

# Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta Metroa Dmitrija Gluhovskoga

---

Cvrlje, Tonči

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:703800>

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

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



**Sveučilište u Zadru**  
Universitas Studiorum  
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJ

Sveučilište u Zadru

Odjel za kroatistiku i slavistiku - Odsjek za ruski jezik i književnost

Dvopredmetni diplomski sveučilišni studij ruskog jezika i književnosti

NASTAVNIČKI SMJER

**Tonči Cvrnje**

**Pisac moderator između publike i vlastitog rada na  
primjeru svijeta *Metroa* Dmitrija Gluhovskoga**

Diplomski rad

Zadar, 2020.

# Sveučilište u Zadru

Odjel za kroatistiku i slavistiku - Odsjek za ruski jezik i književnost  
Dvopredmetni diplomski sveučilišni studij ruskog jezika i književnosti - nastavnički smjer

Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta *Metroa* Dmitrija  
Gluhovskoga

## Diplomski rad

Student:

Tonči Cvrlje

Mentorica:

dr. sc. Rafaela Božić, red. prof.

Zadar, 2020.



## Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Tonči Cvrnje**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta Metroa Dmitrija Gluhovskoga rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 28. listopada 2020.

## Sadržaj

1.0.	Uvod.....	1
2.0.	Video igre – novi medij.....	2
2.1.	Kritike video igara .....	9
2.2.	Ideologije u video igrama .....	11
2.3.	Video igre i znanost .....	12
3.0.	Teorija adaptacije .....	13
3.1.	Problemi adaptacije .....	15
3.2.	Tko adaptira? .....	20
3.3.	Zašto adaptirati? .....	23
3.4.	Transmedijacija .....	27
4.0.	Svijet <i>Metro</i> -a.....	29
5.0.	Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta <i>Metroa</i> Dmitrija Gluhovskoga.....	32
5.1.	„Prosumerska“ publika .....	33
5.2.	Promoviranje književnosti .....	37
5.3.	Promoviranje distopije i ruske literarne tradicije .....	40
5.4.	Moderiranje putem društvenih mreža.....	42
5.5.	Intervencije unutar video igara .....	45
6.0.	Zaključak:.....	50
7.0.	Bibliografija .....	52
8.0.	Sažetak .....	58
9.0.	Резюме .....	59
10.0.	Summary.....	60

## 1.0. Uvod

U medijima je u 21. stoljeću došlo do učestale pojave serijala s višestrukim nastavcima, što se također primjenjuje i na starije serijale koji se na takav način oživljavaju, pogotovo u svijetu filma, kao što je *Top Gun: Maverick* koji treba izići u kina krajem 2020., *Istjerivačice duhova* (2016) i slično. Međutim, u pravilu se novi nastavci poznatih priča drže svog izvornog medija. S druge strane postoji i pojava adaptacije u medijima kao što su film i video igre što se redovito primjenjuje na uspješne naslove iz svijeta književnosti ili stripa kao što su franšize *Gospodara prstenova* ili *Harry Potter*. Adaptacija postoji već jako dugo, ali još uvijek nisu riješeni svi njezini teorijski problemi. Problemi još su naglašeniji ukoliko autor adaptacije krene razvijati priču u drugačiji, nepoznati smjer u odnosu na izvorni medij. Ovaj fenomen naziva se transmedijacija i premda ovaj postupak također postoji već neko vrijeme, uvođenje medija video igre dodatno je zakompliciralo situaciju, s obzirom na to da kao novi element video igra donosi interaktivnost kao karakteristiku svojstvenu samo tom mediju. Međutim, i adaptacija i transmedijacija često se doživljavaju kao “drugotne”, odnosno vrlo često se doživljavaju kao kopija koja nikada ne može biti dobra kao original. Treba napomenuti da transmedijacije i dalje nisu česte, a pogotovo ne u svijetu video igara. Međutim, vrlo je vjerojatno da će s rastom reputacije medija video igre koji je vrlo izvjestan s obzirom na rast popularnosti medija, transmedijacije postajati sve brojnije. Zbog toga se ovaj rad bavi serijalom koji je zahvalan za analizu, s obzirom na to da je u franšizi primijenjena i adaptacija i transmedijacija, na način da je pisac originala bio duboko uključen u gotovo sve projekte, ali istovremeno i jako aktivan na društvenim mrežama. Od samih početaka Dmitrij Gluhovskij nije skrivao namjeru da „zarazi“ što je više moguće ljudi s društveno angažiranom književnošću, odnosno konkretnije, distopijskom književnošću. To otvara mnoga pitanja i upućuje na probleme, kao što su skrivene ideologije u medijima.

Kako bi se dobio cjelovit i adekvatan pogled na ovu temu, u drugom će poglavlju biti prikazan medij video igara, njihov razvoj, publika, te problemi koji su nastali prilikom vremenski neadekvatne reakcije akademske zajednice na ovaj mladi medij. U trećem poglavlju, u fokusu će biti „Teorija adaptacije“, koja će poslužiti kao jedan od glavnih alata za razumijevanje i tumačenje uloge autora, odnosno intervencija koje su se dogodile u adaptaciji i transmedijaciji vlastitog djela. Četvrto poglavlje pružit će čitatelju koji nije upoznat sa „Svijetom *Metroa*“ kratku pozadinu cjelokupnog serijala, dok će se peto poglavlje baviti načinima kojima je Dmitrij Gluhovskij moderirao odnos između svoje publike i svog rada,

gdje je u početku publika direktno sudjelovala u procesu nastanka romana, dok je u kasnijim djelima svojom aktivnošću na društvenim mrežama Gluhovskij detaljnije odavao vlastite kreativne procese i intervenirao na razne načine u knjigama, igrama i preko društvenih mreža kako bi potaknuo korisnike na razmišljanje.

Cilj ovog rada jest ustanoviti načine na koje je Dmitrij Gluhovskij moderirao odnos između svoje publike i svojih djela, pružiti širi kontekst fenomena uz koji se njegova djela vežu, ali i dati odgovor na pitanje ima li ovakav način rada budućnost i kakve probleme potencijalno nosi ovakav pristup autora publici i sadržaju.

## 2.0. Video igre – novi medij

S obzirom na to da su video igre još uvijek mladi medij, pažnja istraživača uglavnom je usmjerena prema tome kako stvoriti dobru igru i kapitalizirati je iz pozicije dizajnera video igara, a neusporedivo manje pažnje usmjereno je na analiziranje i razumijevanje utjecaja tog medija na društvo. Uz to u javnosti postoji velika stigma koja se veže uz video igre, a tiče se nasilja i problematike položaja žena u video igrama koja se prenaplašava na štetu mnogih pozitivnih aspekata video igara koji mogu biti jako korisni za korisnike.

Ponajprije je potrebno definirati termin *video igra*: „elektronička igra u kojoj igrač kontrolira slike na ekranu“ (Definition Of VIDEO GAME). Nadalje, Wolf ističe da su video igre podskupina igara, poput društvenih igara, kartaških igara i slično (Wolf 3). Povijesni pregledi video igara uvijek započinju s pionirskim i vrlo bitnim video igrama kao što su *Tetris* (1984) i *Pong* (1972), međutim, neki idu i dalje u nadkategoriju igre, čime se analiziraju društvene igre kao što je *Monopoly* (1935), pa sve do rimskih igara s kockicama ili *Mlina*, igre koja se igra barem od rimskog doba, ako ne i dalje.

Video igre postaju sve utjecajniiji medij s obzirom na rezultat rasta u ekonomskom smislu. Naime, samo od prodaje video igara u 2018. godini utrženo je u preko 43.4 milijarde dolara u SAD-u, čime ova industrija velikim koracima napreduje prema samom vrhu svjetskih industrija (2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, 2019: 2). Iz ESA-ine (Entertainment Software Association) statistike o elementarnim činjenicama vezanima za industriju kompjuterskih i video igara na američkom tržištu mogu se iščitati jako zanimljive činjenice od kojih je vrlo važna informacija: tko su ljudi koji igraju video igre.

Naime, mnogi ljudi video igre još uvijek vide kao „igrice“ za djecu, međutim, zaboravlja se da su ta djeca odrasla, a da video igre nisu na istoj razini na kojoj su bili 1990-

tih i ranije. Video igre su se razvile skupa s generacijama koje su ih ranije igrale kao djeca, a danas ih i dalje igraju kao odrasli ljudi sa svojom djecom. Iz izvješća ESA-e iz 2019. godine vidimo da u SAD-u više od 164 milijuna odraslih ljudi igraju video igre, što znači da u tri četvrtine kućanstava postoji barem jedan igrač video igara. Igrače sačinjavaju ljudi širokog spektra dobi, etniciteta, spola i obrazovanja, a razlozi za igranje video igara su razni. Čak 79 posto ispitanika igra video igre zbog mentalne stimulacije, a 78 posto ljudi navodi opuštanje i olakšanje od stresa kao razloge za igranje (ESA 2). 74 posto ispitanih roditelja smatraju da igre mogu biti edukativne za njihovu djecu, a više od njih pola igra video igre sa svojom djecom barem jednom tjedno. ESA je utvrdila da 65 posto odraslih igra video igre, a da je prosječna dob igrača 33 godine, ali i da je muška populacija igrača samo 8 posto veća od ženske (2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 4). Istraživanje je dovelo u korelaciju povećanu sklonost kreativnim hobijima ili sviranju instrumenta igrača u odnosu na američki prosjek, ali je i pokazalo da su igrači jako slični američkom prosjeku po pitanju vremena koje provedu spavajući, vremena koje provedu vježbajući i slično. Ove informacije govore nam da današnji konzumenti video igara u potpunosti izlaze iz ranije ustanovljenih stereotipa igrača video igara, čega su itekako svjesni i proizvođači video igara (2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 8).

Preciznije definiranje video igara ipak nije tako jednostavno, pa tako Wolf smatra da, „Iako definicije *igre* variraju, može se očekivati pronalazak slijedećih karakteristika u igrama: konflikt (protiv suparnika ili okolnosti), pravila (određivanje što se smije i ne smije raditi i kada), korištenje igračevih sposobnosti (umijeće, strategija, ili sreća) te vrednovani ishod (pobjeda ili poraz, postizanje rekorda). Sve su ove karakteristike prisutne u video igrama u različitom omjeru.“ (Wolf 3). Nadalje, Wolf naglašava da rezultat bilježi kompjuter umjesto čovjeka, ali nekada i kontrolira protivničku stranu, u kojem se slučaju pozicionira kao protivnik i sudac u isto vrijeme. Prema tome, video igre zahtijevaju brze reakcije i nerijetko jako dobre reflekse baš kao i mnogi sportovi (ibid.). Poveznice između video igara i sporta ne staju samo na tome, već postaju sve izraženije s obzirom na to da se proteklih nekoliko godina mnogo pažnje pridodaje i e-sportu, odnosno kompetitivnom igranju video igara. Ovo je zasebno tržište u velikom porastu, a samo po sebi je još jedan stimulans koji pridodaje popularnosti video igara. Naime, 380 milijuna ljudi je 2018. pratilo e-sport događaje, a procjenjuje se da se 2019. godine preko milijarda dolara zaradila u e-sport industriji (Willingham). U konačnici je e-sport postao jedan od načina kako da se donekle izjednače početne pozicije djece u različitim krajevima svijeta s obzirom na to da svi hipotetski mogu



sudjelovati u natjecanjima iz svojih domova. U skladu s tim, igrači iz zemalja trećeg svijeta postaju sve brojniji i vidljiviji, što također uvelike doprinosi popularnost medija video igre.

Igranje video igara je samo po sebi umijeće koje se treba usavršiti, što nerijetko iskuse ljudi koji ne odrastaju uz video igre, pa umjesto da „uđu u svijet igara“ s jednostavnim dječjim igrama kao što su igre preko kojih djeca danas uče igrati, uglavnom započinju svoje iskustvo igranja igrama, čiji ih (uglavnom kompleksniji) sadržaj privlači (a samim time su i teže za igranje jer su predviđene za publiku koja je otprije upoznata s igrama). James Paul Gee, humanistički znanstvenik koji je mnogo pisao o video igrama o tome piše iz vlastitog iskustva. U početku je igrao igre sa sinom kako bi provodio više vremena s njim, ali je ubrzo razvio želju za samostalnim igranjem video igara, njemu privlačnih sadržajem u 39. godini života. On daje uvid u pristup laika igrača video igrama te ističe da mnoge stvari koje igrači uzimaju zdravo za gotovo zapravo predstavljaju snažne karakteristike video igara kao medija. Jedan od primjera za to je vrijeme koje je potrebno kako bi se igra „pobijedila“. Nekada je potrebno između 50 i 100 sati kako bi se igra završila, što je definitivno mnogo više od filma, srodnog medija video igri po *video* strani svog porijekla, koji u prosjeku traje od 90 minuta do 3 sata (Gee 5).

Kako bi se igra uspješno igrala treba naučiti igrati igru. Gee tvrdi da je to još jedna od važnih karakteristika video igara kao medija i faktor koji uvelike utječe na komercijalni uspjeh igre (Gee 6). Nadalje, Gee smatra da je važno da igru nije preteško savladati, da nije prekratka kako bi se pospješilo učenje igranja, jer bi u suprotnom igra bila dosadna. Cilj autora igre trebao bi biti napraviti, što je moguće izazovniju igru sa što duljim trajanjem i novitetima, ali da ju nije preteško naučiti igrati (ibid.). Gee tvrdi da dobre igre imaju u sebi ugrađenu teoriju univerzalnog učenja. Primjenom teorije univerzalnog učenja, sposobnost igranja se nadograđuje, pa je samim time usavršavanje igranja nove igre pojednostavljeno (ibid.). Prema Wolfu su „video igre prvi medij koji je uspješno kombinirao pokretne slike, zvuk i korisničku interakciju u stvarnom vremenu u jednom stroju.“, ali i da je to prvi medij koji je zahtijevao koordinaciju ruku i očiju, što objašnjava zašto je za starije generacije veliki izazov naučiti igrati igre. S druge strane, društvo se danas bori s time kako da video igrama, uz koje mladi danas provode mnogo vremena, pridodaju odgojno obrazovnu komponentu, ili pak da ukažu na aspekte igara koji se mogu iskoristiti u odgojno obrazovne svrhe.

S obzirom na navedeno, sve je više igara koje se koriste u edukativne svrhe još od ranih stupnjeva obrazovanja, kao što je recimo niz ict-aac-ovih igara (ICT-AAC - Home), koje su namijenjene djeci vrtićkog uzrasta i osnovnoškolcima. Međutim, od nedavno i igre koje nisu bile predviđene za edukaciju ipak u njoj pronalaze svoje mjesto. Pomagalo za

prilagodbu informatičkom dobu su i razni priručnici kao što je: *Digitalne igre u školama, priručnik za učitelje* (Patrick Felicia, 2009). U ovom priručniku korišten je zanimljiv termin za generacije odrasle uz modernu tehnologiju, a to je *digitalni domoroci*, koji se odnosi na ljude rođene od 1970-tih pa nadalje. Upravo su znanstvenici koji su istovremeno i *digitalni domoroci* odgovorni za razvijanje većine, danas relevantnih, smjerova unutar studija video igara. Oni su, prema Feliciji, odgovorni za to što je već općeprihvaćeno „da digitalne igre mogu imati važnu ulogu u obrazovanju ili obuci“ (6), i to na mnoge načine. Jedan od primjera jest da se edukatori mogu približiti učenicima i motivirati ih da sudjeluju i u tradicionalnim aktivnostima učenja putem video igara u korist obrazovanja, dok preko generatora igara mogu, čak i bez posebnih znanja o stvaranju video igara, stvoriti jednostavnu igru koja cilja na gradivo koje se obrađuje u školi (ibid.). Nadalje, prema Feliciji igre posjeduju niz implicitnih obrazovnih prednosti kao na primjer „razvijanje kognitivne, spacijalne i motoričke vještine i mogu poboljšati IKT vještine“ (7) (**I**nformacijske i **K**omunikacijske **T**ehnologije), izvođenje eksperimenata u sigurnom okruženju koji bi mogli biti opasni uživo, ali i stvaraju izazove i njeguju kognitivne sposobnosti učenika. Osim toga, vrlo važan aspekt video igara je i njihov socio-emocionalni učinak na igrače, gdje je mogući pozitivan učinak podizanje samopouzdanja, uključanje u društvene aktivnosti, stvaranje smirujućeg učinka na sudioniku, ali i potencijalno osjećanje niza različitih emocija kao što su radost, empatija, ljutnja, frustracija, ali i u konačnici, trijumf koji potencijalno olakšavaju proces memoriziranja sadržaja (Felicia 9). Međutim, ono što navedeni priručnik dodatno ističe jest mogućnost korištenja *mainstream* video igara u edukativne svrhe premda to igrama izvorno nije nužno bio primarni cilj. Pa tako znamo da se igra *Civilization III* (2001) koristila za podučavanje povijesti u američkim školama kao što se u danskim školama koristila *Europa Universalis II* (2001) itd. (Felicia 14).

Nadalje, unutar odgojno-obrazovnog aspekta video igara može se spomenuti i uloga video igara kao komunikacijskog sredstva koje omogućuje osobama s komunikacijskim percipiranim invaliditetom (npr. osobe iz autističkog spektra) da „nauče jezik“ osoba bez autizma, odnosno pružaju sigurno utočište za „vježbanje“ društvenih vještina uz mogućnost ispravka pogreške ukoliko smatraju da je to potrebno, bez rizika od nepopravljive pogreške (D'Anastasio).

Potom je važno spomenuti poveznicu video igara s drugim medijima. Prema tome, Wolf spominje poveznicu medija video igre s filmom, preko narativne strukture, špice na početku igre, špice na kraju igre, kinematične kretnje kamere, ali i drugih vizualnih karakteristika koje su posuđene iz svijeta filma (Wolf 22). „Ono što studiji video igara nude

kao novitet u odnosu na tradicionalne medije su interaktivnost, prostorna navigacija svijeta na ekranu te logaritamske strukture koje upravljaju likovima i događajima u svijetu igre (viđeno na primjeru činjenice da će reakcije likova ovisiti o reakcijama, odnosno djelima igrača).“ (ibid.). Nadalje, još jedna ključan element jest sučelje igara, odnosno periferija koju igrač koristi kako bi mogao igrati, što je također prema Wolfu nešto o čemu se treba pričati kada je riječ o studijama video igara, s obzirom na to da navedeno nije postojalo prije izuma video igara (ibid.). Dakle, da se zaključiti da su studije video igara visoko interdisciplinarno polje koje je vrlo zahtjevno u odnosu na studije drugih medija, i može im se pristupiti iz brojnih različitih profesionalnih sfera. Dok se, prema Wolfu, s filmom može pozabaviti svatko tko ima uvjete da ga pogleda, a s knjigom svatko tko ima uvjete da je pročita, video igre imaju puno veće izazove koji se moraju prebroditi kako bi se njima moglo baviti. Za početak je potrebno moći pokrenuti igru, odnosno imati računalo, igraću konzolu, mobitel ili neku drugu igraću platformu, potom treba moći, odnosno znati igrati igru što može biti prilično izazovno s obzirom na to da su nekada potrebne i specifične sposobnosti.

Nadalje, knjiga se može pročitati od korice do korice (iako su mnoge knjige slojevite, i zahtijevaju više iščitavanja kako bi se mogle u potpunosti „upoznati“), film pogledati od početka do kraja (iako se i mnogi filmovi mogu gledati mnogo puta, pa svaki puta gledatelj „vidi nešto novo“), dok je igru jako zahtjevno prijeći u cijelosti, odnosno kao što je već spomenuto, zahtjeva popriličnu vremensku predanost (Wolf 23). Naposljetku postoji i aspekt kontrole kutova gledanja, odnosno „aktivnost gledanja“, termin kojim Wolf karakterizira mogućnost kontrole vidnog polja, što nam u filmovima definira redatelj, a u knjigama pisac, u igri definira igrač (ibid.).

S druge strane, grafički izgled video igara uznapredovao je toliko, da se o nedavno otvaraju mogućnosti korištenja gotovih video igara u svrhu izrade filma. Primjer za takvo što je igra *War Thunder* (2012), koja je korištena za snimanje ruskog filma *Panfilovih 28* (2016) (Co-Production Of The Movie *Panfilov'S 28 Men*). Svjedočimo velikom obratu u odnosu medija filma i video igre, jer su nekoć kratki filmovi bili snimani kako bi bili umetnuti u video igru, kako bi doprinijeli narativu igre, dok je danas obrnuto. Scene iz igre stavljaju se u film jer su realističnije od većine drugih metoda koje ne uključuju skupu rekreaciju događaja uživo, a i jeftinije je koristiti usluge studija koji ima već razvijenu igru, nego stvarati grafičke prikaze od nule.

Unatoč svim prethodno navedenim otegotnim okolnostima pri analiziranju ovog medija, video igre se mogu prema Wolfu kvalitetno analizirati kroz četiri elementa koja su zajednička svim igrama, a to su: *grafički izgled, sučelje, računalni algoritam i interaktivnost*

(zanimljivo je što Wolf narativ ne uključuje kao element prema kojemu analizira video igre, o čemu će više govora biti naknadno) (ibid.). *Grafički izgled* tiče se svega što ima veze s vizualnim izgledom igre, odnosno vizualni dizajn, boje, osvjetljenje, kut gledanja špice, video isjecci i slično. *Sučelje* podrazumijeva sve što povezuje igrača s video igrom, dakle, platforma za igranje, tipkovnica, miš, *joystick*, ekran, zvučnici, uređaji za virtualnu realnost i slično, ali i grafičko sučelje unutar igre. *Računalni algoritam* podrazumijeva programersku stranu igara, odnosno kako će igra reagirati na igračev unos. Lako je zaboraviti da je sve što vidimo na ekranu uneseno kroz kodove koji se sastoje od serije jedinica i nula koje je netko trebao unijeti kako bi igrač mogli koristiti program, odnosno igru. Stručnjaci koji definiraju algoritme definiraju i težinu igre, ali i mnoge druge ključne varijable za uspjeh video igre. Naposljetku, *interaktivnost* se može podijeliti na dva segmenta, na sve što igrač radi dok igra, i na način na koji lik, koji predstavlja igrača u igri, reagira na te podražaje (Wolf 24).

Prema tome, Wolf smatra da je za interaktivnost ključna količina stvarnih izbora koje igra nudi. Što je više izbora, odnosno što je igra manje linearna i ima više ishodišnih točaka, tim je vrijednost ponovnog igranja veća, ali i interaktivnost bolja (24). Naravno, interaktivnost je mjerljiva i po pitanju koliko izbora igrač ima u određeno vrijeme. Čim više izbora po vremenu igranja, to bolje i igra je interaktivnija (Wolf 25). Nadalje, elementi iznenađenja su također jako bitni u igrivosti i interaktivnosti igre, baš kao i skriveni detalji koji bi se doslovno preveli kao uskršnja jaja, ali i nenamjerni *bug*-ovi, odnosno greške unutar igre koje se moraju naučiti na pamet kako bi se olakšalo prelaženje igre (i igra istražila u potpunosti) (ibid.). Određene igre nude mnoge izbore i prije nego što sama igra započne, kao što je slučaj u mnogim igrama gdje se može odabirati spol ili rasa lika s kojim igrač igra. Takav izbor može uvelike utjecati na igru koju igramo na različite načine, ili nam igra može pružiti specifične izazove s obzirom na, na primjer, spol i rasu. Važno je za igrača da su izbori vezani za ishod igre i da su nepovratni, kako bi se motiviralo igrača na ozbiljan pristup pri odabiru (ibid.). Međutim, u „*pučačinama*“ i sitne odluke mogu biti jako važne za tijek igre. Mnoge su sitne zagonetke skrivene, kao na primjer mjesta gdje se najefikasnije sakriti od nadolazeće paljbe, kako najbolje izbjeći neke neprijatelje, kako tiho neutralizirati neke od neprijatelja kako bi bitka bila lakša i slično, što može u nekim slučajevima direktno utjecati na razvoj priče. Također, u mnogim igrama postoje i neobvezni ciljevi koji mogu olakšati ili otežati rješavanje glavnog cilja. Većini igrača ima za cilj, prema Wolfu, završiti cijelu igru, napraviti nešto što nitko drugi nije prije njih, ostvariti najbrže prolazno vrijeme, odnosno „iscrpiti sve izazove koje igra nudi“ a da to ne bude preteško ili prelagano, što se u mnogim slučajevima čini kao jako teška ravnoteža koju trebaju postići tvorci video igara (Wolf 27).

S druge strane, inovativni elementi koje je interaktivnost unijela kroz video igre još nisu do kraja istraženi i važnost interaktivnosti postaje sve veća s obzirom na to da se nastoji primijeniti na što je više moguće medija i platformi, što Wolf ističe kao veliki potencijal video igara koji sa sobom nosi i mnogo novaca. Međutim, postoji i druga strana, koja se nadovezuje na to da još od renesansne perspektive slika nije samo površina, već prozor u novi svijet, a od uvođenja interaktivnosti slika postaje „alat“ s kojim ne moramo više samo vidjeti drugi svijet, već možemo i ući u suodnos s drugim svijetom (Wolf 27-28). Ono na što Wolf ne usmjerava posebnu pažnju jest uloga između autora video igre i njegove publike. Redatelji filmova i glazbeni producenti dobivaju popriličan medijski prostor, međutim, o individualnim autorima video igara se, osim u iznimnim slučajevima, vrlo rijetko govori. Još jedan aspekt kojeg Wolf izbjegava u razlučivanju elemenata za analizu video igara jest i narativ u video igrama. Razlog za to je vrlo vjerojatno takozvana ludologijsko-naratologijska debata koja još od 1990-tih dijeli znanstvenike koji rade na video igrama i otežava razvoj cjelokupne znanosti. Naime, naratologija je znanost koja proučava narativ u različitim medijima, dok je ludologija zasad nepostojeća znanost koja proučava video igre i igrачke aktivnosti (Mayra 8). Mnogi znanstvenici, koji su bili pioniri u istraživanju ovog polja, imali su za cilj definiranje interaktivne fikcije, međutim, mnogi od njih došli su do zaključka da su narativ i interaktivnost u međusobnom sukobu i da je interaktivna fikcija zapravo potpuna utopija. Razlog tome je to, što se prema Jesperu Juulu, jednome od navedenih pionira, interaktivnost kontrolirana igračem odvija u trenutačnom vremenu, u potpunom sukobu s prezentacijom događaja kontroliranom od strane naratora (Mayra 9). Nadalje, on tvrdi da je u potpunosti moguće napraviti video igru bez ikakvih narativnih elemenata, te da se upravo u nedostatku narativa krije snaga video igara, s obzirom na to da nije nužno da igra ispriča priču (ibid.). Mnogi tvorci video igara upravo su u ovome problemu vidjeli izazov, pa tako na tržištu ima sve više takozvanih *Storytelling* igara (igre koje pričaju priču), dakle streme stvaranju interaktivne fikcije.

### 2.1. Kritike video igara

Usprkos vrlo velikom potencijalu koje video igre pokazuju, jako puno prostora u javnom i akademskom diskursu zauzimaju kritike video igara, pogotovo zbog nasilja prisutnog u njima. Te su kritike velikim djelom utemeljene, dakle o nasilju u videoigrama se treba govoriti, međutim, video igre su puno više od nasilja koje se, na žalost, u mnogim naslovima poprilično eksplicitno pojavljuje. Wolf govori o tome da problem nasilja u video igrama počeo dosta rano. Naime, sami počeci igara donose igre koje svojim sadržajem nisu ostavljale mnogo prostora za kontroverze s obzirom na grafička ograničenja i žanrove ranih igara, međutim, vrlo brzo se situacija počinje mijenjati. Već 1976. godine nastaje igra *Death Race*, prema istoimenome filmu iz 1975. godine, u kojoj je cilj s autom prelaziti preko „gremlina“ koji izgledaju kao čovjekoliki štapići. Nakon što bi „gremlini“ auto pregazio, oni bi snažno vrisnuli i potom bi iza auta ostao nadgrobni spomenik. U konačnici je kritika zapravo temeljena na tome što je ime igre u razvoju bilo *Pedestrian*, što znači pješak te na tome što navodni „gremlini“ u finalnom proizvodu nisu posjedovali neljudske karakteristike. Rezultat cijele pompe bila je blago povišena popularnost igre, ali bez izraženog komercijalnog uspjeha te bez posebnih restrikcija (Wolf 277).

O nasilju u video igrama ozbiljno se počelo raspravljati tek 1990-tih godina. Ono što se dogodilo u odnosu na 1976. godinu jest to što je u međuvremenu grafički izgled igara uznapredovao, pa je samim time eksplicitno prikazivano nasilje postalo znatno problematičnije. Zbog toga se u SAD-u osnovao poseban odbor za ocjenjivanje video igara i njihove prikladnosti za određene uzraste (Wolf 278). Vjerojatno najskandalozniji događaj u povijesti video igara dogodio se 1999., kada se otkrilo da je jedan od odgovornih za masakr u srednjoj školi Columbine bio veliki obožavatelj igre *Doom*, „pucačine“ iz prvog lica, što dovodi u pitanje cjelokupni žanr koji je po svojoj prirodi nasilan (ibid.). Nadalje, ovom slučaju nije pomoglo ni to što je zatim izašla igra *Grand Theft Auto* (1997), u kojoj je igrač smješten u realistično urbano okruženje te može upražnjavati nasilje nad policijom i civilima koristeći se raznovrsnim oružjem.

S druge strane, Gee je zanimljivo istaknuo kako za program ne postoji nasilje, već je to za program najnormalnija interakcija. Dakle nije problem u programu, već u ljudima koji ga stvaraju. Međutim, kako, prema njemu, igre napreduju, tako nasilje pada u drugi plan jer se naglašavaju kompleksniji elementi igre koji podrazumijevaju šuljanje i nadmudrivanje protivnika, kvalitetnu priču, ali i socijalnu interakciju za što u počecima nije bilo sredstava, ali ni tehnologije da se ostvari, čime je naglasak bio na onome što je bilo raspoloživo (Gee 10).

Smatram da je odličan primjer za takav slučaj jest svijet *Metro-a*, gdje priča dolazi sve više do izražaja kako franšiza ide dalje, a igra uvijek ostavlja mogućnost da se igra s vrlo niskom razinom nasilja jer nasilje prestaje samo sebi biti svrha, već donekle i odmaže toku priče.

Nadalje, uz nasilje kao izvor kritike video igara, baš kao što je slučaj s filmskom umjetnošću, i u video igrama postoji veliki problem neprikladnog seksualnog sadržaja i objektivizacije ljudskog tijela. Baš kao i s nasiljem, zanimljivo je vidjeti da je početak ovog problema također nastao ranije nego što se misli. Wolf daje za primjer igru *Custer's Revenge* koja je izdana 1982. u kojoj je goli muškarac imao za cilj zaobići sve prepreke kako bi došao do Indijanke vezane za stup i silovao je (Wolf 279). Kao dodatan primjer imamo igru iz 1987 *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, koja će do 1996. biti izdana u pet nastavaka u kojoj je igrač „sredovječni zgubidan“ koji ima za cilj snošaj s različitim ženama. Naravno, kako su igre napredovale u grafičkom izgledu, tako su i postajale problematičnije, ali na svu sreću tvrtke za izdavanje video igara nisu pokazale interes za objavu takvih igara, tako da su uglavnom postale rijetke i nezavisne, što podrazumijeva da imaju jako malene budžete (ibid.). Mnogo veći problem i pažnju akademske zajednice privlači objektivizacija, primarno, ženskog tijela. Ovaj problem uvezen je iz starijih medija kao što je strip, crtani film i igrani film, i premda se daju vidjeti blagi pomaci problem je, baš kao i s nasiljem u video igrama itekako prisutan. Problem prezentacije žena u videoigrama može se vidjeti i u formi uloge „dame u nevolji“ koju muškarac treba spasiti ili pak nekada i ubiti. Anita Sarkeesian bavila se ovom temom i iznosi niz zanimljivih teza i primjera vezane za probleme prezentacije žena u video igrama. Neki od primjera koji se mogu spomenuti bi bili princeza Daisy koju Super Mario treba opetovano spašavati, ali i primjeri viktimizacije žena gdje brutalno ubijene žene ili otete žene služe samo kao motivacija muškarcu kako bi se radnja „dogodila“, a kao primjere za to ona daje serijale *Max Payne* i *God of War*, ali i naravno mnoge druge popularne igre, dok obrat u spolovima, gdje muškarac biva ubijen, a žena osvećuje muža u svijetu igara uopće ne postoji<sup>1</sup>. Treba napomenuti i kako je u svijetu video igara niska zastupljenost glavnih ženskih likova u odnosu na muške likove, pa tako imamo primjer gdje je na E3-u, jednom od najvećih svjetskih igračkih konferencija, od 2015. do 2019. bilo predstavljeno između 3.4 i 9 posto igara za ženskim protagonistima, dok se brojka muških protagonista kreće od 21 do 41 posto, nekada i u omjerima 1:10 (ostatak je ili višestruke opcije ili ostalo) (Sarkeesian, Female Representation). Već je otprije spomenuto da se raspodjela populacija igrača po spolu uvelike promijenila od stereotipa koji je vladao

---

<sup>1</sup> (Sarkeesian, Damsel in Distress)

desetljećima prije, pa je samim time počela rasti populacija žena koja je uključena u izradu video igara, ali i populacija žena koja se akademski bavi tematikom video igara. Na žalost, za sada se ne čini da su postignute značajnije promjene kao što je osvještavanje o problemu nejednakosti u video igrama od strane izdavača, ili aktivna politika pozitivne diskriminacije, na način da se potencira igranje kroz protagoniste ženskog roda. Međutim, provođenje mjera kao što je pozitivna diskriminacija bilo bi u interesu promoviranja određene ideologije, ideologije feminizma. Međutim, znači li to možda da su video igre do sada korištene za promoviranje određenih štetnih ideologija?

## 2.2. Ideologije u video igrama

Video igra je prevodljiva u, hermeneutički rečeno, *tekst*, baš kao i drugi mediji. A tekst je uvijek prožet određenim vrijednostima. Bitno je naglasiti da je u video igrama situacija nešto teža u odnosu na druge medije jer ono što u igrama sačinjava tekst, jest sve što sačinjava narativ igre, grafičku prezentaciju, ali i interaktivnost koja je sama po sebi veliki novitet, ali i nepoznanica. Spomenute vrijednosti mogu biti unesene u tekst eksplicitno i implicitno, gdje čak i autori same igre ne moraju biti nužno svjesni da su njihove vrijednosti utkane u njihov proizvod, baš kao što je to slučaj s drugim medijima, međutim, odgovornost u video igrama je daleko veća. Igre s obzirom na interaktivnost i uronjivost koje posjeduju mogu postati mnogo veći alat u vidu promicanja određenih (ne)poželjnih vrijednosti. Wolf nam za primjer daje igre kao što su *JFK: Reloaded* (2004) gdje nas igra stavlja u poziciju Leea Harveya Oswalda, ubojice koji je ubio Johna Kennedija, serijal *Grand Theft Auto* u kojoj možemo biti u poziciji masovnog ubojice koji izaziva pažnju policije i vojske (280). U igri *Bully* (2006) igrač postaje nasilno dijete u internatu koje može udarati drugu djecu i raditi različite smicalice. Ova ista igra igraču daje mogućnost ljubiti se s drugim dječacima, čime se očigledno otvara prostor za promoviranje liberalnih vrijednosti i promicanje tolerancije, ukoliko se igrač odluči na ovakav scenarij. Slično je i s igrom *Fable* (2004) u kojoj protagonist može oženiti drugog muškarca, dok s druge strane ideološkog spektra imamo serijal *America's Army* koji je eksplicitno razvila vojska SAD-a kao alat za regrutiranje (ibid.). Sličan slučaj je i u igri *World of Tanks* (2010), koji u originalu nije zamišljen tako, ali će potencijalno postati alat za regrutiranje budućih virtualnih tenkista za rusku vojsku (Stewart). Međutim, od svih do sada spomenutih igara, igra koja je podignula najviše prašine bila je *Far Cry 5* (2018), igra koja je već u prvoj objavljenoj slici za javnost najavila da će biti jako kontroverzna. Prema opisu Chrisa Plante, u novom nastavku franšize neprijatelji će biti Amerikanci (Chris Plante, *Far Cry 5 promises to be controversial, but not for the usual*



reasons). Chris napominje kako se jako malo značajnijih video igara do sada odvažilo postaviti u američke okvire i za neprijatelje postaviti američke civile kao što je to slučaj s ovom igrom. Naime, igra je inspirirana mnogim povijesnim događajima uključujući Američkim građanskim ratom i rušenjem WTC-a, a izdana je u doba velike društvene krize u SAD-u s obzirom na probleme s rasizmom. U igri postoje i neke prilično očite reference na trenutnog predsjednika SAD-a Donalda Trumpa, te se igra prilično otvoreno politički postavlja, kritizirajući mnoge temeljne stupove američkog društva, ali i upozoravajući na neke probleme kao što su kultovi i sekte koji su u SAD-u kroz povijest odnijeli mnogo života. S druge strane, serijal *Metro*, a posebno posljednji nastavak *Metro: Exodus* (2019), postavljen je radnjom u Rusiju, a kao neprijatelje ima uglavnom Ruse, što nije probudilo nikakvu kontroverzu kao što je to bio slučaj s *Far Cry 5*. Drugim riječima, prema Wolfu je „kontroverza na bazi ideologije vrlo subjektivna“ (281).

### 2.3. Video igre i znanost

Na posljetku se treba osvrnuti na odnos akademske zajednice prema mediju video igara. Ona je, prema Wolfu, vrlo kasno reagirala na pojavu video igara. Najprije su nastali radovi koje su pisali ljudi koji su se bavili igrama kao hobbijem, a ozbiljniji radovi nisu se pojavili do kraja 1990-tih godina, što je gotovo 30 godina nakon nastanka prvih video igara (Wolf 22). Wolf pokušava opravdati tu činjenicu time da su se tek tada, 90-tih, u koštac s video igrama u akademskom diskursu uhvatili ljudi koji su odrastali uz prve video igre, što je rezultiralo pojavom online časopisa, mnogih konferencija, ali i otvaranjem studija povezanih s video igrama (22). Mayra pridodaje kako su vrlo rijetke institucije koje su prepoznale akademski potencijal video igara čak i danas, što znači da se većina znanstvenika koji pišu o video igrama, zapravo primarno bave nekim od srodnih polja video igrama kao što su sociologija, književnost, medijske studije i slično, pa samim time mogu primjenjivati svoje znanje na polju studija o video igrama, a da pri tome ne zapostave svoja primarna polja zanimanja (5).

S druge strane, Wolf pojašnjava činjenicu da je aspekt zabave dominantna funkcija video igara od samih početaka pojave medija, pa su se time aspekti umjetnosti u potpunosti zanemarivali (Wolf 307). Uz to je „umjetnost u video igrama gotovo pa uvijek podređena komercijalnoj koristi, što je rezultiralo neiskorištenošću velikog djela umjetničkog potencijala.“ (ibid.). Mayra vidi potencijal za razvijanjem posebne grane znanosti koja bi se u budućnosti bavila video igrama, koja bi bila iznimno interdisciplinarna, što podrazumijeva rizik da kao rezultat zbuđenosti koja može nastati pod utjecajem miješanja svih disciplina

koje imaju veze s video igrama umjesto „znanosti o svemu“, dođemo do „znanosti o ničemu“ (Mayra 6). Mayra ističe kako je prethodno spomenuta ludologijsko-naratologijska debata odličan primjer kako postoji potreba za razvijanjem vlastite grane znanosti koja bi razvijala teorije specifične za video igre, jer se primjenom teorija iz drugih medija dovodi do brojnih problema u tumačenju specifičnih slučajeva kod video igara.

### 3.0. Teorija adaptacije

Kroz prethodnu analizu video igara kao medija, moglo se vidjeti kako se navedeni medij razvijao u korelaciji s drugim medijima. U skorašnje vrijeme poveznice između medija kao što su video igre, film, književnost, strip i drugi postaju sve učestalije i dolazi do hibridizacije medija, što može dovesti do zbunjenosti korisnika, ali i struke. Fenomeni kao što su adaptacija i transmedijacija već su otprije poznati, međutim, uvođenjem novih medija, od kojih su video igre posebnu pomutnju stvorile činjenicom da sa sobom nose i aspekt interaktivnost, dolazi do promjene mnogih otprije ustanovljenih pravila. Za početak je važno ustanoviti osnovne pojmove adaptacije i transmedijacije te ući malo dublje u njih kako bi se razjasnilo na što se točno navedeni pojmovi odnose.

Adaptacija, prema Cambridgeovom rječniku, podrazumijeva film, knjigu, predstavu itd., koja je napravljena na temelju drugog filma, knjige ili predstave itd. (ADAPTATION | Meaning In The Cambridge English Dictionary). Međutim, detaljniju definiciju adaptacije nudi Linda Hutcheon kroz nekoliko kutova gledišta od kojih je prvi kut viđenja adaptacije kao formalnog entiteta ili proizvoda: „adaptacija je najavljena i opsežna transpozicija određenog djela ili više djela“ (Hutcheon 7). Navedeno „transkodiranje“ može podrazumijevati promjenu medija (npr. pjesma u film) ili žanra (iz epa u roman), ili promjenu okvira, a time i konteksta: prepričavanje iste priče iz više kutova gledišta, na primjer, može stvoriti potpuno drugačiju interpretaciju. Transpozicija također može podrazumijevati i preokret u ontologiji iz realnog u fikciju, iz povijesnog izvora ili biografiju u fiksijski narativ ili dramu.“ (Hutcheon 7-8).

Drugi kut viđenja adaptacije za Hutcheon je iz aspekta kreativnog procesa, gdje adaptacija podrazumijeva „(re-)interpretaciju i potom (re-)kreaciju, što se može smatrati i aproprijacijom i spašavanjem sadržaja“ (Hutcheon 8). Treći kut viđenja jest iz pozicije

procesa primitka sadržaja, gdje se susrećemo s palimpsestom<sup>2</sup> kao metaforom za intertekstualnost. Međutim, Hutcheon vidi „adaptaciju kao derivaciju, a ne kao derivat, odnosno rad koji je drugi bez da je drugotan. Taj rad postaje samostalni palimpsest.“ (Hutcheon 9).

S druge strane, Julie Sanders izvor adaptacije vidi u „impulsu za prepisivanjem (prerađivanjem)“, koji je mnogo više od imitacije i u teoriji se često spominje kao intertekstualnost (Sanders 2). Sanders međutim, navodi mišljenje Rolanda Barthesa da je svaki tekst intertekst i smatra da su ranije pročitana djela i kultura koja okružuje autora uvijek utkani u njegov rad, ali i spominje važnost čitatelja koji mogu stvarati „vlastite intertekstualne mreže“ (ibid.). „Proces adaptacije... na mnoge je načine pododjeljak sveobuhvatne prakse intertekstualnosti.“ (Sanders, 17). Impuls ka intertekstualnosti i posljedice tog impulsa, prema Sanders, mnogi smatraju osnovnim načelom postmodernizma, ali se i dovode vezu s postkolonijalnim pojmom hibridnosti, za koju Homi Bhabha tvrdi da su ideje i stvari „ponavljane, nanovo namještene i prevedene u ime tradicije“, s tim da proces „premještanja“ može rezultirati kreativnošću i novim izričajima. Bhabha nadalje smatra da je za postojanje takve hibridnost važno prepoznavanje razlika i poticanje istih, jer ukoliko se pokuša homogenizirati multikulturalizam, tada može doći do gušenja hibridnosti (Sanders 17). Međutim, problematično je to što je u postkolonijalnim kulturama kolonijalistički dio tradicije redovito dominantniji od domorodačkog, a viđenje stvari kao dominantnih ili recesivnih dolazi iz genetike još od sredine 19. stoljeća te se u međuvremenu počelo primjenjivati i u analizi intertekstualnih odnosa (ibid.).

Kako bi se lakše razjasnili intertekstualni odnosi, studije adaptacija koriste širok vokabular, koji se nastavlja razvijati i danas, kao što su „verzija, varijacija, interpretacija, nastavak, transformacija, imitacija, pastiš, parodija, krivotvorina, travestija, transpozicija, reevaluacija, revizija, prepiska, eko itd.“, što nam ukazuje na različite namjere adaptacija (ibid.). Posljedično navedenome, studije adaptacija oslanjaju se na „otvoreni strukturalizam“ prema predlošku Gerarda Genettea koji u svom djelu *Palimpsests* (1997), zagovara pohvalu interakcije teksta s drugim tekstovima i artistskim produkcijama, umjesto zatvaranja teksta alternativama (ibid.). Palimpsest je naime tekst pisan u slojevima, na način da je stariji tekst prethodno, slučajno ili namjerno, obrisan, ali se i dalje nazire ispod novijeg teksta. Linda Hutcheon u ovoj metafori također vidi važnost jer je, na neki način original zauvijek „uklet“

---

<sup>2</sup> Palimpsest (lat. *palimpsestus*, prema grč. *παλίμψηστος*: nanovo ostrugan), rukopis na papirusu ili pergamentu s kojega je izbrisan prvotni tekst i na njegovu mjestu napisan novi. (Palimpsest | Hrvatska Enciklopedija)

svojom adaptacijom. Čak ako je originalan tekst i poznat, tada on baca sjenu na tekst s kojim imamo neposredan kontakt (6).

Stoga, kada se otvoreno naglasi da je djelo adaptacija, onda to postaje tekst „drugog stupnja“, koji se prema Hutcheon onda i prihvaća u stalnom suodnosu s njegovim originalom. Zbog ovog su razloga studije adaptacija viđene kao nužno komparativne studije koje vide adaptirani sadržaj kao autonomni sadržaj. U konačnici se taj sadržaj vrednovati i interpretirati zasebno, imajući u vidu okolnosti koje ga okružuju (ibid.). Adaptacija se može usporediti i s prijevodom. Naime neizbježno je metaforički vidjeti adaptiranje teksta kao prijevod teksta na novi jezik, koji podrazumijeva određene izmjene jer je direktan prijevod nemoguć, ali podrazumijeva i moguće gubitke i dobitke prilikom prevođenja. Problem u viđenju adaptacije kroz metaforu prijevoda leži u tome što, kod prevođenja, original uvijek posjeduje autoritet u odnosu na prevedeni tekst, što nije nužno slučaj u svim adaptacijama. Adaptaciju možemo vidjeti i kao parafraziranje originala, a značaj Hutcheon vidi i u činjenici što se već otprije ovaj termin koristi i u glazbi, kao „slobodna interpretacija ili naglašavanje jednog segmenta djela“ (17). Naposljetku, iako nam viđenje adaptacije kroz alegoriju prevođenja ili parafraziranja olakšava objasniti adaptaciju, adaptacija ima svoje specifičnosti i svoje probleme koje treba dodatno pojasniti.

### *3.1. Problemi adaptacije*

Problemi percepcije adaptacije su mnogi: postoji već navedeni problem drugotnosti, odnosno percepcije adaptiranog sadržaja kao drugotnog u odnosu na original, ali i elitizma svijeta književnosti u odnosu na druge medije, koji smatra da je sve, a pogotovo film, prema riječima Rabindranatha Tagorea, „druga violina književnosti“. Nadalje imamo problem različitosti medija koje je Linda Hutcheon podijelila na medije koji pričaju i one koji pokazuju, ali i problem specifičnosti adaptiranja sadržaja ne samo na različiti tip medija, odnosno iz onoga koji priča u onaj koji pokazuje, već i na drugi medij koji pripada istoj skupini. Naime, primjer za takav problem je adaptacija iz filma u video igru, gdje oba medija spadaju u medije koji pokazuju, ali imaju svoje specifičnosti kao što je, u slučaju video igara interaktivnost koja unosi veliku inovativnost u svijet adaptacije. Nadalje imamo i problem toga tko i zašto adaptira i specifičnosti autora adaptacija u određenim medijima kao na primjer film i video igra (Hutcheon 22-23).

Hutcheon smatra da su suvremene adaptacije često omalovažavane kao drugotne, odnosno kulturno inferiornije. Kroz povijest se to posebice odražavalo na filmskim

adaptacijama književnih djela koja su viđena izrazito negativno, pa tako imamo primjer kojeg navodi Linda Hutcheon, odnosno tvrdnju Pearya i Shatzkina: „Svi šeherezadski redatelji skupa ne mogu se mjeriti s jednim Dostojevskim“, iako se čini prihvatljivijim adaptirati književna djela u „višu“ formu umjetnosti kao operu ili balet (Hutcheon 2-3). Adaptiranje književnog djela kao što je Shakespearov *Romeo i Julija* u film, smatra se „snižavanjem“ u niži oblik umjetnosti, čak i ako pričamo o uspješnoj adaptaciji koja je cijenjena u filmskoj kritici, književna kritika i dalje to najčešće ne uvažava (Hutcheon 3). Ne treba mnogo tražiti kako bi se našli citati mnogih poznatih pisaca koji su izražavali negativno mišljenje prema modernim medijima, pa tako Hutcheon spominje Virginiju Woolf koja je film „usporedila s parazitom, a književnost s plijenom, odnosno njegovom žrtvom“, ali je ona za razliku od mnogih drugih vidjela potencijal da se film razvije u medij koji će postati samostalan vid umjetnosti, specifičan zbog mogućnosti emocionalne razmjene (3). Razloge za to što književnost posjeduje aksiomatsku superiornost nad bilo kakvom adaptacijom Linda Hutcheon pronalazi u riječima Roberta Stama koji iznosi teoriju o ikonofobiji, odnosno sumnjom, ili strahom od vizualnog, ali i logofiliji, odnosno ljubavi prema riječima koje se smatraju svetima zbog činjenice da je književnost stariji medij (4). Međutim, to nije obeshrabilo filmsku industriju, što se da iščitati i iz postotka filmova koji su dobili nagradu *Oscar* za najbolji film, a adaptirani su iz književnosti. Prema Hutcheon je taj postotak iznosio 85 posto za 1992. godinu, u odnosu na neadaptirane filmove. Ona nadalje iznosi da je 95 posto mini serija adaptirano, i da je 70 posto svih TV serija koje su osvojile nagradu Emmy također adaptirano (Hutcheon 4). Odgovor na pitanje zašto je adaptacija toliko učestala u umjetnosti možemo pronaći u riječima Waltera Benjamina koji kaže da je „Pričanje priča (*storytelling*) zapravo umjetnost ponavljanja priča“ (2) što evocira T. S. Eliota, odnosno njegovo poznato i hvaljeno djelo *Pusta zemlja* (1922) koja je jasan primjer da je „umjetnost derivirana iz umjetnosti, odnosno da su priče rođene od strane drugih priča“ (Hutcheon 2).

Nadalje, kada dolazi do adaptacije djela u drugačiji medij u odnosu na medij originala, onda se dotičemo debate koja traje već stoljećima o specifičnosti različitih umjetnosti, odnosno medija (Hutcheon 34). Zaključak te debate jest da „nijedna umjetnost ne može steći vlastiti kulturni kapital dok se ne istoretizira kao umjetnost specifična za taj medij sa svojim formalnim i označenim specifičnostima.“ (Hutcheon 34). Jasno je da se pri tome navedene specifičnosti odnose na načine na koji mediji koriste, odnosno kombiniraju, ili uvećavaju ekspresivne mogućnosti kao što su: ritam, pokret, gesta, glazba, govor, slika, pismo, odnosno da svaki medij posjeduje svoju komunikacijsku energetiku (ibid.). Zanimljivo je što se čini da

isti proces kroz koji je film prolazio kao novi medij, prolazi i video igra sada, kroz prvih 50-tak godina svog postojanja, gdje tek posljednjih desetak godina imamo razvoj teorije specifičnosti video igara, što se i savršeno poklapa s velikim rastom u popularnosti video igara.

Nadalje, iako postoje problemi kod adaptiranja bez promjene medija, ne postavlja se pitanje specifičnosti alternativnog medija, koje se pak najčešće pojavljuje onda kada se tiskani medij prenosi na performativni ili interaktivni medij, zbog toga što nemaju svi mediji mogućnost prijenosa svih ekspresivnih mogućnosti. Linda Hutcheon dijeli medije na način na koji korisnici primaju medij, odnosno na medije koji korisnicima pričaju, koji korisnicima pokazuju i koji s korisnicima interagiraju (Hutcheon XVI). Sva tri oblika su donekle interaktivni odnosno „uronjivi“ na drugačiji način. *Pričajući* model uronjava nas u priču kroz zamišljanje svijeta koji je opisan riječima, a *pokazujući* model nas uronjava preko auditivnih i vizualnih sadržaja, dok u *interaktivnim* medijima korisnik participira aktivno u priči čime biva uronjen u priču fizički i kinestetski (Hutcheon 23). Psihoanalitički filmski teoretičari tvrde da je publika na svjesnoj i nesvjesnoj razini duboko uključena kada gleda film zbog procesa identifikacije, projekcije i integracije, dok se tijekom igranja video igre igrač uključuje direktno, na fizičkoj i mentalnoj razini, s obzirom na to da se intenzivnije korisnik koncentrira i reagira fiziološki (Hutcheon 130). Iako čitanje, kao ni gledanje predstave ili filma ne predstavlja u pravom smislu pasivno participiranje, s obzirom na to da konzument sadržaja mora biti kognitivno, emocionalno i imaginarno aktivan, to se ne može usporediti s igranjem video igre gdje konzument mora fizički participirati aktivno (Hutcheon 23).

„Pričajući“ model je, prema Hutcheon, specifičan po tome što korisnik interaktira s medijem u sferi imaginarnog koje je kontrolirano riječima, odnosno tekстом koji je oslobođen svih ograničenja vizualnog i auditivnog sadržaja (ibid.). Nadalje, „pričajući“ model je specifičan i po tome što je uspješniji od pokazujućeg modela u postavljanju čitatelja u glavu, misli i emocije likova (Hutcheon 24). Pokazujući model, s druge strane, drži korisnika „zarobljenog u radnji priče koja više nije u imaginarnoj sferi već je prebačena u sferu direktne percepcije – kombinaciju detalja i širokog fokusa“ (Hutcheon 23). Pokazujući (performativni) model ukazuje nam na to da jezik nije jedini način prenošenja priče. Mnogo se sadržaja krije u gestama likova, glazbi, odnosno u zvuku generalno, pa tako emocije i misli koje lik u knjizi možda izgovara, u performativnom modelu mogu biti izražene primjerice glazbom i facijalnim ekspresijama likova (Hutcheon 23-24). S druge strane „pričajući“ model pruža puno više prostora za „verbalnu igru“, odnosno jezik može biti stilistički bogatiji, s obzirom

na prirodu performativnog modela koji nužno reducira jezik (ibid.). Međutim, čak i da se jezik prenosi doslovno na ekran, odnosno pozornicu u svom punom opsegu, i dalje ne podrazumijeva da je sadržaj nepromijenjen s obzirom na dodatne elemente koji se pojavljuju u performativnom i interaktivnom modelu (ibid.). To naravno ne znači da je ijedan od navedenih modela bolji od drugog, već da, s obzirom na različite ekspresivne mogućnosti, različiti mediji i modeli mogu izraziti neke segmente ekspresivnih mogućnosti bolje, odnosno loše od drugih, ovisno o kreativnoj ideji autora djela (Hutcheon 24).

Interaktivni model u potpunosti je drugačiji od prethodna dva, s obzirom na to da priča nije pokazana, a ni ispričana, već je korisnik fizički čimbenik te priče i djeluje unutar te priče (u potpunosti je uronjen u nju) (Hutcheon 25). Nadalje, interaktivni model poseban je i utoliko što se svakodnevno rađaju ideje za dodatnom hibridizacijom u kombinaciji s „pričajućim“ i pokazujućim modelom, što rezultira adaptacijama koje su do vrlo nedavno bile nezamislive, kao što su interaktivne knjige, odnosno IBook adaptacija pjesme *Pusta zemlja*, koja sadrži snimke čitanja autora, T.S. Eliota, ali i drugih poznatih ličnosti kao što su Ted Hughes, Sir Alec Guinness i drugi, video isječke, prikaze originalnog rukopisa, i druge sadržaje povezane s djelom koje bi mogle zanimati čitatelje (Hutcheon 203); potom „machinima“ (vrsta filma koja koristi isključivo kompjuterske vizuale nastale na temelju neke postojeće igre, odnosno *engine*-a od postojeće igre) Percy Shellyeve pjesme *Ozymandias* (Hutcheon 26); pa sve do primjera multi-platformske web stranice Pottermore, koja je bila predviđena prvenstveno kao mjesto promocije sadržaja iz Harry Potter franšize, ali i kao interaktivno iskustvo u kojem je bila predviđena, mogućnost čitanja knjiga preko interneta, dodatnog sadržaja koji bi se objavljivao u obliku blogova, multi-player video igre, ali i sudjelovanje u virtualnoj školi vješticearenja i čarobnjaštva, odnosno adaptacija iz, primarno knjiga, ali onda i filmova, u stvarni svijet (Hutcheon 197). Uz Pottermore postoji i *The Harry Potter Alliance*, koji je za razliku od Pottermorea nastao samostalnom organizacijom obožavatelja (Pottermore je proizvod tvrtki koje službeno promoviraju franšizu *Harryja Pottera*) (ibid.). „HPA je globalna aktivistička organizacija koja se bori protiv zlih sila u stvarnom svijetu na temelju vrijednosti koje zagovaraju likovi iz franšize Harryja Pottera.“ (Hutcheon 297). Potom se može istaknuti i primjer BBC-eve najnovije adaptacije *Sherlocka Holmesa* u kojemu Dr. Watson ne piše dnevnik, već blog s kojim se priča prebacuje na digitalnu sferu. Watsonovom blogu i u stvarnosti svi imaju pristup, baš kao i njegovom Twitteru na kojemu možemo vidjeti interakciju između virtualiziranih likova Sherlocka, Watsona, Moriartyja i drugih čime se zapravo televizijska serija napravila transmedijaciju u stvarnost (Hutcheon

182). Na posljjetku imamo i primjer franšize *Metro: 2033*, u kojemu možemo naći višestruke primjere adaptacija i transmedijacija, o kojima će biti više govora u nadolazećim poglavljima. Razlozi za transmedijaciju preko višestrukih platformi su mnogi, ali naravno jedan od najvažnijih je profit koji se stvara popularizacijom sadržaja kroz nove medije i novu publiku. Postoje mnogi loši primjeri za to, međutim, tri prethodno navedena primjera nisu među njima, već nam pokazuju suprotno u odnosu na plitke adaptacije, predviđene za jeftinu popularizaciju sadržaja, kakvih je mnogo u današnje doba (Hutcheon 184).

Na posljjetku je važno spomenuti i različite tipove publike, s obzirom na to da je odgovor publike na priču vječita briga za autore koji adaptiraju. Publiku kod adaptacija privlači kombinacija poznatog, odnosno ponovljenog i različitog, odnosno novog, a publiku možemo podijeliti na onu koja je svjesna adaptacije i poznat joj je original, odnosno „znajuća publika“, i onu koja nije svjesna adaptacije i ne zna original, odnosno „neznajuća publika“ (Hutcheon 114, 120). Razlog zašto je Hutcheon odlučila koristiti upravo ovakve termine jest taj što se intertekstualni užitak u adaptaciji može percipirati elitistički, pa se zbog toga radije odlučila na „neuzvišeni“ termin u odnosu na „uzvišene“ termine kao što su „kompetentna publika“ ili „školovana publika“, u nadi kako bi se intertekstualnost u adaptaciji zbilja mogla vidjeti kao iskustvo koje obogaćuje bez tereta elitizma (Hutcheon 120). Ono što je prema Hutcheon, u potpunosti oprečno s idejom elitističke pozadine intertekstualnosti jest užitak „dostupnosti“ koji služi kao pogon za komercijalizaciju adaptacije, ali i za promoviranje adaptacije u svrhu obrazovanja. Mnoga djela imaju svoj drugi život u adaptacijama u stripu, animiranim filmovima, ali i video igrama, što bi trebalo zaintrigirati korisnike da konzumiraju sadržaj u originalnom mediju (117). Hutcheon koristi Pullmanov termin za ovakav fenomen, a to je „argument zaslužnosti“, odnosno ukoliko se korisniku sviđa sadržaj adaptacije u obliku u kojem ga početno konzumira, postoji mogućnost da će se onda okrenuti i originalu (118).

Nadalje, važno je spomenuti kako se adaptacija otvoreno deklarira kao takva, za razliku od plagijata, ali i parodije, što u velikom broju slučajeva navodi gledatelja u određenom smjeru, na sličan način kao što poznavanje žanra kojem pripada film kojeg gledatelji gledaju; međutim, zanimljiva je i konstatacija da konzumiranje adaptacije uvelike može utjecati na način na koji otprije percipiramo original, odnosno vizija autora koji adaptira mijenja viđenje koje smo imali otprije (Hutcheon 121).

Hutcheon tada ističe Belu Balazsa koji se na neki način suprotstavlja ovome stavu, ističući da je remek djelo remek djelo, samo u svom originalnom mediju, koji mu jedini može



odgovarati, što ne ostavlja prostor za kvalitetnu adaptaciju (122). Međutim, ono što se zna često događati jest to da različiti mediji imaju vlastite publike, na sličan način na koji različiti serijali imaju svoje publike, dakle ljubitelji knjiga neće biti nužno ljubitelji filmova, ili video igara, odnosno obrnuto, na sličan način na koji ljubitelji Harryja Pottera neće nužno biti ljubitelji serijala *Gospodara prstenova* (ibid). Samim time se nedostatkom adaptacije mnogo gubi, s obzirom na to da dio publike koji nije ljubitelj medija na kojem je original izdan biva izoliran od sadržaja tog medija, što se da vidjeti na serijalu knjiga *The Witcher*, koji vjerojatno nikada ne bi postao toliko popularan da nije adaptiran u medij video igre.

Međutim, treba se spomenuti da i različiti oblici umjetnosti imaju svoja pravila, ali i očekivanja, pogotovo onda kada je publika *znajuća publika*, ali i tu postoji prostor za nepoznavanje medija, pa tako, prema Hutcheon, imamo za primjer umjetnika Kena Feingolda koji je pokušao postaviti interaktivnu instalaciju u muzeju koja nije bila u potpunosti uspješna, prvenstveno zato što se većina ljudi nije znala služiti interaktivnom elektronskom instalacijom i očekivali su nedvosmisleni rezultat, odnosno nisu očekivali višeznačno, apstraktno umjetničko djelo postavljeno u virtualni svijet, s obzirom na to da većina ljudi ne pripada generaciji prethodno spomenutih *digitalnih domorodaca* (Hutcheon 125). Ukoliko autor adaptacije želi napraviti komercijalno uspješno djelo za široku publiku, tada bi trebao zadovoljiti očekivanja *znajuće* i *neznajuće* publike, ali problemi ne staju samo na tome, već se nastavljaju i na to da bi se trebala zadovoljiti očekivanja publike koja je upoznata s medijem i koja nije, što je pogotovo naglašeno u medijima koji imaju visoku razinu interakcije i imerzije kao što je to slučaj s video igrama te hibridnim interaktivnim medijima (Hutcheon 128).

### 3.2. Tko adaptira?

Pitanje tko adaptira, prvenstveno se odnosi na autora adaptacije, s obzirom na to da je za neke medije iznimno teško odrediti „pravog“ autora adaptacije. Zanimljivo je kako, ako razmišljamo o nekim filmovima, kao recimo o *Schindlerovoj listi* (1993), onda razmišljamo o filmu Stevena Spielberga, iako je film dobio 7 Oskara i bio nominiran za još 5 Oskara u različitim kategorijama. U slučaju ovog primjera rijetko kad se pridaje dovoljno pažnje ljudima koji su odgovorni za glazbu, umjetnost, produkciju, snimanje, scenarij (iako su oba filma adaptacije romana) i slično. Od trenutka kada je u svijetu filma nastao termin *auteur*<sup>3</sup>,

---

<sup>3</sup> *Auteur* u filmografiji pretpostavlja teoriju unutar koje je „redatelj viđen kao najveća kreativna sila koja pokreće film. Termin proizlazi iz francuske s kraja 1940ih... a temelj je za kinematografski pokret Francuski novi val (Auteur Theory | Definition & Directors). Za termin *auteur* se također veže termin *camera stylo* što znači kamera – olovka, što znači da je redatelj autor filma, odnosno da nadgleda sve ključne elemente, što rezultira

redatelj filma postaje viđen kao voditelj projekta, i najodgovorniji je u slučaju podbačaja projekta, pa je samim time najodgovorniji i ako projekt uspije. Hutcheon prenosi mišljenje Petera Wollena koji smatra da je *auteur* više od samo adaptera dijela, jer on smatra da se „*auteur* nikada ne podređuje drugom autoru; njegov izvor je samo izgovor, koji koristi kao katalizator... za radikalno novi rad.“ (82). Treba istaknuti da su prema Lindi Hutcheon film i televizija po pitanju određivanja toga tko je zapravo taj koji adaptira vjerojatno najkompliciraniji mediji. Često se upravo scenariste ne spominje, premda se prema njihovom predlošku snima cijeli film (81), a kao primjer za to imamo *Stalker* (1979) Andreja Tarkovskog, koji je popularizirao knjigu braće Strugackij, ali se njima kao scenaristima ne pridaje dovoljna važnost za krajnji rezultat ovog remek djela. Naime, braća Strugackij morali su napisati u potpunosti drugačiji scenarij u odnosu na knjigu, ali i prvi scenarij kojeg su odbacili i napisali novi u suradnji s Tarkovskim (Kluger 417). Kluger objašnjava kako je Tarkovskij (nevezano za sve probleme s nastankom filma), u želji da film napravi realističnijim i prepoznatljivijom alegorijom, odrekao dobrog djela scenarija braće Strugackij (417). *Stalker* je dakle, primjer adaptacije romana, u kojoj su sudjelovali i pisci izvornika, ali nisu vodili glavnu riječ, dok je prethodno navedeni primjer Spielbergove *Schindlerove liste* primjer u kojem autor originala nije prisutan u izradi adaptacije. Nadalje, Hutcheon navodi kako mnoge sudionike u izradi filma možemo vidjeti kao suautore ili autore djela, uz kinematografe, skladatelje, scenariste, urednike, posebno ističe glumce, koji iako nemaju kontrolu nad načinom na kako će završni proizvod izgledati, mogu nositi adaptaciju jer su lica koja predstavljaju adaptaciju (81). S obzirom na to, Hutcheon navodi kako pisci nerijetko iznose svoje iznenađenje time kako „glumci kroz gestu, ton glasa ili facijalnu ekspresiju interpretiraju kroz inkarnaciju lika na način na koji izvorni autor nikada nije zamislio.“, međutim, glumci i dalje nisu nositelji najveće odgovornosti za uspjeh filma (81-82).

S druge strane, nekada je odgovor na pitanje tko adaptira jednostavan, a za primjer tog slučaja nam Hutchens daje slučajeve kada autor sam adaptira svoje djelo, kao što je Alexandre Dumas Fils postavio svoj roman *Dama s kamelijama* (1848) na pozornicu; ali i slučaj kada dramski pisac postavi adaptaciju djela, kao što je to primjer s adaptacijom *Mlina na Flossi* George Eliot koju je adaptirala i dramaturgizirala Helen Edmundson (80). Međutim, čim postoji najmanje dvoje ljudi koji su-kreiraju djelo, kao što je to primjer s operom, gdje imamo libretista i skladatelja, dolazimo do problema s definiranjem pravog autora (ibid.).

---

zamjetnim pečatom autorovog stila, pa ga se samim time svrstava i iznad scenarista. Mnogi redatelji današnjice sami se smatraju *auteurima*.

U svijetu interaktivnog modela, pitanje tko adaptira istovremeno se i drastično komplicira, i razrješava. Ovisno o budžetu i tipu igre, broj ljudi koji rade na igri može se usporediti s brojem ljudi koji rade na prosječno velikom filmu. Međutim, ono po čemu se video igre razlikuju jest određeni kolektivistički duh, koji rezultira time da se u praksi najčešće u prvi plan gura studio koji je kao kolektiv stvorio igru. Hutcheon nudi objašnjenje za ovo kroz prirodu međupovezanosti strukture koja prolazi kroz stalne promjene i koja više podsjeća na predstavu koja stalno traje, nego na završeni proizvod (80). Tim više što se stvari u svijetu video igara mijenjaju iz dana u dan, a stvarni cilj video igara jest da njihova popularnost traje što je duže moguće. Iz istog razloga se naknadno izdaju dodatni sadržaji koji igri dodaju novu priču i nastavljaju njezin životni vijek do izlaska idućeg nastavka igre. Međutim, nekada se i igre u cijelosti nanovo izdaju s poboljšanom grafikom i dodatnim mogućnostima i slično, pa je samim time nemoguće zamisliti da bi tim koji sačinjava veliki broj ljudi mogao biti konzistentan desetljećima, koliko neki serijala igara izlaze na tržište.

Stoga, kao lice video igara u pravilu stoji samo logo studija koji je proizveo igru. U tom smislu su video igre možda i najpravednije od svih medija, jer najčešće nitko ne preuzima pune zasluge, već je uspjeh igre kolektivan uspjeh. Međutim, može se diskutirati i o tome koliko je to ustvari prividno, s obzirom na činjenicu da su studiji koji proizvode igre vlasništva individualaca koji uzimaju profit, dok su radnici koji su proizveli igru dobili svoje plaće, ali ne nužno i relevantan postotak od zarade.

Svi postojeći autori adaptacije različito su udaljeni od izvornog teksta i važno je definirati tu udaljenost (Hutcheon 83). Naime, udaljenost koju rad prolazi od izvornika do adaptacije naizgled se povećava s vremenom, što se da vidjeti na putu koji od romana, preko scenarija, koji onda putuje preko urednika, redatelja i glumaca do završnog proizvoda putuje dosta daleko i prema tome bi se taj proizvod definirao „kao studijska adaptacija urednikove adaptacije redateljeve adaptacije, adaptacije glumaca koja je scenaristova adaptacija romana.“ (ibid.). Važno je spomenuti da su svi sudionici ovog procesa ugradili dio sebe u taj proces u različitim omjerima, što znači da se može zaključiti da adaptirani sadržaj teško može biti reproduciran, nego je interpretiran i nanovo stvoren, a „osoba koja adaptira je ponajprije interpretator, a tek onda stvaratelj.“ (Hutcheon 84). Međutim, finalni rezultat kao što je već ranije spomenuto ne ovisi samo o kvalitetama osobe/a koja adaptira, već i o prednostima i ograničenjima medija u koji i iz kojeg se adaptira (ibid.).

### 3.3. Zašto adaptirati?

Pogotovo danas, kada je tržište zabave preplavljeno adaptacijama, pitanje je zašto uopće adaptirati ako to nosi dvostruku odgovornost; odgovornost kvalitetnog adaptiranja tuđeg rada ali i toga da ta ista adaptacija u isto vrijeme bude i kvalitetan samostalni rad (Hutcheon 85). Neki od odgovora na ovo pitanje su ranije ponuđeni: potreba za ponavljanjem priča i činjenica da ljudi vole uživati u adaptiranome sadržaju očiti su odgovori, međutim, nisu jedini i šteta bi bila se prikaže motivacija za adaptiranje isključivo kao financijska motivacija. Mnogi su veliki umjetnici odlučili adaptirati neko djelo bez obzira na reputaciju koju adaptacije i danas imaju kao „manje vrijedan“ trud u odnosu na originalno djelo i time riskirati vlastiti obraz što daje do znanja da postoje i drugi razlozi zašto se autori odlučuju na takav čin (Hutcheon 86).

Naravno, dobri primjeri ekonomski uspješnih adaptacija mogu se naći u svim medijima, i često se radi o adaptacijama komercijalno uspješnih originala gdje nekada čak i korporacije ili individue koji su stajali iza originala, stoje i iza adaptacije, kao što je to slučaj s Tomb Raider serijalom video igara, ali i filmova, koje je Sony Corporation kontrolirao (Hutcheon 87). Međutim, svaki medij ima svoju publiku, što znači da je približavanje sadržaja široj publici legitiman razlog za adaptaciju (ibid.). Pitanje je i zašto bi autor izvornika dopustio adaptaciju sadržaja s obzirom na to da je direktna zarada od adaptacije autoru izvornika slaba u odnosu na to koliko adaptacija zaradi (osim ako je autor veliko ime koje samo po sebi donosi publiku, što nekada i znači da film ima manje novaca za produkciju), a odgovor na to je dao Grusin kada je rekao da je „cilj da dijete gleda film Batmana, dok nosi Batmanov plašt, jede obrok brze prehrane s omotom s motivom Batmana te se igra s igračkom Batmana. Cilj je okupirati sva osjetila djeteta“, s obzirom na to da je industrija zabave ipak industrija prije svega (Hutcheon 88). Podizanje popularnosti cjelokupne franšize tada pomaže i originalu što se da vidjeti na primjeru s autorom serijala *Vještac*, Andrzejem Sapkowskim (Główny Rynek GPW - Raporty Spółek ESPI/EBI) koji je prepisao sva prava na franšizu u mediju video igara studiju CD PROJECT RED koji je izrazio želju napraviti igru prema njegovom predlošku. Studio je autoru ponudio postotak od prodaje, ali je on zatražio fiksnu svotu novaca, ne vjerujući da će igra ikada polučiti značajniji uspjeh. Nakon iznimnog uspjeha serijala video igara, autor serijala tužio je studio za dodatne tantijeme kojih se prethodno odrekao. Međutim, činjenica jest da je igra koja je jedna od najuspješnijih igara u povijesti, pomogla u popularizaciji autorove franšize što je i doprinijelo dodatnoj adaptaciji u TV serijal koji je snimio i objavio *Netflix*. Sam je autor više puta izjavljivao negativna

mišljenja o adaptacijama, ali prvenstveno u vidu video igre, izjavljujući čak da je uspjeh igara naštetio njegovim knjigama jer smatra da većina ljudi misle da je knjiga nastala na temelju igre, a ne obrnuto, pa zbog toga vide njegove knjige kao derivat, umjesto kao original (Groux).

S druge strane, upravo legalni razlozi prema Hutcheon mogu biti razlozi za adaptacije, gdje se sadržaj drastično adaptira kako bi se izbjeglo plaćanje autoru, ili kako bi se izbjegla mogućnost autorove kontrole nad adaptiranim sadržajem (89). Video igre su zanimljive zbog toga što su određeni studiji postali svjesni pozitivnih rezultata adaptiranog sadržaja njihovih igara, pa tako imamo modificirane verzije igara koje su napravili igrači uz pomoć originalnih programerskih alata koje im je omogućio studio koji je izradio prvotnu igru. Na takav način se igrici podiže popularnost i produžuje životni vijek (Hutcheon 91).

Također je i razlog za adaptiranje stjecanje kulturnog kapitala na način da se adaptira na „viši“ oblik umjetnosti u prethodnoj hijerarhiji umjetnosti i medija, na primjer iz filma u operu ili knjigu kao što je to slučaj sa *Zvezdanim ratovima* (ibid.).

Nadalje, kao motiv za adaptiranje Hutcheon vidi osobne i političke motive, a za primjere imamo David Edgarovu dramaturgiju Dickensovog *Nicholas Nicklebyja* (1838-1839) koji nije direktno dramaturgirao roman, već je naglasio kritiku Dickensove forme socijalnog morala što dovodi do tvrdnje mnogih kritičara da bi se istinski artistička adaptacija trebala protiviti svom originalu na način da prikriva i otkriva svoj izvor, odnosno original (92).

S druge strane, nekada autor ne dopušta nikakve izmjene originala, a nekada i osoba koja adaptira, ili pak medij u koji se adaptira služi kao kritika originalu, kao što je to primjer s Tori Amos koja je obrađivala šovinističke pjesme kako bi se usprotivila seksizmu (Hutchens 93). Adaptacija može biti planirana na način da se uklopi u postojeću društvenu ili kulturološku kritiku, ili kako bi je izbjegla. Postoje mnogi primjeri za ovakvo što u slučaju „mnogih postkolonijalističkih dramaturga i anti-ratnih televizijskih producenata koji koriste adaptacije kako bi artikulirali svoje političke pozicije.“ (Hutcheon 94). 2018. godine je Spike Lee napravio adaptaciju koja se zove *BlacKKKlansman* i koja ima za cilj artikulirati redateljev politički stav prema problematici rasizma u SAD-u, ali i podsjetiti na to da se svi događaji koji se odvijaju, zapravo evociraju sjećanja na slične, ili gotovo iste događaje koji su se događali 70-ih.

Postoje i primjeri adaptacija koje kao motiv za adaptiranje imaju ispravljanje ili doradivanje prethodno adaptiranog sadržaja, kao što je to, prema Hutcheon, u primjeru adaptacije romana C.Y. Leea *The Flower Drum Song* u mjuzikl i film, koji su prema mišljenju Henryja Hwanga prikazivali kineske likove neautentično i patronizirajuće, što je Hwanga nagnalo da napravi vlastitu adaptaciju, pritom mijenjajući scenarij, iako je zadržao istu krovnu priču i druge elemente kao glazbu te tvrdi da je njegova verzija u mnogočemu bliža originalu knjige. Hutcheon nadalje komentira kako je aspekt „odgovora“ na adaptirano adaptacijom nešto što nedostaje u literarnim studijima, što ne čudi s obzirom na interdisciplinarnost ove teme jer se dotičemo tema vezanih za kulturološke i historijski uvjetovane razloge za bavljenje konkretnim radovima što se nadovezuje na postkolonijalizam i mnoge druge sociološke teme (95).

Međutim, postoje određena djela koja se kroz povijest adaptiraju nebrojeno mnogo puta, ali i dogmatska djela koja se adaptiraju uz malo ili nimalo promjena. Uz to postoje i djela koja su sama po sebi kompleksna i inspirativna mnogim autorima kroz različite generacije od originala, preko svih adaptacija koje su se dogodile, do danas, kada se i dalje adaptira (Hutcheon 96). Jedno od takvih djela je priča o 16 karmelićanki iz Compiègne koje su skončale na giljotini samo 10 dana prije kraja Francuske revolucije pjevajući kršćanske pjesme do samoga kraja, kada je zadnja od njih 16 izgubila glavu.

Kroz 20. stoljeće se ova priča adaptirala mnogo puta, i sve adaptacije su stavljale naglasak na različite aspekte te priče, ali i mijenjale dijelove iste priče kako bi dodali ili oduzeli određenu dimenziju priče. Hutcheon tvrdi da ovaj primjer ističe kako je osobna motivacija autora jako važna za koncept adaptacije jer može rezultirati različitim načinima na koji će priča biti prikazana ovisno o osobnoj prošlosti osobe koja adaptira, ali i političkog trenutka unutar kojeg je adaptacija pisana. „Svaka od adaptacija 16 karmelićanki posjedovala je posebnu estetičku formu koja je ovisila o mogućnostima i interesima pisaca.“ (Hutcheon 106). Stoga je jako bitno naglasiti „intencionalnost“, premda je kroz 20. stoljeće prvenstveno kroz radove Rolanda Barthesa i Michela Foucaulta pozornost nakratko bila prebačena s intencionalnosti na anonimnost diskursa, te je „pozicija autora postao prazan prostor koji može biti popunjen bilo kojim individualcem.“ (ibid.). Na ovaj način bi namjere pisca postale irelevantne i za adaptaciju, čime se tvrdilo da se svi odgovori na sva pitanja mogu naći u tekstu koji sadrži fragmente ljudske svijesti, te kritičar, odnosno publika posjeduje autoritet, a ne autor adaptacije s čime se mnogi, pa tako ni pisac ovog rada ne bi složili (Hutcheon 107). Primjer 16 karmelićanki pokazuje da znanje o životima pisaca koji su adaptirali priču može

biti važno za adekvatnu interpretaciju djela bez obzira na to što se fragmenti autobiografskog sadržaja ponekad mogu i intuitivno prepoznati bez poznavanja autora, to ne osigurava potpuno razumijevanja i ostavlja prostor za neadekvatnu interpretaciju (ibid.). „Adaptacija nas uči da ako ne možemo pričati o kreativnim procesima, tada ne možemo u potpunosti razumjeti nagon za adaptiranjem, a tada ni sami proces adaptacije. Trebamo znati „zašto.“ (ibid.).

Prilikom adaptiranja, autor je prisiljen na donošenje brojnih odluka o tome kako će prenijeti sadržaj zbog različitih razloga: žanrovske specifičnosti, medijske specifičnosti, političke angažiranosti, ali i što je nekad jako bitno osobne i opće povijesti, a te odluke su samim time ideološki, socijalno, povijesno, kulturološki, osobno i estetski „obojane“ (Hutcheon 108). Hutcheon se tada referira na W.K. Wimsatta koji o intencionalnosti piše:

„Umjetničko djelo proizlazi iz privatne, individualne, dinamične i intencionalističke sfere stvarateljevog uma i osobnosti, što znači da je stvoreno od namjera i intencionalističkog materijala. U isto vrijeme, čim se objavi, ulazi u javni prostor i iz subjektivnog ulazi u objektivnu sferu. Djelo tada traži i dobiva pažnju javnosti, poziva na raspravu o značenju i vrijednosti djela u idiomu inter-subjektivnosti i konceptualizacije.“ (Hutcheon 109)

Dakle, poznavanje pozadine autora i okolnosti pisanja djela, može utjecati na interpretaciju značenja rada, ali i na odgovor na rad, s obzirom na to da baš kao što autor adaptacije interpretira kontekst originalnog rada kako bi donio odluke o vlastitoj adaptaciji, publika također interpretira adaptaciju u okvirima poznatog kontekstu (ibid.). Glazbeni semiotičar Jean-Jacques Nattiez iznosi mišljenje da znanje publike o pozadini kreativnog procesa ima veliki utjecaj na interpretaciju, premda se analiza djela nikada ne bi smjela svoditi samo na taj aspekt (Hutcheon 110). S druge strane, Phelan vidi okosnicu adaptacije u trodiobi autorovog konteksta i doprinosa, tekstualnog fenomena i odgovora publike, ukoliko je publika svjesna da se zbilja radi o adaptiranom radu i poznaje originalan rad, jer kontekst u slučaju 16 karmelićanki, (kao što je: da li je autor pisao u Njemačkoj 1931., Francuskoj 1945, u Tunisu 1947., ili pak u Parizu 1955., ili iz kojeg je medija adaptirano u koji medij), mogu biti od velike važnosti za interpretaciju djela (Hutcheon 111). Samom prirodom svojeg postojanja, adaptacije podsjećaju na to da ne postoji autonoman tekst ili genij koji nadilazi javno, ali ni privatno, jer se Benjaminovim riječima „tragovi autora hvataju za tekst kao što se otisci prstiju hvataju za glinenu posudu u oblikovanju“ (ibid.). Samim time, ignoriranje autorove pozadine može samo naštetiti razumijevanju teksta, a adaptacija je, iako samo po pitanju vremena objave drugotna, istovremeno i interpretativna i kreativna umjetnost. Dio odgovora na pitanje zašto adaptirati krije se u rasponu mogućih odgovora na originalno djelo

koje su nam ponudili sami autori koji stvaraju adaptaciju, ali i u okolnostima vezanim za autora koji piše rad (ibid.).

### 3.4. Transmedijacija

Prethodno izložena komplicirana pozadina adaptacije još se dodatno komplicira uvođenjem termina transmedijacije kao „produksijske strategije medijskih konglomerata“ (Hutcheon, 181). U definiranju termina transmedijacije, odnosno transmedijalnog narativnog projekta, odnosno franšize, doprinio je Ceh producenata Amerike koje kaže da su to:

„projekti ili franšize koje se moraju sastojati od najmanje tri narativne fabule unutar jednog fikcijskog univerzuma na navedenim platformama: film, televizija, kratki film, radio, izdavaštvo, stripovi, animacija, mobilna platforma, posebna mjesta održavanja događaja, DVD/Blu-ray/CD-ROM, narativne reklame, marketinške izvedbe i druge tehnologije koje možda trenutno postoje ili ne postoje. Ova narativna proširenja, odnosno ekstenzije nisu istovjetne primjenjivanju istog materijala s jedne platforme na druge različite platforme.“ (Code Of Credits - New Media - Producers Guild Of America)

Dosadašnje transmedijalne produkcije bile su uglavnom stvorene kao nastavci na filmove, TV serije i video igre koji su bili primarni nositelji financijskih dobitaka, ili alternativno kao način povezivanja originalne adaptacije s novonastalom adaptacijom koja tada ima, uz adaptirani sadržaj i transmedijacijsko proširenje, kao što je to primjer s već spomenutim Sherlockom u produkciji BBC-a.

Dena transmedijaciju objašnjava kao „kreativnu praksu koja uključuje primjenu višestrukih različitih medija i okruženja u svrhu izražavanja.“ (Dena 1). Kao primjere za transmedijaciju daje primjere *Twin Peaks*-a koji se iz serije nastavio u serijal knjiga i film koji su svi sastavni dio priče, web-stranicu za film *Donnie Darko* (2001), koja otkriva detalje o životima likova nakon kraja filma itd. (ibid.). Naravno, i fenomen transmedijacije zahtjeva posebno razvijene teorije koje bi uspješno objasnile specifičnosti koje se događaju u procesu razvijanja sadržaja koji je srodan adaptaciji, ali i ima svoje razlike u odnosu na adaptaciju (Dena 2). Dena izlaže nekoliko različitih viđenja navedenog fenomena. Henry Jenkins kao pionir u ovome polju nazvao je ovaj novi oblik franšize „transmedijalno pričanje priča“, i objašnjava da se radi o „višestrukim tekstovima koji su toliko veliki da ne mogu biti ograničeni jednim medijem“, dok se s druge strane teoretičarka narativa Jill Walker Rettberg referira na isti sadržaj kao „distribuirani narativ koji se ne može doživjeti u jednoj sesiji ili jednom prostoru“, dok Marc Ruppel iznosi mišljenje da se radi o „novim strukturama koje uništavaju fiksiranost narativa kao rezultata jednog medija te koje stvaraju svijet priče koja se proteže na više medija“ (ibid.). Ovo su samo neki od teoretičara koje Dena navodi koji se



uglavnom referiraju na fenomen koji nastaje nedavno s interaktivnim sadržajima, međutim, navodi i Roya Ascotta koji nudi primjer Richarda Wagnera koji je izložio termin totalnog umjetničkog djela gdje se „djelo koje se izvede na pozornici odnosi na cijeli planet i širi u njegov prostor informacija, odnosno u njegovu elektroničku noosferu“ (Dena 3), što bi značilo da je, baš kao i adaptacija, transmedijacija zapravo prilično star fenomen. Dena tada postavlja pitanje: postoji li razlika između sadržaja koji je nastao u sobi mladića koji ponešto piskaraju kako bi postavili kraću priču na Internet, u odnosu na franšizu koju je stvorio masivni konglomerat, odnosno postoji li razlika između sadržaja koji je nastao kao način zarade u odnosu na visoko personaliziranu viziju koja je nastala kao altruistički pokušaj mijenjanja svijeta, pitanje koje je jako važno s obzirom na popularnost „fan fictiona“, koji u pravilu nastaje iz altruizma ili iz potrebe za umjetničkim izražavanjem u svijetu kojeg „fan“ obožava bez nužnog ostvarenja zarade (ibid.). Sadržaj kojeg obožavatelji stvore je veoma važan pokazatelj odanosti prema priči, odnosno brendu, međutim, nije oduvijek bilo tako, s obzirom na to da se donedavno svako nedozvoljeno korištenje sadržaja smatralo kršenjem autorskih prava i time često rezultiralo tužbama, što je uključivalo remix glazbe, adaptacije i slično (Hutcheon 184). Međutim, mnogi ljudi nisu gubili nadu da će jednog dana sadržaj kojeg obožavatelji stvore pronaći put do izvornika i postati dio istog svijeta, odnosno da će omogućiti obožavateljima da „dodirnu kanon“ (ibid.). To se počelo događati 2010ih godina i danas imamo velike zajednice „doprinositelja“ koji su svojevrsni posrednici između veće baze fanova i tvrtki koje stvaraju sadržaj (community contributors u igrama od *Wargaminga* kao primjer).

Posljednja desetljeća donijela su mnoge inovacije, posebno u polju adaptacije i transmedijacije, što je rezultiralo mnogim preklapanjima, čime se dodatno otežava kategorizacija projekata koji nastaju (Hutcheon 187). Ono što je dodatno zakompliciralo diferencijaciju su adaptacije i transmedijacije koje stvaraju obožavatelji, s obzirom na to da poneki producenti podupiru ovaj smjer razvoja, dok neki ipak podržavaju autorski sistem koji to ne dozvoljava (ibid.).

Na posljetku treba reći da osoba koja prakticira transmedijaciju u pravilu „proširuje svijet u kojem se priča odvija preko medija, tretira ga kao kanon i osigurava koherentnost svih djela.“ (Dena 6). Drugim riječima, „transmedijalni projekti su okarakterizirani ekspanzijom, a ne adaptacijom priče, a stavljaju naglasak na kanon i kontinuitet svijeta o kojem pričaju“ (Dena 23).

Hutcheon je primijetila kako Denini odnosi između adaptacije i transmedijacije još uvijek nisu u potpunosti shvaćeni, što je rezultiralo debatama vođa industrija koje primjenjuju navedene metode. Prvenstveno se radi o problemu gdje filmska industrija stvara adaptacije poznatih franšiza kako bi potakli prodaju dječjih igračaka. Na ovakav način se stvara brend, franšiza, marketing, ali ne i stvarna transmedijacija koja podrazumijeva stvaranje nove priče iz postojećeg kanona, koja u tom slučaju nedostaje (194). S obzirom na problem građenja franšize postavlja se pitanje jesu li mnoge transmedijacije zapravo samo pokušaji građenja franšize kako bi se prodavala hrana, piće, parfemi i slično s brendom serije ili filma kao što je *Batman* ili *Igra prijestolja*, što uz protupoziciju adaptacija – transmedijacija sada stvara i protupoziciju transmedijacija – transmedijalno franšiziranje (195).

Iz navedenoga je jasno vidljivo da je i transmedijacija, odnosno transmedijalno pričanje priče još jedno od novijih polja kojemu nedostaje vrijeme da se formira, odnosno da stvori vlastitu teoriju koja bi bila jasno diferencirana u odnosu na srodna polja, na sličan način kao i teorija adaptacije te studije video igara koje su bile ranije spomenute. Kao rezultat toga, vidljive su mnoge „mutne linije“ i preklapanja u tezama između srodnih teorija.

#### 4.0. Svijet *Metro-a*

Svijet *Metro-a* nastaje s distopijskim romanom Dmitrija Gluhovskoga *Metro: 2033* (2007), smještenim u post-apokaliptički kontekst s mjestom radnje u, po autorovim riječima, najvećem podzemnom atomskom skloništu na svijetu<sup>4</sup>, Moskovskom metrou. Svijet je doživio apokalipsu, nuklearni projektili uništili su površinu zemlje i čitatelj prati mladića Artema, koji je odrastao u distopijskom podzemlju Moskve. Na početku je Gluhovskij pokušao objaviti roman preko nakladnika, ali su ga svi odbili, zbog čega odlučuje postaviti knjigu na jednostavnu web stranicu koju je sam izradio 2002. godine. Na stranici je postavio i svoj e-mail kako bi ga ljudi mogli kontaktirati s kritikama i prijedlozima<sup>5</sup>. To je rezultiralo činjenicom da je Gluhovskij, prema sugestijama publike, uvelike promijenio originalnu priču i samostalno objavio promijenjeni roman u fizičkom obliku 2007. godine, koji je usprkos tome što je i dalje bio besplatan na internetu, postigao odličan uspjeh (Sokolova 1572). Potom je

<sup>4</sup> <http://www.m-e-t-r-o.ru./metro.html>

<sup>5</sup> „When I first wrote *Metro 2033* (then simply 'Metro') 14 years ago (shit, 14 years!), all publishers I sent the manuscript to rejected it. I then published the book online for free on a website that I created on Flash and HTML just to hear what readers had to say about my story. I needed their feedback BADLY. I realized I wouldn't ever write again if I didn't feel that somebody actually liked what I was doing.“  
([https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im\\_dmitry\\_gluhovsky\\_the\\_author\\_of\\_metro\\_2033/](https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im_dmitry_gluhovsky_the_author_of_metro_2033/))

objavio i drugu knjigu *Metro 2034* (2009), ali tek nakon što je prethodno i nju objavio besplatno na internetu po poglavljima, odnosno po sličnom principu kao i prvi roman, ali ovaj put bez raspleta, odnosno kraja romana, koji je čitatelj mogao saznati samo ukoliko bi pročitao tiskani oblik. Sokolova naglašava da je ovo započelo popularan trend među ruskim piscima, pa daje kao primjer Oksanu Robski, Andreja Levickog itd. koji su krenuli istim putem (1572). Prije svega, treba istaknuti da je Gluhovskij od početaka zamišljao svijet *Metro*-a kao transmedijalni svijet koji se proteže preko više platformi, uključujući video igre, pa onda ni ne čudi što je idući korak bio objavljivanje video igre *Metro: 2033*<sup>6</sup> (2010) koja je adaptacija prvog romana (ibid.) . Potom je objavljena igra *Metro: Last Light* (2013) za koju je scenarij u potpunosti napisao Gluhovskij i koja nije temeljena na knjizi *Metro: 2034*, već je samostalni nastavak priče o Moskovskom metrou (Gluhovskij, AMA). Zanimljivo je da je svaki kupac *Steam* (platforma za video igre) verzije ove igre, uz igru dobio i besplatnu e-book verziju prve knjige kao poklon (Ellison). Zatim se 2014. godine grafičke performanse obje igre dotjeravaju, pa 4A Games izdaje *Metro: 2033 REDUX* (2013) kako bi se omogućilo poboljšano iskustvo kroz obje priče prema najmodernijem grafičkom dizajnu. Poslije toga autor objavljuje roman *Metro: 2035* (2015) koji je nastavak na igru *Metro: Last Light* (2013), ali i nastavak koji povezuje sve knjige i igre, odnosno nastavlja priče iz svih dotadašnjih izdanja. Kao posljednji dio serijala izlazi igra *Metro: Exodus* (2019), koja sadrži djelove priče romana *Metro: 2035* (2015), iako se zapravo nastavlja u novu priču, nadovezanu na ponešto izmijenjeni kraj priče iz romana, čime stvara vlastiti ogranak svijeta *Metro*-a koji ima potencijal proširivati se u budućnosti. Postoji i dodatan sadržaj u vidu naknadno objavljenog epiloga romanu *Metro: 2033* (2007) koji se zove *Evandjelje po Artemu* (2013) (*Евангелие от Артема*, 2011) i koji funkcionira kao svojevrsna poveznica između prve dvije knjige, ali i sve 3 video igre. Potom svaka od igara ima 2 kraja, pozitivan i negativan, od kojih se samo jedan uvijek uzima kao temelj za nastavak kanona, te zadnja igra koja ima dodatne sadržaje koji se mogu kupiti, od kojih jedan sadržaj sadržava nastavak priče jednog od likova iz posljednje igre, Sama, koji putuje do Vladivostoka kako bi se vratio kući u SAD, dok drugi sadržaj priča priču pukovnika Hlebnikova, lika koji se praktički samo spominje u posljednjoj igri, ali o njemu jako malo saznamo što se mijenja s ovom ekspanzijom.

---

<sup>6</sup> Sve tri igre su izvorno objavljene pod engleskim nazivom



Prikaz suodnosa knjiga i video igara iz svijeta *Metroa* (<https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Events>)

U međuvremenu je Gluhovskij dao slobodu svim autorima na svijetu da preuzmu njegov svijet i adaptiraju ga na vlastito mjesto radnje i okolnosti specifične za njihovo društvo, pa je tako od 2009. do 2020. izdano preko 60 romana i priča, napisanih od strane različitih autora, smještenih po cijelome svijetu, od različitih dijelova Rusije do Italije, Velike Britanije, Poljske itd., koji se odvijaju u isto vrijeme kad i radnja romana Dmitrija Gluhovskoga. Gluhovskij je s posljednjom knjigom završio svoj doprinos svijetu Moskovskog metroa u vidu knjiga i igara te je predao potpunu autonomiju za razvoj daljnjih igara studiju 4A Games koji je razvio sve prethodne igre, što počinje s igrom *Metro: Exodus*-a (2019) pa nadalje u svim budućim naslovima. Uzevši u obzir popularnost posljednje igre i odlične reakcije kritičara, velika je šansa da će novi nastavci video igara nastaviti izlaziti, dok se Gluhovskij okrenuo drugim projektima koji su uglavnom nepovezani s *Metro*-om.

S obzirom na to da su obožavatelji imali priliku priključiti se i direktno sudjelovati u razvoju kanona svijeta *Metroa* svojim sugestijama, ali i dobiti direktan odgovor autora na njih, serijal je ubrzo postao kultan, međutim, nikada se nije ostvario u potpunosti onako kako ga je Gluhovskij zamislio na početku u vidu multifunkcionalne internetske medijske platforme, najvjerojatnije zbog načina na koji su se svjetski tehnološki trendovi mijenjali. Svijet *Metro*-a trebao se proširiti i u vidu adaptacije prvog romana u hollywoodski blockbuster, ali na žalost obožavatelja, to se zasada neće dogoditi. Naime, Gluhovskij je već bio ugovorio snimanje s MGM-om i dogovor je bio da se prebaci radnja iz Moskve u Washington D.C. kako bi se približila priča zapadnom tržištu, ali se dogodio problem nepremostivih razlika u viđenju

adaptacije iz knjige u film, s obzirom na to da je scenarist previše „amerikanizirao“ priču, čime ju je i otupio (Chalk). Gluhovskij je odlučio poništiti dogovor i dogovoriti snimanje u Rusiji s ruskim izdavačima (Barraclough). Na svu sreću, prema Barracloughu, budžet filma trebao bi biti prilično velik, a Gluhovskij će i sam sudjelovati u izradi filma koji bi trebao biti objavljen 1.1.2022.

Kao što je i prethodno spomenuto, čitatelji su imali jako zanimljivu ulogu u radu Dmitrija Gluhovskoga. Dok su u isto to vrijeme neke druge, mahom već etablirane, franšize odbijale pomoć svojih obožavatelja, Gluhovskij ju zdušno prihvaća, i koristi tu pomoć za razvoj svijeta Metroa, čime dovodi sebe u zanimljivu poziciju, poziciju svojevrsnog moderatora između svog rada i publike koja ga čita.

### **5.0. Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta *Metroa* Dmitrija Gluhovskoga**

„Baš kao i većina društvenih kritičara, Gluhovskij svoju društvenu kritiku ne ograničava samo na njegovo vlastito okruženje, već ima tendenciju prepoznavati manjkavost u svim društvima. On je dozvolio da njegov serijal *Metro* bude prilagođavan od strane višestrukih autora iz svih dijelova Europe s kritikama upućenima njihovim karakterističnim društvenim problemima... Njegov neprestani trud u istraživanju društvenih i političkih struktura, kao što on kaže, nije usmjeren akumuliranju novca, već „regrutiranju čitatelja kako bi se pridružili njegovom humanističkom pokretu“. Cilj je boriti se protiv televizije i medija koje posjeduje država koristeći se sredstvom besplatne književnosti koja neće ići niz dlaku (vlastima). Prema Gluhovskome, njegovi romani i članci trebali bi se čitati kao političke izjave koje trebaju započeti „razgovor ili dvoboj“ s čitateljem. Gluhovskij nastavlja biti inspiriran ruskom književnošću, ali i neumorno eksperimentira s formom i osuvremenjuje ju.“ (Harnish)

U prethodnom poglavlju opisano je kako je došlo do toga da nastane „svijet Metroa“, dok će u ovom poglavlju u centru pozornosti biti uloga autora romana koja se može opisati kao uloga moderatora između publike i svog rada te po čemu se razlikuje pristup Gluhovskoga u odnosu na tradicionalan pristup pisanju.

Mnoge zanimljive detalje i dodatne podatke koji otvaraju mnoge teme, moguće je pronaći u autorovom obraćanju javnosti kroz društvene medije. Najbogatiji izvor podataka nalazi se na internetskoj platformi: Reddit, gdje je Gluhovskij postavio temu pod nazivom „pitajte me bilo što“, kao što je čest slučaj s mnogim osobama iz javnog života. Rezultat je bio preko 800 komentara, tj. pitanja, koje je svatko mogao postaviti autoru, te njegovih odgovora

na ista. Gluhovskij je i jako aktivan na društvenim mrežama i koristi njih i intervjuje kako bi promovirao svoje knjige, video igre, ali i svoja osobna stajališta u mnogim aspektima života, kao što je primjerice to slučaj s političkom situacijom u Rusiji. Međutim, on pruža i odgovore na mnoga pitanja koja se tiču interpretacije romana i video igara. Ovo je jako važno jer je nekoć za ovu svrhu služio predgovor djela kojeg bi napisao pisac kako bi „objasnio svrhu vlastitog djela ili odgovorio na kritike upućene prema djelu“ (Ljermontov, *Junak našeg doba* 51). To bi podrazumijevalo da pisac mora sačekati novo izdanje da uđe u tisak kako bi se dodao njegov osvrt, dok se sada pisac može očitovati po određenim pitanjima čim kritika nastane, odnosno čim prepozna mogućnost da se njegov rad, ili mišljenje krivo protumači ili koristi u krive svrhe. To je primjer kako u novije vrijeme pisac može aktivno djelovati kao moderator između svog rada i publike. Uloga moderatora nešto je teže vidljiva direktno u romanima i u igrama na koje je on direktno ili indirektno utjecao, ali je prisutna. Jedan od načina na koji autor moderira publiku koja uživa u iskustvu knjige ili igre je i kroz promjenu žanra, ali i medija koji su različito korišteni kako bi prenijeli različite dijelove priče. Nadalje, Gluhovskij u više navrata naglašava svoj krajnji cilj, kao predstavnika generacije „digitalnih domorodaca“, da se remek djela svjetske književnosti poput *Zločina i kazne* adaptiraju u video igre, kako bi inspirirali mlade da više čitaju kao rezultat zainteresiranost za video igru u maniri „argumenta zaslužnosti“. U konačnici, za razumijevanje zašto se Gluhovskij bavi tematikom iz književnog žanra distopije, što on redovito ističe, treba pogledati u okolnosti vezane za piščev život u vrijeme pisanja romana, jer su tada još jasnije poruke ideološke i svjetonazorske prirode koje on pokušava proslijediti čitateljima i igračima kroz svoja djela. U skladu s tim je ključan način kako je uopće nastao prvi roman *Metro: 2033* (2007) i uloga obožavatelja u nastanku ovog romana, baš kao i uloga publike u stvaranju novog sadržaja, kojeg je Gluhovskij, za razliku od mnogih, odobrio i poticao (Rosenberg).

### 5.1. „Prosumerska“ publika

Položaj publike u odnosu na djela Dmitrija Gluhovskoga mijenjao se kroz vrijeme i vrlo je zanimljivo analizirati funkciju publike posebno prilikom razvoja prva dva romana, koji su napisani uz direktnu pomoć publike. Naime, romani su postavljani na internet na ruskom jeziku, a obožavatelji su mogli slati primjedbe, ispravke, prepravke, ali i sugerirati potpuno drugačije narativne smjerove čime su postali ko-autori romana u projektu profesionalnog autora (Sokolova 1565, 1572). Gluhovskij više puta spominje zaslugu obožavatelja prvenstveno u primjećivanju inkonzistencija u priči, te faktografskih grešaka vezanih za Moskovski metro. Naime, Gluhovskij je većinu prvog romana napisao dok je bio u

inozemstvu, pa je pisao po sjećanju ili po dostupnim slikama Moskovskog metroa s interneta. Gluhovskij u intervjuu (Dmitrij Gluhovskij: od *Kremljovskog bazena*<sup>7</sup> do *Metro-a*: 2033) priča o tome kako su mu mnogi vojni veterani pomogli u opisivanju funkcioniranja oružja, mnogi radnici metroa u otkrivanju legendi i tajni vezanih za tunele i dijelove pruge metroa, ali mu je pomogao i ekonomist koji je s njim razradio monetarni sustav metroa, metke, umjesto novca. Tisuće ljudi posvetili su svoje slobodno vrijeme kako bi participirali u projektu, što se ranije kod nekih drugih medija pokazalo kao fenomen koji je inače komercijalno i financijski isplativ autorima, ali i vrlo važan zbog direktnog uključivanja konzumenata u projekt, što rezultira mnogo boljim iskustvom za konzumente (Sokolova 1566). Ovo rezultira dekonstrukcijom, ili kako Sokolova to naziva, „implozijom“ pojmova: produkcija i konzumacija, rad i slobodno vrijeme, rad i zabava, autor i publika, profesionalac i amater, što je rezultat simbioze popularne kulture i zabave s internetom (ibid.).

Stoga, ovaj fenomen rezultira stvaranjem „prosumera“ (producer + consumer) odnosno konzumenata koji su postali stvaratelji (producers). Navedeni fenomen otprije je poznat u zajednicama igrača video igara koji su modificirali igre kako bi ih poboljšali i/ili im dodali novi sadržaj koji originalne igre nisu posjedovale, ali je primjena ovog fenomena na svijet književnosti jako zanimljiva jer se radi o novijem fenomenu preuzetom iz svijeta video igara koji je također usko povezan uz transmedijalnost, s obzirom na to da su od samog početka korišteni višestruki mediji kako bi promovirali sadržaj koji je sam po sebi na neki način bio interaktivan i promjenjiv (Sokolova 1567).

S druge strane, ako pogledamo još dalje u prošlost, sličan se fenomen može vidjeti i u svijetu usmene književnosti, gdje su uslijed prenošenja narodne predaje, dijelovi priče bili mijenjani ili dodavani s vremenom čime su nastajale inačice „koje se razmatraju kao jednakovrijedni tekstovi“. Međutim, nerijetko su se navedeni tekstovi uglazbljivali, pretvarali u kola, crteže, odnosno slike, i postajali dio narodnog folklora koji je također transmedijalan i „prosumerski“ proizvod (Usmena književnost | Hrvatska Enciklopedija). Ključna razlika je u tome što je kod usmene književnosti autor originala uglavnom zaboravljen, dok ovdje autor originala uzima zasluge za sav doprinos prosumera.

Međutim, u slučaju svijeta Metroa je specifično to što su obožavatelji, stimulirani Gluhovskim, nastavili pisati o svijetu Metroa u drugim gradovima svijeta, što je rezultiralo s preko 60 romana i priča drugih autora što se tiče književne forme, za razliku od mnogih drugih autora originalnih djela koji su se u isto to vrijeme trudili zabraniti ovako nešto pod

---

<sup>7</sup> Kremljovski bazen je kolektiv novinara koje osobno odabire predsjednik Rusije da izvještavaju javnost iz Kremlja

izlikom povrede autorskih prava. Gluhovskij čak otvoreno govori o tome da nema ništa protiv piratskih verzija njegovih knjiga zbog toga što se na takav način besplatno reklamira njegov proizvod (Sokolova 1576). Međutim, svijet Metroa nije stao samo na književnosti. Kako je i prethodno spomenuto, početna ideja Gluhovskoga bila je da, prema Sokolovoj, stvori iskustvo u kojem bi se moglo uživati s više platformi kao što su kompjuter, mobitel i društvene mreže koje je bilo predviđeno za „prvu generaciju pisaca koji su cijenili video igre u njihovoj punoj umjetničkoj vrijednosti koje formira savjest, mentalitet i daljnje stvaralaštvo“ (1572). S obzirom na to da je dugoročno imao namjeru naglasak staviti na internet, Gluhovskij je „namjeravao svoj portal „metro2033.ru“ pretvoriti u „stvarni virtualni svijet“ gdje obožavatelji mogu čitati, slušati glazbu, gledati ilustracije, igrati i čak „živjeti“ u jednoj od virtualnih stanica iz romana.“ (ibid.). U skladu s prethodno navedenim poznato je da nisu sve ideje za širenje svijeta *Metro*-a dolazile „odozgo“, odnosno od strane pisca, već su i obožavatelji počeli stvarati svoje zajednice, pa tako Sokolova spominje neslužbeni časopis *Metro*-a koji se zove *Metromir (Metrosvijet)*, i spominje kako su mnogi događaji na internetu bili organizirani s ovom tematikom (ibid.). Također je važno da su obožavatelji doprinijeli ovome univerzumu u vidu amaterskih kratkih filmova temeljenih na knjizi koji se mogu pogledati uglavnom na YouTube-u<sup>8</sup>, ali su i uvelike pomogli u promoviranju *Metro*-a preko interneta na mnoge različite načine u stilu pravih marketinških profesionalaca (Sokolova 1576). S druge strane, Gluhovskij nije uklonio knjige s interneta po objavljivanju fizičkih verzija, već se one još uvijek mogu pročitati besplatno na ruskom, čime veliki uspjeh knjiga, prvenstveno na internacionalnom, ali i na ruskom tržištu govori mnogo o predanosti obožavatelja (Sokolova 1572).

Osim toga, prosumerska aktivnost dodatno je bila stimulirana na način da je bio javno objavljen poziv obožavateljima da pošalju vlastite verzije priče *Metro: 2033* kako bi ih iskoristili za video igru za mobilne platforme koja se nikada nije ostvarila, a također su obožavatelji pozvani da pošalju svoje ideje vezano za sve detalje koji se koriste u univerzumu *Metroa*, kao što su oružja i municija za njih ali i drugi detalji (Sokolova 1576).

Sokolova smatra da su „prosumeri“ ključan faktor u stvaranju transmedijalnog brenda, ali i smatra da, uključivanjem obožavatelja u projekt u kojem postaju „prosumeri“ i kupovanjem tog istog sadržaja, obožavatelji paradoksalno ne kupuju samo sadržaj već i dugogodišnji odnos s brendom, dok jačina tog odnosa ovisi o tome koliko su obožavatelji bili angažirani u projektu (Sokolova 1576,1578).

---

<sup>8</sup> Primjer: <https://www.youtube.com/watch?v=8D-vH4cPXtg>



Međutim, Sokolova iznosi zanimljivu analizu pozicije u kojoj se nalaze „prosumeri“ u odnosu na autora djela, gdje iznosi dvije početne teze. Prva teza je koncept „poklanjanja darova“, odnosno koncept koji podrazumijeva sistem u kojem se usluga ne prodaje, već poklanja u sustavu razmjene nematerijalnih dobara. Druga teza jest teza da su „prosumeri“ u sustavu „kognitivnog kapitalizma“ u kojem oni zapravo pružaju nematerijalni besplatni rad (1578-1579). Međutim, postoje i druge teorije kojima se opisuje pozicija „prosumera“, od kojih jedna tvrdi da se zapravo u novom dobu stvorila nova klasa ljudi koja se zove „kreativna klasa“ i prkosi otprije poznatim društvenim hijerarhijama te postavlja trendove nevezano za pripadnost ekonomskoj klasi. Razlog zašto bi tako nešto ljudi doprinosili djelu besplatno može se pronaći u tome što su oduvijek trendove postavljali pripadnici visoke ekonomske klase, a niža klasa bi ih kopirala, dok „kreativna klasa“ tome može prkositi i u tome pronalaziti moralnu zaradu (Sokolova 1579, 1580). Nadalje postoji i tumačenje kako ljudi u ko-kreaciji vide prostor za kontrolu masovnih medija, a motivacija proizlazi iz potrebe za otporom trenutačnom sistemu (ibid.).

Bilo bi krivo donijeti jednostavan zaključak na pitanje zašto prosumeri doprinose sadržajem, međutim, bilo bi zanimljivo da se akademija ozbiljnije pozabavi ovom temom, kako bi se kvalitetnije definirao položaj „prosumera“ koji je donedavno bio nepostojeći, a čini se da će postajati sve prisutniji u društvu.

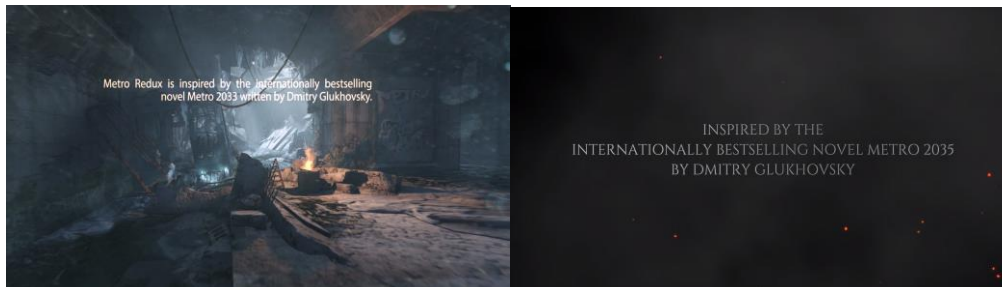
Od rada Sokolove prošlo je osam godina, a od tada je Dmitrij Gluhovskij objavio još jednu knjigu te su izdane još dvije video igre iz svijeta Metroa, i na žalost, u potpunosti je nestala funkcija „prosumera“ u posljednjim izdanjima. Gluhovskij i dalje odaje priznanje na svoj pomoći koju je dobio, međutim, evidentno je da se od onda ipak odlučio na tradicionalniji pristup pisanju u slučaju posljednjih djela. Nadalje, Gluhovskij više nema aktivnu politiku promicanja radova iz svijeta Metroa koje su objavljivali drugi pisci, s obzirom na to da ih on osobno ne objavljuje u fizičkom obliku, kao što objavljuje uglavnom svoje knjige, te ne postoji službena web stranica na kojoj se ravnopravno promovira rad Dmitrija Gluhovskog i drugih pisaca. Na žalost, dodatna otegotna okolnost jest i činjenica da su sva djela iz svijeta *Metroa* koja nije napisao Gluhovskij dostupna samo na izvornom jeziku na kojem su napisani, odnosno nisu prevedeni na engleski jezik (osim djela pisanih na engleskom jeziku u originalu), a ni na druge jezike.

U konačnici, mogli bi se zaključiti da se odnos Gluhovskoga promijenio na način da publika u posljednjim izdanjima svijeta Metroa nema aktivnu participaciju, u odnosu na početak gdje je publika aktivno participirala u stvaranju sadržaja, što je on dopuštao, te na neki način i moderirao, s obzirom na to da je regulirao promjene koje su se događale pod

utjecajem obožavatelja. Ono što se da iščitati iz njegovih izjava jest da je u novijim radovima Gluhovskij inspiraciju preuzeo više iz klasičnih književnih djela, a manje iz svoje publike što je rezultiralo zrelijim proizvodom, ali i proizvodom koji ne dopušta povezivanje čitatelja kroz aktivnu participaciju.

## 5.2. Promoviranje književnosti

Gluhovskij od samog početka na više načina promovira književnost i na takav način nastoji utjecati na to da publika više čita njegova djela, ali i djela drugih autora. To se najviše može vidjeti u video igrama. Naime, svaki put kada korisnik uđe u video igru susretne se s porukom: „Video igra je inspirirana romanom – internacionalnim bestselerom Dmitrija Gluhovskoga *Metro: 2033* (ili *Metro: 2035* ovisno i tome koja je igra) i taj dio uvodne špice ne može se prekinuti pri svakom ulasku u igru. Nije moguće preskočiti ni uvodne naslove hardverskih tvrtki koji sponzoriraju navedene naslove, kao što je Nvidia, međutim, sama činjenica da je poruka o knjigama stavljena uz uvodne naslove multi-milijunskih tvrtki, te prije nego što vidimo uvodnu poruku studija koji je napravio video igru govori puno o utjecaju Gluhovskoga na igru, što nam je i otprije poznato iz njegovih intervjuja i aktivnosti na društvenim mrežama.



Poruka iz igre: „Video igra je inspirirana romanom – internacionalnim bestselerom Dmitrija Gluhovskoga *Metro: 20303*“ (ili *Metro: 2035* ovisno i tome koja je igra)

Potom treba istaknuti da u igri postoji mnoštvo primjera gdje se igrač ne može pomicati i u vidokrugu mu se nalazi jedna od knjiga iz serijala *Metro*, ali i činjenica da se često nailazi na knjige na policama ili nasumično postavljenima svukuda, koje imaju vidljive naslove. Naslovi su nerijetko uzori Gluhovskoga i dizajnerskog tima kao što je *Piknik pokraj puta* braće Strugackij.



Scene iz igre u kojima se prikazuje fizička verzija knjige

Nadalje, još jedan primjer jest već spomenuta činjenica da je svaki kupac *Steam* (platforma za video igre) verzije ove igre, uz igru dobio i besplatnu e-book verziju *Metro: 2033* (2007) (Ellison). Također, u *Metro: Exodusu* (2019) se najlakša težina igranja igre naziva „čitateljeva razina“. Ova razina najviše prašta i omogućuje i početnicima u svijetu video igara da se okušaju u igranju i saznaju i ovaj segment priče o Metrou, a poznato je da je upravo sposobnost igranja video igara jedna od velikih prepreka ljudima koji nisu „digitalni domoroci“. Gluhovskij vidi veliku budućnost u ovoj formi, pa je tako i napomenuo kako bi on u budućnosti volio vidjeti klasike kao što su *Zločin i kazna* i *Rat i mir* u formatu video igara kako bi se potaknuo interes za čitanjem knjiga, pošto tvrdi da se video igre mogu koristiti kako bi se došlo do publike koja je do tog trenutka bila nedostupna zbog izoliranosti od književnosti kao medija koji ne konzumiraju te čak tvrdi da postoji veliki broj djece u Rusiji koji nikada ne bi čitali da nisu postojale knjige koje se temelje na igrama i obrnuto (Garratt).

Gluhovskij radi mnogo na promoviranju knjiga i književnosti unutar same priče u romanima. Najbolji primjeri za to nalaze se u romanu *Metro: 2033* (2007), gdje Polis, odnosno jedno od udruženja postaja u Metrou (koji se djelomice nalazi ispod moskovske Centralne biblioteke), za razliku od većine udruženja metroa, veliča znanje te šalje stalkere na površinu kako bi donijeli knjige s ciljem da pronađu „Svetu knjigu“ koja otkriva budućnost. Čuvari knjiga, odnosno znanja u Polisu su znanstvenici koji se zovu „Bramani“, što evocira na indijski sistem kasta čime Gluhovskij, uz to što pokazuje divljenje Polisu i knjigama, istovremeno i kritizira postojanje znanstvenih elita. Ljudi iz Polisa (koji svojim imenom naravno evocira antičku Grčku) riskiraju svoje živote kako bi došli do znanja koje većina postaja smatra beskorisnim, dok Polis upravo to znanje koristi kako bi zadržao svoju moć u Metrou. U još jednom primjeru imamo prikaz snage knjige. Kada Artem dođe na Hanzinu (još jedno udruženje u Metrou) razinu Paveleckaja stanice, tada vidi dvije knjige istaknute na pijedestalu koje čuvaju dva stražara. „Prva, veličanstveno očuvana, zlatnim slovima ispisanog naslova „Adam Smith. *Bogatstvo naroda*“. Druga je bila odrpana džepna knjižica, koja je

izgledala kao da je za otpad, s oštećenim koricama koje su bile poderane te ponovo zalijepljene na kojima je debelim slovima pisalo: „Dale Carnegie. Kako prestati brinuti i početi živjeti“ (Gluhovskij, 2007). Ovdje vidimo da je Gluhovskij postavio jednu od najvažnijih knjiga za razvoj kapitalizma, što Hanza kao udruženje kapitalističkih stanica njeguje kao ideologiju, rame uz rame sa „Self-help“ knjigom čovjeka koji se proslavio pisanjem knjiga u tom žanru. U isto vrijeme stanje tih dvaju knjiga nam govori o tome koja je od njih dvije bila čitanija i zapravo cjenjenija, što nam ukazuje na to da Gluhovskij i upozorava na to da nije ipak sva književnost nužno „sveta“.

Motiv knjige u povijesti distopije jako se često pojavljuje u oblicima zabranjenih knjiga, kao što je to slučaj s *Mi* (Zamjatin, 1924) i *Fahrenheit 451* (Bradbury, 1953) (Božić, 2013: 84, 86), ali „u dvije najcjenjenije ruske distopije posljednjih nekoliko desetljeća, Sorokinovom Plavom salu i romanu Tatjane Tolstoj Kis – upravo knjiga, tekst i pisac imaju centralnu ulogu“ (Božić, 2013: 90) odnosno da se „knjiga u ruskim distopijama promatra kao jedno od temeljnih obilježja čovjeka i sve promjene čovjeka kao individue ili društvenog bića reflektiraju se na knjigu ili pak knjigom bivaju potaknute.“ (Božić, Sic-Journal.Org, 2020). Gluhovskij ne postavlja uvijek knjigu u fokus priče, ali kada je knjiga prisutna, tada knjiga ima jako veliki utjecaj na živote ljudi u Metrou. To se vidi na razini individualaca koji imaju mogućnosti pristupa knjigama (ali se ipak stvara znanstvena elita koju kritizira nazivajući ih Bramanima smještenim u sustav kasta), pa time imaju mogućnost napretka u svom društvenom sustavu. Dok se s druge strane na makro razini događa da društva koja priznaju važnost knjiga, odnosno znanja i znanosti, napreduju u odnosu na druga društva koja ne rade isto, čime se nužno u hijerarhiji postavljaju iznad društava koja tu važnost ne priznaju. Ovime Gluhovskij ne samo da promovira knjigu, književnost i znanost, već i rusku literarnu tradiciju, s obzirom na to da njegov pristup prikazivanju knjige u svojim djelima, svrstava rad Gluhovskoga u ruski model distopije .

Kako bismo u potpunosti razumjeli mehanizme kojima Gluhovskij promovira književnost, važno je razumjeti odnose između knjiga i igara u svijetu Metroa. Naime, Igra *Metro: 2033* (2010) adaptacija je istoimene knjige. *Metro:2034* (2009) nastavak je priče koji uglavnom predstavlja nove likove u serijalu, a *Metro: Last Light* (2013) nije adaptacija druge knjige, već je transmedijacija serijala, odnosno zasebna priča koju je Gluhovskij napisao ciljano kako bi bila nastavak priče likove iz prvog romana. Tada izlazi knjiga *Metro: 2035* (2015) koja povezuje sve priče iz svih knjiga i igara, da bi na kraju izašla igra *Metro: Exodus* (2019) koja je jako malim dijelom adaptacija (prvih 10ak minuta igre) posljednjeg romana, a

zatim postaje transmedijacija, odnosno nastavak priče koji je do tada bio nepoznat, po uzoru na 2. igru. Gluhovskij naglašava igračima da ako ne pročitaju knjige, ne mogu saznati cjelovitu priču svijeta Metroa (Gluhovskij AMA), a slično je i s čitateljima koji nemaju mogućnost igranja. Međutim, serijal knjiga i serijal video igara istovremeno funkcioniraju i zasebno, odnosno nije prijeko potrebno pročitati sve knjige kako bi se uopće moglo odigrati sve igre i obrnuto, čime se ne dovodi do diskriminacije korisnika samo jednog od navedenih medija.

### 5.3. Promoviranje distopije i ruske literarne tradicije

Gluhovskij kroz svoj rad promovira svjetsku književnost i spominje autore kao što su Jorge Luis Borges i Franz Kafka kao svoje uzore, ali poseban naglasak stavlja na znanstvenu fantastiku, što se ponajviše odnosi na braću Strugackij, ali i rusku književnost generalno, što se da vidjeti iz navedenih utjecaja na posljednju knjigu, odnosno Babelja i Platonova. Još jedna važna karika jest činjenica da, kada Gluhovskij govori o svojim romanima, rijetko ne spomene da je riječ o distopijskim romanima (na ruskom jeziku *антиутопия*, međutim, poznato je da misli na distopiju jer se na engleskom referira koristeći riječ *dystopia*, a ne *antiutopia*). Međutim, mnoge video igre distopiju stavljaju u drugi plan iza postapokaliptičnog žanra, ili je čak i ne spominju uopće, kao što je to primjer s *Fallout* franšizom i *BioShock* franšizom, međutim, Gluhovskij dolazi iz svijeta književnosti i u svojim romanima, a time i igrama, izdiže društvenu kritiku iznad samog estetičkog postapokaliptičnog okruženja koje samo po sebi nosi implicitnu društvenu kritiku.

U ruskoj književnoj tradiciji postoji vrlo snažna poveznica između distopije, znanstvene fantastike i bajke, a kroz 20. stoljeće su se sva tri žanra koristili u svrhu prikrivene društvene kritike zbog toga što nije bilo dozvoljeno otvoreno pisati o društvenim problemima, što je rezultiralo otvaranjem mogućnosti većeg poistovjećivanja s ciljanim skupinama ljudi kroz alegoriju. Nadalje je važno i to što su Rusi oduvijek bili poznati po tome što mnogo čitaju kao narod. I poznati su po takozvanim *tamizdatima*<sup>9</sup> i *samizdatima* koji su bili popularni za vrijeme SSSR-a. Mnoga velika djela izdana su izvan matične države pisaca i čak su dugo vremena bila popularnija u inozemstvu nego u samoj državi u kojoj su pisana i o kojoj su pisana. Naravno, moderna Rusija daleko je od SSSR-a po pitanju cenzure, ali je jednako toliko daleko i od zapadne demokracije od početka Putinovog vođenja države. Gluhovskij je

---

<sup>9</sup> *Tamizdati* su djela prokrijumčarena u inozemstvo kako bi se objavila jer ih nije bilo moguće objaviti u SSSR-u, a *samizdati* su djela koja su ručno prepisivana ili pretpikivana i prosljeđivana bez službenog izdavaštva) (Russian Literature - Post-Revolutionary Literature)

zapravo s prvim romanom stvorio svojevrsni internetski *samizdat* koji je tek nakon velike popularnosti na internetu on sam mogao izdati jer ga nijedna izdavačka kuća ranije nije htjela poduprijeti, a pravu je kulminaciju u popularnosti doživio u inozemstvu, pogotovo u Njemačkoj, Poljskoj, Srbiji što se vidi iz činjenice da je prvi roman preveden na 37 jezika, što se u principu poklapa i s načinom funkcioniranja *tamizdata* u Rusiji.

Nadalje, važno je spomenuti da se sva tri prethodno navedena žanra, ali čak i žitija (život svetaca) koje je još jedna od važnih formi u ruskoj književnosti, provlače kao utjecajni žanrovi u svijetu *Metroa*. Kao što književni analitičari pronalaze poveznice između Akakija Akakijevića i svetog Akakija Sinajskog (Gogoljev uniformirani termin „kabanica“ kao „daguerreotip“ mediokritetstva (Ozer, 2018), tako se može vidjeti da Artem živi život u kojem se njegova vjera stavlja na iskušenja. Čak se i naknadno izdani epilog prvoj knjizi zove *Evandjelje po Artemu* (*Евангелие от Артёма*, 2011), međutim, ne radi se o vjeri u Boga, s obzirom na to da se sve religije kritiziraju kroz romane i igre, već se radi o vjeri u čovječanstvo i obnavljanje svijeta. Roman je distopijski po tome što prikazuje potpuno funkcionalan, ali užasno težak život nakon 3. svjetskog rata u kojem je svijet na površini u potpunosti uništen, čime je čovječanstvo lišeno većine, čitatelju poznatih, ljepota i luksuza. Novostvoreni sistem života smješten je u moskovsko podzemlje što je samo po sebi distopično, jer nas upozorava da i naš život može izgledati tako ukoliko se nastavimo kretati u istom smjeru u kojem se sada krećemo. Postoji i poveznica s drugim ruskim distopijama kroz tipične ruske distopijske protagoniste i „činjenicu da njihovo traženje ne rezultira nalaženjem, a sam postupak traženja ne smatra se vrijednim sam po sebi jer i u *Čevenguru* i u *Iskopu* likovi koji simboliziraju budućnost umiru (Dvanov u *Čevenguru* i Nastja u *Iskopu*), nedvosmisleno najavljujući i smrt utopije kojoj likovi romana streme.“ (Božić, Rafaela. [Sic]: KNJIGA U RUSKOJ DISTOPIJI)(u svijetu *Metroa* crni umiru u prvoj knjizi, Saša umire u drugoj knjizi, Artem i Anna odlaze iz Moskve u trećoj knjizi, crni odlaze iz Moskve u drugoj igri, dok u trećoj igri, u jednom od krajeva, Artem umire). U posljednjoj knjizi i video igri, radoznalost i vjera u postojanje nečeg višeg probija granice otprije postavljene klaustrofobijom i strahom. U skladu s tim se, naravno, rađa želja za nečim višim od onoga što se do tada činilo njihovom zbiljom. Međutim, prema igri *Metro: Exodus* (2019), heroji priče „po izlasku iz podzemlja i putovanjem otetom lokomotivom na istok Rusije, ne nailaze nigdje na zajednicu koja bi po ičemu bila bolja od trule zajednice od koje su pobjegli u Moskvi. Bjegunci iz *Metroa* ne staju dok ne naiđu na nenaseljeni djelić raja na zemlji gdje se tada nastane (s naznakom da će se možda vratiti u Moskvu po druge ljude iz Moskovskog metroa).

Knjiga ne ide ovoliko daleko, već prema knjizi *Metro: 2035* (2015) samo znamo da Artem i Anja bježe iz Moskve autom u nepoznatu budućnost.

Priča Artema u prvoj knjizi i prve dvije igre može se vidjeti i kao bajka s obzirom na mnoga podudaranja u strukturi odnosno funkcijama prema Proppovoj *Morfologiji bajke* (1968), međutim, posljednja knjiga i igra razbijaju iluziju bajke i sazrijevaju u eksperimentalni avangardni žanr koji u knjizi neodoljivo podsjeća na Platonova, za kojega i sam Gluhovskij otkriva da mu je bio uzor u pisanju na tom projektu, dok se u posljednjoj igri može pronaći sličnost s Tarantinovim doživljavanjem povijesnih događaja (Premda se Gluhovskij udaljio od procesa izrade zadnje igre tako da je upitno koliko je njegov utjecaj ključan za ovakvu promjenu u igri).

Uzme li se u obzir koliko je elemenata iz ruske književnosti Gluhovskij unio u svoje radove, može se reći da je njegov rad izrazito „ruski“, što je važno jer otvara Rusiju zapadu i upoznaje svoje čitatelje i igrače s ruskom književnosti, ali i kulturom što se može zaključiti iz vizura Rusije koje igrač vidi u igri, stanica metroa, nasumičnih predmeta tipičnih za Rusiju kao što je balalajka i harmonika dugmetara, pravoslavnih crkvi, ali i postapokaliptički kontekst koji je prema Gluhovskome jako „ruski“ jer Rusi i danas imaju problem kako preživjeti (Sokolova 1573). Međutim, najvažniji aspekt moderiranja, odnosno usmjeravanja publike jest prema osvještavanju publike o vlastitom društvu, vlastitom društvenom položaju i društvenom poretku generalno, a potom čak i mogućim načinima djelovanja, primarno kroz upoznavanje sa žanrom distopije, „a kako njegova djela rastu u popularnosti, tako se autor osjeća slobodnije da se izražava direktno u svojim novim djelima, bez simbolizma i satire“ (Harnish). Posljedično, Gluhovskij sve više komunicira s publikom direktno preko društvenih mreža - bez autocenzure.

#### 5.4. Moderiranje putem društvenih mreža

Moć društvenih medija u 2010-im godinama jedan je od najne očekivanih noviteta 21. stoljeća, a potencijalna snaga društvenih medija može se vidjeti u aktivističkim pokretima kao što su *#BlackLivesMatter*<sup>10</sup> u SAD-u ili *Pravda za djevojčice* u Hrvatskoj. Društveni mediji koristan su alat u mobiliziranju ljudi, pogotovo onda kada cijeli sustav ne funkcionira. Međutim, stvaranje publike na društvenim medijima nije lagan posao, i može potrajati veliki broj godina. S druge strane, onda kada je publika stvorena, račun na društvenoj mreži postaje vrlo ozbiljan alat. Gluhovskij posjeduje Facebook, Twitter i Instagram račune koji imaju vrlo

<sup>10</sup> <https://www.pewresearch.org/internet/2018/07/11/activism-in-the-social-media-age/>

brojnu publiku i vodi ih sam. Nerijetko daje intervjuje na svih 6 jezika kojima vlada, a i sudjelovao je, kao što je i prethodno rečeno u „pitajte me bilo što“ formi na Redditu, odakle se mogu crpiti mnoge informacije vezane za njegov rad i njegove osobne ciljeve.

S obzirom na društveno angažiranu, ili čak aktivističku prirodu njegove književnosti, Gluhovskij se ne libi ispravljati ljude ukoliko se ne slaže s njihovim razmišljanjima ili tumačenjima po pitanju svojih knjiga. U povijesti je bilo mnogo slučajeva gdje je pisac imao potrebu odgovoriti svojoj publici, pa imamo primjer Ljermontova koji je naknadno napisao predgovor jer su čitatelji negodovali zbog toga što je u knjizi koja je satirično nazvana *Junak našeg doba* glavni lik bio Pečorin, kojeg ljudi nikako nisu mogli prihvatiti kao „moralnu vertikalu“ i junaka njihovog doba, premda to nije ni bio autorov cilj, pa je Ljermontov morao objasniti da je njegovo djelo samo opis onoga što je on vidio oko sebe i da je to isto morao opisati u prozi (Lermontov 54-55). Još jedan primjer jest pogovor Borisa Strugackog koji je u post-socijalističkom dobu imao potrebu objasniti bolan i dugotrajan proces objavljivanja *Piknika pokraj puta* (1972), te objasniti da je zapravo trebalo biti uporan jer da u suštini nije bilo ničega otvoreno antisistemskog u djelu. Cenzori su nakon opetovanog nagovaranja pokleknuli i uz jako veliki broj zatraženih izmjena objavili ovo djelo koje je u konačnici postalo iznimno popularno u Sovjetskom Savezu. Predgovori i pogovori jako su važni za čitanje djela jer definira pristup čitatelja. Na takav način pisac šalje poruku čitatelju, što se danas zapravo mnogo češće odvija preko društvenih medija, a i prema riječima Gluhovskoga „Pisci uživaju i hrane se pažnjom čitatelja, komentarima, ljubavi i mržnjom – generalno govoreći, svakom vrstom reakcije čitatelja“ (Gluhovskij, AMA).

Nadalje, činjenica da je *Metro* serijal prešao u medij video igara koji je internacionalno jako dostupan, mnogo je pozornosti u svom obraćanju na Redditu Gluhovskij predao dočaravanju Rusije zapadnom svijetu, kako 90tih u vrijeme njegovog odrastanja tako i u novije doba, kako bi publika bolje razumjela okolnosti iz kojih je proizašla ideja za stvaranje svijeta *Metroa*.

Gluhovskome je posebno važna priča o padu SSSR-a kao o događaju gdje je „sve što smo znali o povijesti, politici, kulturi, našem vrijednosnom sustavu, našem carstvu (koje se činilo svezvremenskim, kao što se sva carstva čine) bilo je OTKAZANO jednom najavom na televiziji. Preko noći. Probudili smo se na ruinama carstva, na ruinama naše civilizacije“ (AMA Gluhovskij), međutim, on nije nostalgican prema vremenu prije pada „carstva“, već samo opisuje društvenu klimu iz 90tih kroz prvi roman: „Strah od budućnosti, parazitsko egzistiranje na degradirajućim ostacima onoga što su djedovi gradili za nas, ali i potpune slobode i političke raznolikosti po prvi puta nakon desetljeća, ako ne i stoljeća diktature i



monarhije... U tome se može pronaći razlog zašto je postapokaliptični žanr toliko blizak post-Sovjetskim narodima, pa tako i meni.“ (ibid.)

Potom se Gluhovskij nadovezuje s odnosom između utjecaja pod kojima je napisao prvu u odnosu na posljednju knjigu gdje je „*Metro: 2033 (2007)* bio pokušaj da sažmem svoje misli i osjećaje o životu u Rusiji u 90-tima, kao što je *Metro: 2035 (2015)* pokušaj da dođem do razumijevanja u kojem smjeru Rusija ide danas, i zašto je odabrala smjer prema paklu.“, pa je s obzirom na to, u posljednjem romanu Gluhovskij odabrao stil bliži Platonovu i Babelju, velikim sovjetskim piscima iz doba najvećih krvoprolića u ruskoj povijesti kao savršeni alat za prikazivanje smjera u kojem se Rusija kreće trenutačno (ibid.).

Istovremeno, za vladajuće u Rusiji Gluhovskij nema ništa dobro za reći, s obzirom na to da živi „u državi u kojoj vladaju zakoni teorija zavjere. Umjesto parlamenta, vlade i suda, imamo svojevrsnu Hidru koja posjeduje cijelu državu i simulira demokratske institucije“, a u poglavlju „Moć“ u *Metro: 2033 (2007)* metaforički zapravo govori o tome kako moć „kvari ljude koji uđu u Kremlj koji ih praktički proguta bez da ostavi tragove njihovog pravog sebstva“, dok na temu Putina kaže da ljudi tvrde da su sretni samo zato što im se ispire mozak „putinovskom državnom sociološkom službom“ (ibid.). Gluhovskij koristi priliku kako bi odškrinuo vrata u svoje misli po pitanju čovječanstva, koja se tiču svjetonazora, ali i ideologije. Naime on smatra da ljudi ne uče dovoljno na greškama iz prošlosti i da nije svaka generacija moralnija od one prethodne (a trebala bi biti), smatra da ljudi uvijek vide neprijatelja u strancima te da se ne trude razumjeti razloge zašto ljudi žive svoj život na način na koji to rade. Nadalje, prema njegovom mišljenju odrasli sustavno privlače mlade generacije u svoje sekte i ideologije prije nego što su mladi u stanju razumjeti svoj položaj što rezultira novom generacijom „indoktriniranih idiota“ (ibid.).

Međutim, nije samo jedno poglavlje iz prve knjige metafora, već otkriva da su njegovi cijeli romani satkani od metafora, odnosno tvrdi da se iza svake scene iz prvog romana krije pozadinsko pravo značenje. Prema tome je i posljednji roman zapravo napravljen pod utjecajem svih njegovih otkrića o tome kako se „društvo vodi kroz strah, neprijateljstvo, varke, propagandu i manipulaciju, kako ljudi nastavljaju voditi ratove koji su gotovi već desetljećima, kako se odlučuju vraćati u svoje bunkere radije nego se vraćaju na površinu“ (ibid.). Navedena otkrića koja Gluhovskij navodi, nastala su kao rezultat njegovog rada kao novinar i u posljednjem romanu *Metro: 2035 (2015)* vide se najzornije u posljednjim poglavljima, kada se sazna istina o tome da postoji zaseban Metro u kojem žive mitološki „nevidljivi promatrači“, koji su zapravo ostatak ruske vlade koja živi u svim luksuzima i

kontrolira sve glavne frakcije u metrou posredništvom odreda „Sparta“ kojem je pripadao Artem. Artem saznaje istinu da postoje i drugi gradovi i države na svijetu koji su preživjeli rat, odnosno da Moskva nije sama preživjela i pokušava prenijeti tu vijest narodu koristeći se pamfletima koje je trebao otisnuti Homer, lik kojemu Artem vjeruje. Na kraju se ispostavi da je Homer dobio ponudu za posao u Polisu i nije napravio pamflete, te Artem praktički ostaje bez saveznika, s obzirom na to da su najvjerojatnije svi koji su stali na njegovu stranu ubijeni. Artem u međuvremenu sazna da „nevidljivi promatrači“ zapravo snabdijevaju sve frakcije s municijom kako bi kroz kontinuirani kontrolirani sukob unutar Metroa držali sve ljude pod kontrolom koristeći se metodom straha. Artem se vraća na VDNH stanicu koja mu je dom (ali i stanica najbliža domu Dmitrija Gluhovskog u stvarnom životu) i pokušava uvjeriti stanovnike stanice da pobjegnu iz metroa s njim. Ljudi ga smatraju ludim i ne žele mu povjerovati, pa na kraju Artem sam s Annom bježi na istok, prema Vladivostoku koji je udaljen 9000 km. U epilogu vidimo da je Bessolov, pripadnik vlade zapravo mogao ubiti Artema da je htio, ali je dao naredbu da ga se ne ubija jer više nisu prijatelji. Ovo je najvjerojatnije metaforički prikaz smjera u koji vodi trenutačna atmosfera i politička elita u Rusiji, a prezime Bessolov, možda govori o tome kako će se u budućnosti, ukoliko do toga dođe, u pozadini svih borbi među frakcijama, pronaći siva eminencija koja će sve orkestrirati, koja, prema značenju prezimena (Бессолов<sup>11</sup>, ima siromašno porijeklo, i velike apetite bez pokrića u znanju i sposobnosti) simbolizira sloj ljudi koji će napraviti sve da zadrže svoj položaj nauštrb svih drugih jer znaju što znači glad.

Može se zaključiti da je autor kroz svoje intervencije u društvenim medijima opremio čitatelja, odnosno konzumenta sadržaja alatima koje omogućuju adekvatnu analizu s obzirom na to da Gluhovskij otvoreno priča o tome da njegovi romani, a samim time i video igre, imaju više slojeva, što se može posebno dobro vidjeti kroz intervencije unutar video igre kako bi se igrača natjeralo da razvija kritičko razmišljanje.

### 5.5. Intervencije unutar video igara

Gluhovskij unutar video igre intervenira na više načina. Prvi od njih je kroz različite slojeve priče. Prvi od slojeva je akcijski triler s mističnim elementima, drugi, filozofski sloj,

---

<sup>11</sup> „Prezime Bessolov dolazi od nadimka u korijenu kojega je sintagma „bez soli“ Najvjerojatnije je bezsolnim bivao prozvan siromašan čovjek. Tome svjedoče i narodne izreke: „Bez soli, bez kruha, mršav razgovor“, „Bez soli, i kruh je nejestiv“, „Bez soli stol stoji ukrivo“, „Bez kruha ne može se zasititi, a bez soli zasladiti“, „I stara kobila lakoma je za solju““ ([https://names.neolove.ru/last\\_names/1/be/bessolov.html](https://names.neolove.ru/last_names/1/be/bessolov.html))

odnosno priča o borbi protiv ksenofobije (Garratt) u kojem je Artem čak i prema metaforici imena simbol te borbe, s obzirom na to da je Artemida zaštitnica i zvijeri i ljudi, a Artem je odabran da bude poveznica između „Crnih“, koje ljudi percipiraju kao zvijeri i ljudi. U igrama se komplicira situacija s obzirom na izmjene koje nastaju zbog prelaska u novi medij. Samim time se žrtvuje jedan dio narativne dubine, ali je zato uvedena mehanika prikupljanja moralnih bodova kroz igru, gdje ovisno o tome koliko dobrih i loših odluka kao igrač napravimo, na kraju igre vidimo dobar ili loš kraj priče. Gluhovskij komplicira situaciju time što se neki transmedijalni dijelovi priče nastavljaju na „loši“ kraj, dok se neki nastavljaju na „dobar“ kraj. Kanon Metroa se na prvi video igru nastavlja na „loši“ kraj koji odgovara priči iz knjige, ali sama činjenica da postoji mogućnost završiti priču s pozitivnim krajem stimulira igrača da u sljedećoj igri *Metro:Last Light* (2013) pazi na svoje postupke s obzirom na to da se je u tom slučaju bilo nepoznato na koji će se kraj kanon u budućnosti nastaviti, a svatko priželjkuje dobar kraj (koji je na kraju bio ispravan, odnosno kanon se na njega nadovezao).

Na žalost, u današnjem svijetu postoje video platforme gdje možemo pogledati snimljeni alternativan kraj, ali bi u principu igrač trebao, ukoliko na kraju igre dobije negativan ishod, nanovo prijeći cijeli igru, kako bi, na primjer, vidio poveznicu između *Metro:Last Lighta* i *Metro:Exodusa*. Ovime igra, odnosno autor tjera igrača da osvijesti odgovornost svojih djela i u virtualnom svijetu te prikazuje možda najbolji primjer trećeg sloja koji je nekada više a nekada manje sakriven u knjigama i igrama, a to je sloj društvene kritike i satire kojoj izlaže čitatelja, odnosno igrača.

Nadalje, još jedan aspekt u kojem autor djeluje na igrača u igri jest kroz dnevnik koji Artem piše u igri, koji je igrač prisiljen slušati (i čitati ako želi) jer ga Artem čita na glas, popraćeno s pisanom oblikom dnevnika koji se nalazi na ekranu dok se učitava idući dio razine koju igrač igra. Na ovaj način se tjera igrača na suočavanje s narativom, u slučaju da se radi o igraču koji igra igru zbog bezumnog pucanja. Na ovakav način se igra približava ideji *Storytelling* igre koja donekle postiže utopiju interaktivne fikcije.



Scene iz igre u kojima vidimo isječke iz Artemovog dnevnika.

Nadalje, igra je posebna utoliko što tjera igrača da emotivno proživljava svijet u kojem se nalazi s obzirom na to da se Artem u igri nerijetko nalazi u situaciji da biva izdan, slično kao i u knjigama te da biva usamljen, često bez ikoga na koga se može u potpunosti osloniti i tko ga u potpunosti razumije. Potom treba spomenuti još jedan jako važan segment ove igre, a to su scene u kojima je igrač prisiljen sudjelovati kako bi svjedočio događaju, odnosno kako bi mu bila ispričana priča. U mnogim igrama postoje takozvani „cutsceneovi“, odnosno segmenti koji su, ili napravljeni koristeći se animacije iz igre, ili su unaprijed snimljeni kratki filmovi koje igrač najčešće može preskočiti, kao što je to slučaj sa serijalom *Mafija* u kojoj igrač može „propucati“ kroz igru bez da dobije ikakav uvid u odličnu priču koja se krije iza svog tog nasilja jer ima priliku „preskočiti“ gotovo pa cjelokupni narativ. Druge igre, kao što je PUBG bazira se na „multiplayer“ aspektu igre koji ne posjeduje narativ, već je cilj ostati posljednji preživjeli, odnosno pobjednik u sukobu. S druge strane, *Metro* predstavlja potpuna suprotnost ovim serijalima. Naime igre iz serijala *Metro* nikada do sada nisu imali „multiplayer“ opciju zbog toga što je fokus igre uvijek bila priča i dočaravanje života u Metrou igraču koji sjedi u udobnoj sjedalici (Gwaltney). A što se narativa tiče, *Metro* je također drugačiji od prosjeka utoliko što prisiljava igrača da sudjeluje u priči, na način da igrač mora biti prisutan za tipkovnicom i vršiti akciju dok mu drugi lik prepričava priču, ili primjerice mora pogledati u određeni smjer kako bi svjedočio događaju koji objašnjava druge događaje koji se odvijaju, ili su se odveli (kroz vizije prošlosti). Najvažniji od primjera nalazi se u *Metro: Last Light* (2013), u kojem nam dijete „crnih“ omogućava vizije događaja vezanih uz nuklearnu apokalipse i kojom su ljudi prvo uništili sami sebe, a onda i njegovu vrstu. Igrač dobije priliku vidjeti viziju svijeta prije i nakon apokalipse kroz oči običnih građana koji su nestali s eksplozijama projektila.



Prikazi apokaliptične Moskve, i vizija trenutka kada su nuklearne bombe padale na Moskvu.

Drugi primjer je trenutak pronalaska srušenog aviona, u kojem Artem nalazi raspadnuta ljudska tijela te dobije vizije pada aviona kroz oči putnika i kroz oči posade, što rezultira prilično dramatičnim i emotivnim scenama. (*Metro: Last Light*)



Scena kada bombe padaju na Moskvu netom pred pad aviona.

S druge strane, postoje i trenutci u video igri koji vizualno odaju počast određenim djelima, pa tako imamo skup „Četvrtog Reicha“ koji podsjeća na skup iz filma *1984* (1984).



Scena iz filma *1984* (1984) i *Metro: 2033 REDUX* (2013)

Odavanje počasti filmu *Stalker* (1979) Andreja Tarkovskog:



*Metro: Exodus* (2019) i *Stalker* (1979)

(Izvor: [https://www.reddit.com/r/metro/comments/asbvyyv/has\\_anyone\\_noticed\\_that\\_this\\_place\\_was\\_possibly/](https://www.reddit.com/r/metro/comments/asbvyyv/has_anyone_noticed_that_this_place_was_possibly/))

Nadalje, postoji i cijeli segment igre *Metro: Exodus* (2019), koji se zove „Caspian“, a neodoljivo podsjeća na *Mad Maxa*. Premda, valja još jednom naglasiti da, iako je još uvijek igra *Metro: Exodus* (2019) povezana s Gluhovskim, on u njoj više nije aktivno sudjelovao kao

autor, kao što je to bio slučaj u prve dvije igre, tako da nije poznato koliko je Gluhovskij odgovoran za posljednje dvije navedene intervencije.

Važan aspekt igara je borba protiv različitih zvijeri u igrama. Gluhovskij posvećuje mnogo pažnje objašnjavajući preko društvenih medija da su svi mediji zasebni i jednako vrijedni, ali da se priča ne može samo prepisati iz jednog medija u drugi, što se vidi i u razlici u količini zvijeri u igri i knjigama. Gluhovskij je odgovoran za stvaranje „demona“ i „crnih“ u prvoj knjizi, te „Kimera“ u drugoj, dok su sve ostale zvijeri stvorili dizajneri video igara. Gluhovskij je stvorio „crne“ kako bi „bili potpuna suprotnost ljudima, pa sam tako smislio bića bez bjeloočnica, koji uzrokuju to da ljudi izgube razum čim ih ugledaju“ (Gluhovskij, AMA), dok se u posljednjoj knjizi usredotočio na najgoru zvijer od svih, čovjeka. Zbog toga je uklonio sve mutante iz priče, rezultirajući bijegom „iz bajke u svijet sličan surovoj ruskoj realnosti“ (ibid.). Igra *Metro: Exodus* (2019) zadržava mutante, međutim, još od igre *Metro: Last Light* (2013), mutanti su samo katalizatori, ili još bolje rečeno popunjavači prostora (gap fillers), koji igraču omogućuju dozu adrenalina koja je svojstvena ovom tipu video igre, međutim, već od druge igre uviđamo da su prave zvijeri kojih se treba bojati zapravo ljudi, što je sigurno utjecaj Gluhovskog, s obzirom na trenutačan trend u svijetu video igara, koji naglašava prisutnost zvijeri, mutanata, vampira i slično, kako bi se povećale šanse za komercijalni uspjeh igre, dok u navedenim igrama ipak postoji dobra ravnoteža koja nam omogućava izgradnju kvalitetne priče koja nema tendenciju postanka šundom.

Treba napomenuti i to da se sve igre iz serijala *Metro* mogu igrati na ruskom i engleskom jeziku s mogućnosti podnatpisa na drugom jeziku, što je istinska rijetkost, jer igre obično izlaze za određena tržišta i nerijetko budu ograničene na jedan jezik, s mogućnosti podnatpisa na istom jeziku na kojem je zvučni zapis. Prema tome, ova činjenica ostavlja mnogo prostora i za učenje jezika, dodatno približavanje zapadnog igrača ruskom jeziku i kulturi, s obzirom na to da su igre usmjerene prvenstveno prema zapadnom tržištu. Ne bi bilo čudno u budućnosti vidjeti naslove iz *Metro* franšize u jednom od budućih izdanja priručnika za profesore, u kojima će se isticati edukativan aspekt igara u vidu poticanja čitanja, poticanja na učenje jezika, ali i dobar primjer za amatera igrača da uđe u svijet video igara, s obzirom na najlakšu razinu igranja koja je u posljednjoj igri napravljena kako bi omogućila amateru igraču da uživa u narativu igre, koji je, u slučaju ove franšize, uvijek u prvome planu.

## 6.0. Zaključak:

Ovaj je rad za cilj imao predstaviti serijal, koji se sastoji od elemenata kojima nije posvećeno dovoljno pažnje u znanstvenim krugovima, u kontekstu razvoja medija video igre, koji je i dalje mistificiran velikom broju ljudi. Svijet *Metro*-a sastoji se od više različitih vrsta medija, od kojih je medij video igara najsuvremeniji i najzapostavljeniji, dok u isto vrijeme pokazuje najviše potencijala za razvoj u budućnosti zahvaljujući inovativnom aspektu interaktivnosti. Upravo interaktivnost otvara mogućnosti kvalitetnijeg doživljavanja teksta, ukoliko se video igre nastave razvijati u smjeru naglašavanja svog narativa, kao što se moglo vidjeti na primjeru ovog serijala. Međutim, video igre nisu nužno same sebi svrha, kao što je Gluhovskij na svom primjeru pokazao da se pomoću video igara mogu promovirati i drugi oblici konzumacije teksta, kao što je to primjer s književnosti. Na primjeru svijeta *Metro*-a mogli su se vidjeti postupci adaptacije i transmedijacije, kojima se postiže građenje multimedijalnog svijeta koji je pristupačan vrlo širokoj publici. Gluhovskij je ušao u ovaj projekt jako ambiciozno i to nije sakrivao u ni jednom trenu, iako se realizacija tih ambicija u vidu objave preko višestrukih platformi i „ulaženje“ *Metroa* duboko u svakodnevne živote ljudi ipak malo suzila na nešto klasičniji oblik modernog transmedijalnog djela, koji je i dalje prilično revolucionaran, ali je ipak daleko od autorove početne vizije. Razlozi za to su razni, od kojih je jedan od važnijih zasigurno činjenica da je Gluhovskij očekivao da će se svijet *Metroa* mnogo lakše proširiti na mnogo veći broj ljudi na cijelom svijetu. Naravno *Metro* je u književnosti i video igrama postigao vrlo značajne uspjehe, ali ipak nije usporedivo s vodećim franšizama uz koje se vjerojatno Gluhovskij nadao svrstati.

Međutim, ovaj svojevrsni pilot projekt suvremenog transmedijalnog serijala pokazuje potencijale ovakve forme. Potencijali su vidljivi u aspektu širenja umjetničkih mogućnosti, što se može vidjeti i na novom filmu *Joker* (2019) koji je imao sjajan uspjeh, mnogim različitim video igrama na temu *Ratova zvijezda* ali i na video igri *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* koja je najavljena za kraj 2020. godine i koja je već uzburkala svijet video igara, a da nije još ni objavljena, zbog novog smjera u priči *Spider-Mana*. Istovremeno nam se pokazuju i financijski potencijali transmedijacija, s obzirom na to da uglavnom izvrsno prolaze na tržištu, ali se pokazuju i potencijali za manipulacijom publike, što je Gluhovskij u *Metro* koristio u dobre svrhe kako bi usmjeravao publiku prema književnosti. Na početku je postojala mogućnost participacije korisnika interneta u stvaranju prvog romana u maniri „prosumerstva“, da bi se kasnije transformiralo primarno u usmjeravanje igrača video igara prema književnosti generalno, ali i prema svojoj matičnoj ruskoj literarnoj tradiciji putem

intervencija unutar video igara ali i aktivnosti na društvenim mrežama. Mediji se mogu koristiti u različite svrhe, što je u radu pokazano na primjeru medija video igre koja se danas koristi u različite svrhe, u svrhu edukacije, ali s druge strane čak i u svrhu regrutacije za vojsku, na što je i Gluhovskij ukazao koristeći se svim raspoloživim medijskim sredstvima kako bi promovirao vrijednosti koje on drži da su ispravne, a to su društvena kritičnost, tolerancija, društvena angažiranost, otvorenost, što je u suprotnosti s mojim osobnim distopijskim viđenjem budućnosti video igre, kao najsnažnijeg masovnog medija budućnosti koji će bi mogao postati najveći alat za kontrolu masa. Možda najbolji protuotrov za takvu budućnost su upravo distopijske igre koje bi trebale ljudima otvoriti oči, na isti način na koji je serijal *Terminator* u 90tina širokoj publici prikazao opasnosti koje se potencijalno kriju u razvoju umjetne inteligencije u budućnosti, pa se razvoj umjetne inteligencije usmjerio na način da se takva budućnost izbjegne (Adam Savage). Upravo je to snaga distopije kao žanra u bilo kojem mediju koji ima mogućnost pristupa masama, što se vidi u posljednjih 100 godina visoke vidljivosti ovog žanra.

Međutim, ono što razlikuje Gluhovskoga u odnosu na mnoge druge pisce jest to što je vrlo rano prepoznao mogućnosti koje pružaju alternativni mediji, pa je, prvenstveno kao pisac, direktno sudjelovao u izradi digitalnih inačica svog serijala preko svih platformi, za razliku od većine pisaca koji prodaju prava na svoj proizvod i prepuste sve odluke trećim licima. U skladu s mišljenjem da se tradicionalno „knjiga u ruskim distopijama promatra kao jedno od temeljnih obilježja čovjeka i sve promjene čovjeka kao individue ili društvenog bića reflektiraju se na knjigu ili pak knjigom bivaju potaknute.“(Božić, Rafaela. "[Sic]: KNJIGA U RUSKOJ DISTOPIJI". Sic-Journal.Org, 2020), Gluhovskij upozorava da se čovjek uvijek, kada je to moguće treba vratiti knjigama, ali da postoje i drugi vrlo važni mediji za današnje generacije u kojima se može itekako dobro ispričati kvalitetna priča koja može potaknuti promjene u čovjeku.



## 7.0. Bibliografija

### Izvori:

Glukhovskij, Dmitrij. *Metro: 2033*. Orion Books, 2011.

Glukhovskij, Dmitrij. *Metro: 2034*. 1st ed., Orion Books, 2014.

Glukhovskij, Dmitrij. *Metro: 2035*. 2016.

Ljermontov, Mihail Jurjevič. *Junak našeg doba*. Ardis Publishers E-Book, 2002.

### Literatura:

*2019 Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*. ESA Entertainment Software Association, 2019.

Božić, Rafaela. *Distopija I Jezik*. Sveučilište U Zadru, 2013.

Božić, Rafaela. "[Sic]: KNJIGA U RUSKOJ DISTOPIJI". Sic-Journal.Org, 2020, <https://www.sic-journal.org/ArticleView.aspx?aid=98>.

Božić, Rafaela. "Revolucija - Od Utopije Do Distopije". 2017, Pristupljeno 1 June 2020.

Dena, Christy. "Transmedia Practice: Theorising The Practice Of Expressing A Fictional World Across Distinct Media And Environments". University Of Sydney, Australia, 2009.

Felicia, Patrick. *Digitalne Igre U Školama*. 1st ed., European Schoolnet EUN Partnership AISBL, 2009.

Gee, James Paul. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. 1st ed., Palgrave Macmillan, 2003.

Griffiths, Mark. "Moscow After The Apocalypse". *Slavic Review*, vol 72, no. 3, 2013, pp. 481-504. *Cambridge University Press (CUP)*, doi:10.5612/slavicreview.72.3.0481.

Hutcheon, Linda, and Siobhan O'Flynn. *A Theory Of Adaptation*. 2nd ed., Routledge, 2013.

Kluger, Daniel. "Fables Of Desire". *Science Fiction Studies, Soviet Science Fiction: The Thaw And After*, Vol. 31, no. No. 3, 2020, Pristupljeno 1 June 2020.

Mäyrä, Frans. *An Introduction To Game Studies*. SAGE, 2008.

Mukherjee, Souvik. *Video Games And Storytelling*. 1st ed., Palgrave Macmillan, 2015.

Ozer, Saiana. "Gogol'S Vestmental Term "Shinel (The Overcoat)" As "Daguerreotype" Of Mediocrity". *SHS Web Of Conferences*, vol 50, 2018, p. 01125. *EDP Sciences*, doi:10.1051/shsconf/20185001125. Pristupljeno 1 June 2020.

Propp, Vladimir et al. *Morphology Of The Folktale*. Univ. Of Texas Press, 1968.

Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *The Game Design Reader*. MIT Press, 2004.

Sanders, Julie. *Adaptation And Appropriation*. Routledge, Taylor & Francis Group, 2006.

Sokolova, Natalia. "Co-Opting Transmedia Consumers: User Content As Entertainment Or 'Free Labour'? The Cases Ofs.T.A.L.K.E.R. Andmetro 2033". *Europe-Asia Studies*, vol 64, no. 8, 2012, pp. 1565-1583. *Informa UK Limited*, doi:10.1080/09668136.2012.712253.

Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion*. Greenwood Press, 2008.

*Popis video igara korištenih u radu:*

*Metro: 2033*. 4A Games, 2010.

*Metro: Exodus*. 4A Games, 2019.

*Metro: Last Light*. 4A Games, 2013

*Internetski izvori:*

"ADAPTATION | Meaning In The Cambridge English Dictionary".

Dictionary.Cambridge.Org, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/adaptation>.

Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Auteur Theory | Definition & Directors". Encyclopedia Britannica,

<https://www.britannica.com/art/auteur-theory>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Barraclough, Leo. "Cult Sci-Fi Novel 'Metro 2033' To Be Adapted As Movie - Variety".

Variety.Com, 2019, <https://variety.com/2019/film/global/metro-2033-movie-1203311748/>.

Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Chalk, Andy. "Metro 2033 Film Has Been Cancelled Because The Scripter Wanted To

'Americanize' It". Pcgamer, 2018, [https://www.pcgamer.com/metro-2033-film-has-been-](https://www.pcgamer.com/metro-2033-film-has-been-cancelled-because-the-scripter-wanted-to-americanize-it/)

[cancelled-because-the-scripter-wanted-to-americanize-it/](https://www.pcgamer.com/metro-2033-film-has-been-cancelled-because-the-scripter-wanted-to-americanize-it/). Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Code Of Credits - New Media - Producers Guild Of America". Producersguild.Org,

[http://www.producersguild.org/?page=coc\\_nm#transmedia](http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia). Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Co-Production Of The Movie "Panfilov'S 28 Men"". Warthunder.Com, 2015,

<https://warthunder.com/en/news/3058--en>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

D'Anastasio, Cecilia. "What People Miss When They Use 'Autistic' As An Insult". Kotaku,

2017, <https://kotaku.com/what-people-miss-when-they-use-autistic-as-an-insult-1794491453>.

Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Definition Of VIDEO GAME". Merriam-Webster.Com, [https://www.merriam-](https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game)

[webster.com/dictionary/video%20game](https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game). Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Dmitrij Gluhovskij: od *Kremljovskog bazena*<sup>12</sup> do *Metro*-a: 2033 "Дмитрий Глуховский: От

Кремлевского Пула До «Метро 2033»". Aif.Ru, 2008, <https://aif.ru/culture/person/6600>.

Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"DYSTOPIA | Meaning In The Cambridge English Dictionary". Dictionary.Cambridge.Org,

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/dystopia>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

---

<sup>12</sup> Kremljevski bazen je kolektiv novinara koje osobno odabire predsjednik Rusije da izvještavaju javnost iz Kremlja

Ellison, Scott. "Metro 2033 Novel Included With Steam Version Of Metro: Last Light For Free - Saving Content". Saving Content, <https://www.savingcontent.com/2013/05/14/metro-2033-novel-included-with-steam-version-of-metro-last-light-for-free/>. Pristupljeno 1. srpnja 2020.

"Events". Metro Wiki, <https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Events>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Garratt, Patrick. "Interview: Metro 2033'S Dmitry Glukhovsky And Huw Beynon - VG247". VG247, 2010, <https://www.vg247.com/2010/02/25/interview-metro-2033s-dmitry-glukhovsky-and-huw-beynon/>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Gluhovskij, Dmitrij. "Дмитрий Глуховский - МЕТРО". M-E-T-R-O.Ru., 2002, <http://www.m-e-t-r-o.ru./metro.html>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Gluhovskij, Dmitrij. "I'm Dmitry Glukhovsky, The Author Of Metro 2033, Base Of The Metro Video Games. My New Novel Metro 2035 Has Just Come Out. AMA! : Books". Reddit.Com, 2016, [https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im\\_dmitry\\_glukhovsky\\_the\\_author\\_of\\_metro\\_2033/](https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im_dmitry_glukhovsky_the_author_of_metro_2033/). Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Groux, Christopher. "'The Witcher 3' Success 'Harmed My Books,' Says Franchise Author Andrzej Sapkowski". Player.One, 2016, <https://www.player.one/witcher-3-success-harmed-my-books-says-franchise-author-andrzej-sapkowski-559274>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Gwaltney, Javy. "Here'S Why Metro Exodus Doesn'T Have Multiplayer". Game Informer, 2018, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/02/28/heres-why-metro-exodus-doesnt-have-multiplayer.aspx>. Accessed 1 July 2020.

Harnish, Lucy. "Dmitry Glukhovsky: Viral Literature". Museum Studies Abroad, 2018, <https://museumstudiesabroad.org/dmitry-glukhovsky-biography/>. Pristupljeno 1. srpnja 2020.

"ICT-AAC - Home". Ict-Aac.Hr, <http://www.ict-aac.hr/index.php/en/>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Interactive, SUPERMEDIA. "Główny Rynek GPW - Raporty Spółek ESPI/EBI". Gpw.Pl, 2018, [https://www.gpw.pl/komunikat?geru\\_id=316447&title=Otrzymanie+wezwan+do+zap%B3a](https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=316447&title=Otrzymanie+wezwan+do+zap%B3a)

ty+z%B3o%BFonego+w+imieniu+Pana+Andrzeja+Sapkowskiego#pvy7zfs061. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Joaquin Phoenix's Oscars Speech In Full: 'We Feel Entitled To Artificially Inseminate A Cow And Steal Her Baby'". The Guardian, 2020, <https://www.theguardian.com/film/2020/feb/10/joaquin-phoenixs-oscars-speech-in-full>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Palimpsest | Hrvatska Enciklopedija". Enciklopedija.Hr, <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=46273>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Plante, Chris. "Far Cry 5 Promises To Be Controversial, But Not For The Usual Reasons". The Verge, 2017, <https://www.theverge.com/2017/5/24/15685670/far-cry-5-setting-art-e3-2017-ubisoft>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Rosenberg, Adam. "Metro 2033 Author Dmitry Glukhovsky Interview | Digital Trends". Digital Trends, 2013, <https://www.digitaltrends.com/gaming/metro-dmitry-glukhovsky-interview/>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Russian Literature - Post-Revolutionary Literature". Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/art/Russian-literature/Post-Revolutionary-literature#ref399823>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Sarkeesian, Anita. "Damsel In Distress: Part 1 - Tropes Vs Women In Video Games". YouTube, 2013, [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1). Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Sarkeesian, Anita. "Female Representation In Videogames Isn't Getting Any Better". Wired, 2019, <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Schmidt, Christopher. "Why Are Dystopian Films On The Rise Again? | JSTOR Daily". JSTOR Daily, 2014, <https://daily.jstor.org/why-are-dystopian-films-on-the-rise-again/>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Stewart, Will. "Russia Makes T-90 Tank A ROBOT - And Will Recruit Gamers To Drive It". Mail Online, 2015, <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3271094/Russia-turned-T-90-tank-robot-plans-hire-gamers-fight-future-wars.html>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

"Usmena Književnost | Hrvatska Enciklopedija". Enciklopedija.Hr, <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=63417>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

Willingham, AJ. "What Is Esports? A Look At An Explosive Billion-Dollar Industry". CNN, 2018, <https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>. Pristupljeno: 1. srpnja 2020.

## 8.0. Sažetak

### **Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta Metroa Dmitrija Gluhovskoga**

Ovaj rad bavi se načinom na koji pisac, Dmitrij Gluhovskij, pristupa stvaranju sadržaja koji je objavljen preko nekoliko različitih medija, ali prvenstveno književnosti i video igre. Nakon uvodnog poglavlja će se čitatelju kroz drugo poglavlje prikazati medij video igara, njihov razvoj, publika, te probleme koji su se pojavili pri definiranju znanosti koja bi se njima bavila. U trećem poglavlju, u fokusu će biti „Teorija adaptacije“, koja će poslužiti kao jedan od glavnih alata za razumijevanje i tumačenje uloge autora, odnosno intervencija koje su se dogodile u adaptaciji i transmedijaciji vlastitog djela. Četvrto poglavlje pružit će kratku pozadinu cjelokupnog serijala „Svijeta *Metroa*“, dok će se peto poglavlje baviti analizom načina na koji je Dmitrij Gluhovskij moderirao odnos između svoje publike i svog rada. Analiza je pokazala da je Gluhovskij kroz svoje intervencije uputio na važnost književnosti, ali i novih medija, uz pomoć kojih se može poticati mlade na učenje i pozitivna djelovanja.

Ključne riječi: Metro:2033, video igre, književnost, adaptacija, transmedijacija, distopija

## 9.0. Резюме

### **Писатель-модератор между аудиторией и собственной работой на примере Метро мира Дмитрия Глуховского**

Эта дипломная работа посвящена подходу писателя Дмитрия Глуховского к созданию содержания, который был опубликован в *СМИ различных* форм, в первую очередь в литературе и видеоиграх. После вводной главы, во второй главе читатель познакомится с видеоиграми, их развитием, аудиторией и проблемами, которые возникли при определении науки о видеоиграх. Основное внимание в третьей главе будет уделено *Теории Адаптации*, которая будет служить одним из основных инструментов для понимания и интерпретации роли автора и вмешательств, произошедших при адаптации и трансмедийности его собственной работы. Четвёртая глава предоставит краткую историю серии «Метро мир», а пятая глава проанализирует то, как Дмитрий Глуховский модерировал отношения между своей аудиторией и своей работой. Анализ показал, что Глуховский в своих выступлениях подчеркнул важность литературы, а также новых СМИ, с помощью которых можно поощрять молодых людей узнавать больше и предпринимать позитивные действия.

Ключевые слова: Метро: 2033, видеоигры, литературоведение, адаптация, трансмедийность, антиутопия.



## 10.0. Summary

### **Writer - moderator between the audience and his own work on the example of the world of Metro by Dmitry Glukhovsky**

This paper deals with the ways in which the writer, Dmitry Glukhovsky, approaches the creation of content that has been published over several different types of media, though primarily literature and video games. After the introductory chapter, the reader will be introduced to the medium of video games, their development, audience, and the problems that have arisen in defining the science of the young medium. In the third chapter, the focus will be on the *Theory of Adaptation*, which will serve as one of the main tools for understanding and interpreting the role of the author and the interventions that have occurred in the adaptation and transmediacy of his own work. The fourth chapter will provide a brief background to the entire "World of the Metro" series, while the fifth chapter will analyze the way in which Dmitry Glukhovsky moderated the relationship between his audience and his work. The analysis showed that Glukhovsky, through his interventions, highlighted the importance of literature, but also of the new media, with the help of which young people can be encouraged to learn more and take positive actions.

Keywords: Metro: 2033, video games, literature, adaptation, transmediacy, dystopia