji analizi slovenskih tekstov, izkoriščajo prednosti digitalne oblike in distribucije knjig, zato je v njih veliko grafičnih upodobitev, fotografij in ostalih numeričnih znakov. Kljub vsemu litRPG-ji bralcu ne omogočajo mehanične manipulacije zgodbe, kar pomeni, če povzamemo Alexandra R. Gallowayja iz zbirke esejev *Teorija video iger* (2011: 21–90), da ne pride do nobenega diegetskega akta upravljalca, ki je v teoriji videoiger razumljen kot akt premikanja ali akt ekspresije, ki omogoča, da subjekt, to je igralec, mehanično vpliva na tekst, ki ga ima pred seboj, z njim v omejenih predpostavkah manipulira

⁵ Vpliv pripovednih tehnik videoiger na literaturo prihodnosti in njeno estetsko vrednost je sicer v tem trenutku še težko določljiv.

in ga celo spreminja. LitRPG-ji so statični in bralec na njih ne vpliva, končnega izida zgodbe ne more v nobeni meri predružačiti.⁶

V tekstih, ki jih bomo analizirali v nadaljevanju, zaznavamo temeljne značilnosti litRPG-jev kot tudi drugih tekstov, kjer pride do transferja pripovednih postopkov iz videoiger. Zanimivo je, da gre za naslovniško zahtevni deli, ki se izmikata enodimenzionalni žanrski umestitvi. Namenjeni sta odraslim. Ugotavljali bomo, kako je medij videoiger vplival na pripovedne tehnike, motivno-tematsko zgradbo in sporočilnost obravnavanih romanov.

3 Analiza primerov

3.1 *Puščava, klet, katakombe*

Puščava, klet, katakombe (2014) je druga knjiga slovenske komparativistke, kritičarke, prevajalke in prozaiстке Anje Radaljac. Pri založbi Litera, kjer je knjiga izšla, so jo z umestitvijo v zbirko *Nova znamenja* formalno umestili v humanistično esejistiko, čeprav ima knjiga nedvoumne romaneskne prvine, še najustreznejša pa bi bila oznaka esejističnega romana, v katerem linearni (to je vzročno posledični brez zastranitev) tok naracije prekinjajo diskurzivne sestavine (retardacije).

Na uporabo pripovednih tehnik in tematsko-motivnih vzorcev videoiger v romanu kažejo že zunajliterarna področja, saj tako promocijski material (na spletni strani založbe in platnici knjige je navedeno, da je knjiga strukturirana kot igra) kot tudi recenzije in kritike dela, ki so se pojavile v različnih medijih, omenjajo strukturo videoiger kot nosilko pripovedi v delu. Čeprav vsebinska analiza romana ni del našega prispevka, velja za lažjo predstavo omeniti, da knjiga v grobem analizira pojme globalizirane družbe in človeškega v odnosu do Drugega, denimo odnos človeka do živinorejske industrije, kar stori preko vpeljave brezimne osebe, ki je prisiljena pobegniti od preteče neempatične družbe.

Roman se prične s krajšo predstavitvijo navodil za branje in razlago snovi, kar že takoj asociira na videoigre, saj ima večina videoiger na začetku uvajalni razdelek, ki nas uvede v način igranja in igranje. Gre za poseben način predgovora, ki ga Alojzija Zupan Sosič v *Teoriji pripovedi* (2017: 141) umešča med elemente sekundarnega besedila, Galloway v *Teoriji video iger* (2011: 90) pa med nediegetske akte, torej akte, ki niso del pripovednega prostora in časa v igri (nediegetski akti se obnašajo podobno kot nediegetski deli filma pri teoriji Gillesa Deleuza, razloženi

⁶ Izid zgodbe lahko bralec deloma predružači v posebnem žanru igroknjig, tj. mladinskega leposlovja, kjer bralec z odločitvami vpliva na potek teksta. V slovenščini je najbolj znana zbirka *Časovni stroj*, kjer je bralec z nadaljevanjem branja na različnih od avtorjev določenih straneh dobil iluzijo nelinearnega branja s skakanjem skozi čas. V anglosaški literaturi žanr doživlja preporod, saj se prvič pojavljajo tudi knjige, ki niso izrazito mladinske tematike, temveč gre za priredbe znanih literarnih del. Tak je denimo roman *To Be or Not to Be: A Chooseable-Path Adventure* (2013), kjer gre za predelavo Shakespearovega *Hamleta* v delno interaktivni obliki.

v monografiji *Podoba – gibanje*). Uvajalni razdelek pojasni razmerje pripovedne osebe do pripovedovalke, za katero pravi, da je in ni »jaz« (avtorski glas) in prostor, kamor je pripovedna oseba umeščena, »je« in »ni« družba, ki jo želi reflektirati. Didaktična navodila so v nadaljevanju predgovora samo še izostrena. Ko literarno osebo, ki jo bomo spoznali v pravem začetku zgodbe, postavi na plažo, avtorica zapiše, da »je plaža igralno polje oz. 'prva mapa' igralnega polja, ki se razvija postopoma, z napredovanjem v igri oz. /.../ z napredovanjem, z razvojem misli« (Radaljac 2016: 14), kar namiguje na strukturo iger: zgodba se bo razvijala, ko bo bralec, v našem primeru igralec, napredoval v igri.

Dejanska pripoved se prične z avktorialno pripovedovalko, ki nam iz tretjeosebne slovnice govora pove, da je »uvodna podoba, ta, ki se izriše na notranjem miselnem planu, /.../ ženska«. Ta ženska, kot nam razkrije pripovedovalec, je prazna lupina, »je moj avatar«. V nadaljevanju pripovedovalka žensko, avatar,⁷ umesti v predgovoru omenjeno dogajalno polje: »Kar leži pred njo – peščena plaža – se zdi kot mapa v računalniški igri.« Naslednji je cilj: »Poskus vzpostavitve oz. tvorjenja globalnega (v)pogleda, ki je onemogočan preko odvodnih kanalov mehanizmov globalizacije.« Po tem osrednja literarna oseba prične biti dejavna, sproži akcijo. Zažene se to, kar Galloway v povezavi z videoigami imenuje diegetski akt stroja in upravljalca (2011: 90).

Pregled knjige *The CRPG Book Project*,⁸ ki jo je leta 2018 uredil Felipe Pepe, nam hitro pokaže, da gre pri zgoraj opisanem za standardizirani narativni vzorec žanra videoiger igranje vlog. Igra *Gothic* (2001) se tako prične z neimenovano osebo, prazno lupino, ki se znajde v kamnolomu. Na podoben način se začenjajo igre v seriji *The Elder Scrolls* (1994–2019) ali *Baldur's Gate* (1998–2016). Zmerom gre za prazno lupino, ki jo v na videz prazno pokrajino naseli igralec. Razumevanje sveta, v katerega je igralna oseba postavljena, je omejeno. V igri *Kingdom Come: Deliverance* (2018) je celo nepismena, kar se v igranju vizualno realizira skozi pomešane črke na različnih napisih. Igralec v igri napreduje, če si sposodimo besede iz romana, z napredovanjem, z razvojem misli.

Način, kako bo pripovedna oseba v *Puščava, klet, katakombe* dosegla spoznanje, je realiziran s pisno reprodukcijo konvencij različnih žanrov videoiger. Zraven RPG-jev so prisotne tudi konvencije strateških iger, kjer igralec nastopa v vlogi nadzornika, ki razpolaga s svetovnimi viri (tako denimo naroča gradnjo mest, osvajanje območij ...). Pripovedna oseba v *Puščava, klet, katakombe* se znajde v mestu, kjer nekdo z močjo nadzora stalno spreminja njegovo metafizično podobo, rušenje predstavlja prav tako pomembno funkcijo kot gradnja. Prostor v pripovedi se

⁷ Pojem avatar izhaja iz sanskrtu in označuje fizično inkarnacijo hindujskih božanstev. Pred leti se je pojem terminologiziral na področju videoiger, kjer označuje podobo, ki v videoigri reprezentira igralca (to je lahko npr. igralna oseba). Roman A. Radaljac se pri tem dosledno drži terminologije videoiger.

⁸ V knjigi *The CRPG Book Project* so na enem mestu zbrani vsi podatki o računalniških RPG-jih, ki so izšli na Zahodu do leta 2015, igre pa so tudi natančneje predstavljene. Ker vsebuje več kot 400 predstavitev, nam knjiga sama po sebi olajša razumevanje tega, kar je v tem žanru standardiziranega.

nenehno spreminja in je dovzeten na spremembe, ki jih z linearnim branjem sproži igralec, zaradi česar je prostor v pripovedi popolnoma igrificiran, pripovedovalka celo ironično pripomni, da je to fiktiven svet znotraj videoigre.⁹

V zvezi s sporočilnostjo romana velja omeniti teorijo kiberteksta, ki jo v delu *Kibertekst* (1997) definira Espen J. Aarseth. Skozi monografijo razloži, da je kibertekst literatura, ki od bralca zahteva, da je igralec. V kibertekstu ni bistvena naracija, kakor ugotavljamo tudi v našem primeru, pač pa dejstvo, da je vloga bralca bližje igralcu: v tekstu odkriva in raziskuje nove stvari, ki ga pripeljejo do zmage ali poraza. Pripovedovalka v romanu od bralca zahteva angažirani napor, slednje pravilom igre, ki so vzpostavljena v predgovoru, končni rezultat pa je predvidena zmaga, ki iz pripovedovalke (v delu imenovana tudi R.), ki je na začetku romana objekt, ustvari subjekt: »R. zaloputne vrata /.../. Njen pogled *obstaja*. Njen glas *obstaja*.« (Radaljac 2016: 169) Hkrati pa je cilj, ki ga je roman zastavil v začetku, možno zares doseči le v primeru, da vsi bralci/igralci zmagajo, ko vsi dosežejo končno spoznanje o pomembnosti empatije in empatičnega pogleda na svet. Koncept je soroden *Igri sveta* (»*World Game*«), ki jo je v šestdesetih zasnoval Buckminster Fuller. Šlo je za igro upravljanja z globalnimi viri, ki je imela idealističen cilj: doseči, da bi vsak človek užival globalne vire v celoti (Fuller 1999: 373–379). Ta cilj pa je tako v obravnavanemu romanu kot v *Igri sveta* možno doseči le tako, da bralec in igralec nehata biti pasivna odjemalca umetniškega dela, pač pa se trudita z empatijo postopati v vsakdanjem življenju po branju.

3.2 *Anastrofa*

Anastrofa (2017) je romaneskni prvenec Muanisa Sinanovića, slovenskega kritika in pisatelja, ki je predhodno objavil tri pesniške zbirke. Čeprav se roman v oglaševalskih besedilih označuje za balkanofuturistično delo, ga zvrstno nedvoumno umeščamo med romane. Povezavo z videoigrama so založniki vzpostavili že na zadnji strani platnice, kjer beremo odlomek iz spremne besede: »Branje tega romana pravzaprav spominja na izkušnjo sprehoda skozi /.../ videoigro žanra avanture ali RPG-ja /.../: stopamo v intriganten, nenavaden in iztirjen svet, vendar z jasnimi omejitvami glede tega, kaj lahko o njem izvemo in kam se znotraj njegovih meja lahko napotimo.«¹⁰ (Kreho 2017: 107) Roman spremlja neimenovanega moškega, ki s panjugoslovansko podzemno železnico potuje v Beograd, da bi se srečal s svojo staro ljubeznijo, ki občasno prevzame vlogo pripovedovalke. Gre za distopičen znanstvenofantastični roman, ki tematizira vzpostavljanje intimnega nadzora nad družbo, zaradi katerega prihaja do ostrih političnih trenj in ustanavljanj različnih ideoloških in uporniških skupin.

⁹ Podobno dikcijo uporablja mladinski roman Bogdana Novaka *Samotna soba*, ki določen del do-gajanja postavi v videoigro.

¹⁰ Zanimivo je, kako podobno je Ted Friedman razmišljal, ko je pisal o strateški videoigri *Civilization* v prispevku *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. Igralec ne more početi vsega, kar si želi, pač pa je v pripovednem prostoru in času bistveno omejen.

Kakor ugotavlja spremni zapis k romanu, način ubeseditve romana spominja na videoigre žanra RPG, posledično pa uporablja pripovedne tehnike, ki so značilne za literarni žanr litRPG-jev. Spopadi različnih uporniških skupin s policijo so opisani v skorajda absurdnih podrobnostih, kar daje vtis trivialnosti besedila, saj beremo podrobne in eksplicitne opise policijskega in uporniškega nasilja ter medsebojnega obračunavanja. Računalniški RPG-ji prav tako spodbujajo igralca k natančnim spopadom, vse do skrajnih podrobnosti: v igri *Fallout 4* (2015), na katero se avtor v romanu, kakor bomo ugotavljali pozneje, sklicuje, lahko igralec pri strelskih obračunih ustavi čas in nameri v specifične dele sovražnikovega telesa. V *Anastrofi* avtor podobno navaja (Sinanović 2017: 26–35) natančne dele telesa – omenja luknjo v licu, udarec nad koleno idr. Gre za postopek trivializacije, po Zupan Sosič (2017: 115) proces vpeljevanja trivialnih značilnosti v netrivialno besedilo in poigravanje z njenimi različnimi procesi, rezultat katerega pa ni nujno trivialno besedilo. Zupan Sosič (2017: 113–126) izpostavi tudi pet znotrajbesedilnih kriterijev trivialnosti: shematičnost, redundanca, simplifikacija, enopomenskost in manko avtoreferencialnosti. *Anastrofa* dolge opise bojevanja med uporniki in oblastjo avtoreferencialno ironizira, ko jih shematsko poveže z videoigrami, z avtoreferencialnim komentarjem pa tem segmentom daje večjo literarno vrednost.

Pomemben pripovedni postopek v romanu je mitizacija, prvotno literarni postopek, ki se je zadnja leta premaknil na polje videoiger. Gre za posebno tehniko, kjer je z vložki različnih oblik (leksikon na koncu romana, posebne ločene knjige v videoigri) razložena snov pripovedi, mitologija fantazijskega sveta, lastnosti bitij idr. V *Anastrofi* je postopek mitizacije uporabljen predvsem pri razlagi različnih družbenih vsebin in dogajalnih krajev. Kiberpartizani so tako v opombi pod črto, ki je že sama po sebi nenavadna za leposlovno besedilo, opisani v več kot tristo besedah, kjer je razložen njihov izvor in družbena angažiranost. Podobno mitizacijo družbenih skupin najdemo v praktično vsakem računalniškem igranju vlog (RPG-ju), na katerega se sklicuje Dinko Kreho v spremni besedi. Mitizacija v opombah pod tekstom služi tudi za intertekstualne povezave na druga dela, med katerimi največkrat najdemo leposlovje: »Prvi je idejo podzemne železnice v Grosuplju artikuliral /.../ Andrej Tomažin, v svojem romanu *Črvi*,¹¹ (Sinanović 2017: 22) in »stereorama je pesniški koncept, ki ga je prvi artikuliral že omenjeni Bojan Savič Ostojič« (Sinanović 2017: 51), najdemo pa tudi intertekstualne navezave na videoigre in sisteme, na katerih se te v praksi realizirajo.

Intertekstualne navezave na videoigre v postmodernistični literaturi niso redkost (gl. denimo v romanu Viktorja Olegoviča Pelevina: *Sveta knjiga volkodlaka*). V *Anastrofi* najdemo omembe *Pokémonov*, kjer avtor z aluzijo na igro obogatene resničnosti *Pokémon Go* (2016) razlaga nastanek tehnologije hologramov in digitalnih safarijev, kjer so ljudje iz dogajalnega sveta lovili holograme živali, kar je zmanjšalo potrebe po lovu na resnične živali. Naslednja je omemba igralnih konzol, »starih igralnih naprav, GameBojev, Playstationov, Xboxov, digitalnih fotoaparatorov, ki

¹¹ Roman Andreja Tomažina *Črvi* je izšel pri Literi leta 2016. Tudi pri romanu *Črvi* zaznavamo specifičen dialog z videoigrami.

so popolnoma neuporabni, saj njihovih spominskih kartic ni mogoče nikamor več vstaviti« (Sinanović 2017: 43), kjer avtor igralne konzole,¹² namenjene poganjanju videoiger, postavi ob bok knjigam, ki v antiutopični prihodnosti nimajo nobene vrednosti. Pripovedovalec raje kot dejansko leposlovje prelistava priročnik za uporabo programskega orodja Office 97.

Posebej zanimiva pa je omemba igre *Fallout 4*, ki je vnesena kot referenca dogajalnega prostora. V poglavju Zborovanje kiberpartizanov najprej preberemo krajši opis prostora (mdr. piše, da je naselje polno manjših trgovinic, oglasnih panojev in mestne krame), nato pa avtor zapiše, da naselje spominja na Diamond City, ki se nahaja v igri *Fallout 4*. Avtor tako od impliciranega bralca pričakuje poznavanje videoigre *Fallout 4*, s katerim bo lahko zapolnil manjkajoče delce vizualne predstave pripovednega prostora. Če igre ne pozna ali je ni igral, bo njegova predstava o pripovednem prostoru okrnjena, saj iz zapisa v romanu ne bo sklepal, da je Diamond City bolj kot mesto barakarsko naselje, ki je sestavljeno iz odpadnega materiala bližnjih smetišč.¹³

Tekst vsebuje tudi tri hiperpovezave, ki so vnesene z QR¹⁴ kodo in igralca vodijo na Youtube, kjer lahko posluša glasbo, ki pospremi dogajanje v knjigi. QR kode se v umetniških tekstih najpogosteje pojavljajo prav v videoigrah, prototipen primer je recimo hrvaška znanstvenofantastična igra *The Talos Principle* (2014), kjer QR kode služijo za poglobitev zgodbe in obravnavo določenih motivnih drobcev, ki v osnovni igri ne pridejo do izraza. Janez Strehovec je v monografiji *Tehnokultura, kultura tehna* (1998: 177) zapisal, da lahko pri hipertekstu bralci sledijo številnim povezavam (v času izida monografije QR kode na Zahodu še niso bile prisotne) in izstopijo iz teksta na poljubni točki. V našem primeru ne gre za čisti hipertekst, saj je branje vseeno linearno od začetka do konca, vsebuje pa njegove značilnosti.

4 Sklep

Analiza je pokazala, da oba romana potrjeno tvorita dialog z medijem videoiger. *Puščava, klet, katakombe* skozi posvojitve narativne strukture RPG-jev, literarno adaptacijo igralnih mehanik RPG-jev ter strateških iger, adaptacijo nediegetskih delov videoiger (elementi sekundarnega besedila), uporabo terminologije s področja videoiger, doseganju sporočilnosti z idejo o »zmagi vseh« po vzoru *Igre sveta*, hkrati pa tudi preko zunajbesedilnih okoliščin, denimo oglaševalskega materiala založbe Litera.

¹² Igralne konzole so tehnični aparati, ki zraven računalnikov omogočajo poganjanje videoiger. Med igralnimi konzolami se vzpostavlja podobno razmerje kot med televizijo (napravo) in filmom.

¹³ V romanu se v zvezi s tem pojavlja tudi izraz »hub«, katerega pomen je prevzet iz videoiger. Gre za prostore, ki delujejo kot izhodišče za posamezne manjše odseke videoiger.

¹⁴ Koda QR je matricna črna koda, ki je bila prvotno uporabljena v avtomobilski industriji, dandanes pa se pojavlja v revijah, na plakatih, v videoigrah in drugod.

Dialog z videoigrama se pri romanu *Anastrofa* realizira skozi aplikacijo pripovednih značilnosti videoiger (mitizacija, trivializacija prizorov bojevanja), intertekstualne navezave (*Fallout 4*, *Pokémon Go*), uporabo terminologije iz videoiger (mesta kot »hubi«) in aplikacijo hipertekstualnih povezav v obliki QR kod. Kot pri *Puščava, klet, katakombe* se dialog z videoigrama tvori tudi z zunajbesedilnimi okoliščinami, predvsem navezavami na videoigre v reklamnih besedilih založbe in promocijskih dogodkih, kjer je bila knjiga ob intervjujih z avtorjem predstavljena.

Viri

Bagwell, Travis, 2016: *Catharsis*. Austin: samozaložba.

Radaljac, Anja, 2016: *Puščava, klet, katakombe*. Maribor: Litera.

Sinanović, Muanis, 2017: *Anastrofa*. Maribor: Litera.

Literatura

2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry: <<https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>>. (Dostop 3. 11. 2019.)

Aarseth, Espen J., 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Bazin, André, 2010: *Kaj je film?* Ljubljana: KINO!

Burke, Brian, 2014: *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Abingdon: Routledge.

Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space: <<http://web.mit.edu/21w.784/www/BD%20Supplementals/Materials/UnitFour/friedman.htm>>. (Dostop 25. 2. 2020.)

Fuller, Richard Buckminster, 1999: *Your Private Sky: The Art of Design Science*. Baden: Lars Müller Publishers.

Galloway, Alexander R., 2011: *Teorija video iger*. Ljubljana: Maska.

Gruber, Klemens, 2017: Kinofikacija umetnosti. *Slavistična revija* 65/1. 43–51.

Kent, Steven L., 2001: *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.

Pepe, Felipe, 2019: *The CRPG Book*. Japonska: samozaložba.

Perenič, Urška, 2017: Še k pojmu medialnosti. *Slavistična revija* 65/1. 3–19.

Strehovec, Janez, 1998: *Tehnokultura, kultura tehn*. Ljubljana: ŠOU.

The Gaming Situation v *Game Studies* 1/1: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. (Dostop 25. 2. 2020.)

Zupan Sosič, Alojzija, 2017: *Teorija pripovedi*. Maribor: Litera.