

Дејан Ајдачић

ОДНОС СТВАРНОГ И ВИРТУЕЛНОГ СВЕТА У СЛОВЕНСКИМ КЊИЖЕВНОСТИМА

О идентитету у киберфантастици

У раду се указује на дела словенских књижевности у којима писци представљају виртуелни свет и његов однос према стварном свету. Предлаже се оквирни општи назив киберфантастика за дела у којима се приказује свет створен дигиталним технологијама. Анализирају се својства виртуелног света и идентитета у њему са прелазним и граничним одликама између људског и нељудског и указује на одлике (забаван, чудесан, измишљен, напустив, умножив, променљив). Виртуелни свет се показује у односу на стварни свет као бољи — утопијски свет, као гори — антиутопијски свет, као огледало стварног света.

Кључне речи: киберпанк, киберфантастика, виртуелни свет, утопије, антиутопије, огледало стварности, (не)људско, вештачка интелигенција, словенске књижевности, руска фантастика, чешка фантастика, српска фантастика, пољска фантастика, бугарска фантастика.

У овом прилогу пажња је усмерена на проблем идентитета у виртуелним световима словенске приповедне фантастике. Подстицај за настанак књижевних дела о виртуелним световима представљала је појава интернета као мултимедијалног физички неограниченог простора са огромним могућностима успостављања интерактивних односа. Реч „киберпанк”, као општи назив за овај тип литературе прихваћен је по наслову приче Брјуса Беткеа *Cyberpunk* објављене 1983. године у часопису *Amazing Science Fiction Stories* (Vol. 57, Number 4, 1983). Овај назив повезан је потом са прозом низа англоамеричких аутора Брјуса Стерлинга, Вилијама Гибсона, Рудија Рукера, Нила Стивенсона, Џона Ширлија, као и са филмовима у којима се преплићу стварни и виртуелни свет. Појам киберпанка, раширен крајем 80-их година 20. века, почео је да се везује за дела која критички сагледавају будућност виртуелног света и његовог утицаја на стварни свет и људске вредности. Теме и преокупације киберпанка брзо су се рашириле светом, проналазећи место и у словенским књижевностима. Словенске претече овог жанра били су неки текстови Станислава Лема, Иље Варшавског, Борислава Пекића и др., а овај жанр постао је популаран крајем 20. и почетком 21. века, по делима Чеха Егона

Бондија, Руса Александра Зорича, Владимира Васиљева, Сергеја Лукјаненка, Александра Тјурина, Линор Горалик, Мер(с)и Шели (Алексеја Андрејева), Србина Драгана Филиповића.

Брзи развој киберпанка и његово разграновање довели су до стварања низа жанровских пододредница, сродних, али различитих појмова са префиксима кибер (фентези-киберпанк, кибер-бајка, кибер-детектив, кибер-готи, кибер-треш и др.) и панк (нанопанк, стимпанк, космопанк, технопанк, биопанк). Како назив киберпанк не обухвата разнолике појаве, уза сву обазривост према потреби иноватора да свакој новој појави дају ново име, чини ми се да би општи назив киберфантастика понајвише одговарао постојећем стању и будућем развоју овога жанра, као и лако укључивању претеча овога жанра, како у несловенским тако и у словенским књижевностима.

Не само у круговима стручњака за компјутерске мреже и заљубљеника у интернет, већ и у обичном животу данас се срећу синтагме *виртуелна галерија*, *виртуелни идентитети*, *виртуелни профил*, *виртуелно време*. Значење придева *виртуелан* у односу на прошлост променило се и померило. Како је представа о измишљеним виртуелним световима настала из искуства интернет-комуникација, за разумевање фикционалних дела који их представљају ваља имати у виду и неке од студија које се баве културолошким и антрополошким аспектима виртуелног простора. Књиге америчких ауторки Аликјер Розан Стоун *Рајн желе и технологије* (1995) и Шери Тракл *Животи на екрану. Идентитети у епохи Интернет* (1995), као и теоретски текстови писца Александра Тјурина и Ивана Попова представљају подстицајну основу за разматрања проблема идентитета у свету који се формира као виртуелни свет. Аликјер Розан Стоун указала је на расипање центрираности личности и на развој анонимношћу скривених процеса спољашње идентификације. Радови Јевгенија Горног *Онтологија виртуелне личности* и *Виртуелна личности као жанр стваралаштва*, те практични савети за стварање виртуелне личности Вадима Артамонова укрштају општа промишљања и практичан приступ. Горни је указао да виртуелне личности дају проширене могућности идентификације, имају слободу у избору црта свог лика, као и могућност да се једна особа јавља под окриљем више виртуелних личности. Нека разматрања француског филозофа Жана Бодријара о виртуелности у савременој култури, постављена много обухватније од анализе функционисања мреже, могу бити плодотворна у промишљањима односа виртуелног и стварног.

Мада неки словенски писци киберфантастике имају широки круг читалаца и обожаваца, филолози тек почињу да разматрају језичке и књижевноисторијске аспекте дела овога жанра. Међу објављеним студијама ваља имати у виду текст Италијана Стефана Бартонија о „руској варијанти” киберпанка, те студије Бартонија и Ларисе Корольове о игри, реалности и виртуелном простору код руских аутора.

Да ли је виртуелни свет истинит или лажан?

Уверење да свет који нас окружује реално постоји представља полазиште за разматрање о односу стварног света и света који је сличан њему, али није материјално опипљив већ виртуалан, постојећи у другој појавној форми заснованој на илузији изазваној сликама, звуцима и идејама које су произведене вештачки, електронским импулсима, који, следећи одређене програме, oponашају стваран свет или стварају предмете и појаве на начин који oponаша уверљивост стварног постојања. Одредба стварности или нестварности света дотиче крајња питања суштине света, укључујући и сумње шопенхауаровске филозофије, али у овој прилици држаћемо се става да свет постоји, као и да може постојати виртуелни свет као свет узнапредовале кибертехнологије. Виртуелном свету се, дакле, не одузима право на постојање и њему се не придају одређења нестварног света.

Устањено је здраворазумско гледиште да је виртуелни свет мање стваран и мање вредан, свет у који се бежи као у замену за недоступни или неразумљиви стварни свет. Ако је стваран свет *истинит*, онда је виртуелан свет, као други свет, *илузоран и лажан*. Међутим, могуће је и обрнуто становиште — по коме виртуелни свет јесте стварнији од стварнога света јер у већој мери исказује потребе и виђења особа које су у стварном свету спутане његовим правилима. У чему се онда ова два света разликују? У односу на стварни свет, виртуелни свет је *дружчији*, али природа његове другости мора бити додатно одређена, како бисмо у оквирима проучавања књижевне киберфантастике могли да уочимо које одлике виртуелног света привлаче ствараоце књижевних текстова о виртуелности.

Виртуелни свет је другостворени свет, свет направљен са искуством постојања света, с бићима и појавама које *подржавају* постојећи свет, али и са *измишљеним* стварима које су могуће као плод фикције. Неке од тих измишљених ствари могу бити чудесне и забавне. Виртуелни свет се може *најистинити* и *поново поистинити* без принуде. *Идентичети* у виртуелном свету *заменљив* је и *умножив*, и стога нестабилан и нејасан. Овакав статус бића у виртуелном свету може бити предмет игре или сакривања, али и искушавања у обличју других.

У теоријским разматрањима антрополога савремене културе о односу стварног и виртуелног света, често се користе крајње особености стварног и виртуелног света како би се они одредили као супротности. У пракси, па и у књижевној пракси, довођење њихових својстава до крајности јесте могуће, али није обавезно. Сучељавање стварног и виртуелног света стога може бити представљено у фикционалним делима кроз оштре опозиције, али и кроз прелазне, ступњевите облике између две крајности. За разлику од недвосмисленог разликовања људског наспрам нељудског у случају демона, животиња или ванземаљаца, као других облика живих бића, када се пореде љу-

ди из стварног света и људи из виртуелног света, у фикционалним делима може бити, и најчешће и јесте, реч о бићима људског изгледа и порекла. Стога киберфантастика и јесте интересантна, јер преиспитује питања људског идентитета у категоријама које интригирају данашњег човека.

Граница стварно-људског и кибер не-људског

Опозиције *стварно—виртуелно*, *природно—вештачко*, могу бити схваћене као опозиција *људско—надљудско* или *људско—нељудско*, уколико се претпостави да ће развојем технике људске могућности бити надграђене додацима који проширују човекове способности прикључивањем на спољашње изворе знања, енергије, контроле и регулације сада природно уређених процеса у човеку. Остварење таквих замисли више не припада области фантазије, јер се већ размишља о коришћењу интерфејса, привременом или трајном уграђивању кибер-, нано-, био-сензора и имплантата, додатака који би човеку дали проширене могућности и силе. Ови додаци могу се тицати границе виртуелног и неvirtуелног уколико омогућавају преношење из једног у други свет.

Пророчко сагледавање будућег развоја компјутерске технике у правцу стварања виртуелних светова предвидео је славни Пољак Станислав Лем. У својој футуролошкој књизи *Summa technologiae* (1964), он је претпоставио да ће се развити посебна дисциплина фантоматика, фантолмологија, посредством које ће бити стварани светови налик реалном свету, али у коме ће бића бити само налик стварним бићима.

У делу *Сајберкомикс* чешког писца Егона Бондија, чија се радња дешава у другој половини 21. века, под „имплантацијом мислећег система” подразумева се рутинска операција уграђивања наночипа који садржи велике количине информација у виду енциклопедија и других информационих извора. Вештачка интелигенција и њен развој били су дуго приписивани роботима, али, са развојем кибернетике крајем 20. века, пише се и о самопрограмирајућим интелигентним програмима и објектима који могу да се нађу и у виртуелном свету. „Вештачка интелигенција”, створена посредством компјутерских програма, који следе начин људског мишљења и људски разум, схвата се као помоћ људима све док не надмашује људске способности, али када премаши моћи човека, може доћи у ситуацију самостварања и самоусавршавања, које, у крајњој линији, може довести до побуне и неизвршавања људских наредби.

Вештачки разум још увек се не разматра у кругу научника и футуролога као побуњени разум, али у имагинацији низа фантастичара он је мало интересантан када испуњава задатке корисног помоћника,

а много више пажње му придају када почиње да се супротставља својим творцима. Фантазма о људској творевини која се отела контроли рађа два типа тумачења. Аутори склонији величању врлина људи полазе од претпоставки да новостворени вештачки разум одступа од људске природе и заправо, представља изопачење у односу на своје творце, одступа од људске осећајности уместо које се јавља безобзирна и хладна агресивност. Становиште склоније песимистичком сагледавању људске бити заснива се на ставу да је зло дело човека, па зато и његове творевине садрже како добре тако и лоше људске црте. По таквом виђењу, у вештачки разум нужно је положено и људско зло. Киберфантастика која људима не приписује кривицу за зло отргнуто из машина—створења расплет усмерава, по правилу, ка победи човека, надмоћи његовог саосећања и добра. Дела овог типа која се окончавају катастрофичким поразом људи малобројна су. Када је реч о писцима које у човеку поред добра и блага виде и рђаве особине, у њиховим делима не постоји једнозначан расплет сукоба, али постоји забринуто самосуочавање са људском природом и њеним транспоновањем у будућност. Питање Другог ту се отвара на нови начин. Сукоб с Другим више није изазван разликама у етничкој или верској припадности, боји коже, већ у разлици устројства самога бића, насталог у људским лабораторијама и радионицама или негде ван Земље. Теогонијска тема се ту јавља као антропотеогонијска, јер човек као бог ствара по први пут биће које има способност да одлучује, да и само користи некога или нешто, а не пристаје да само буде коришћено. Човек се суочава са изазовима ограничавања будућих вештачких бића које је створио и границама које им се могу поставити и у виртуелном свету.

У роману *Лажна огледала* Сергеја Лукјаненка, Леонид са својим друговима разматра како се поставити према отетом тајном извештају о вештачком интелекту који развија Дмитриј Дибенко. Они предвиђају могуће последице појаве бића која би била створена само у виртуелном простору Диптауна. Лукјаненкови јунаци забринути су за судбину омиљеног виртуелног света и плаше се да ће он постати гори, јер ће у њему обитавати и немилосрдна створења које ће у киберпростору моћи да се мењају, прилагођавају, уче, без одмора и људског сна, па доносе одлуку да не дозволе ширење добијене информације. Као пример могуће суровости, они наводе Императора, на последњем нивоу игре *Лавиринт смрти*, који је научен да убија и учи да постаје све нерањивији и окрутнији.

Господари виртуелног простора

Људи с даром да владају виртуелним простором у фикционалним делима имају неке додатне способности које други посетиоци овога света немају. Овакво издвајање повлашћених људи у односу на

необдарену већину захтева читаочево прихватање фантастичке условности која чини део фикционалног света. Већина именованја људи које имају те посебне моћи у виртуелном простору јесу транслитероване позајмљенице из енглеског језика: *хакер*, *дајвер*, *слајдер*, *кибер* и др. Енглески формант *-ер* сличан је словенским суфиксима за означавање мушких професија *-ар*, *-ор* (рус. *знахарь*, *конструктор*, укр. *лікар*, *професор*, срп. *йекар*, *мајстор*), па се енглески називи лако преузимају без измена. С родног становишта, наведени називи, као и називи *мнемоник* и *кибершелејати*, *сјамер*, *думер* и *квејкер* уклапају се у наглашено мушке црте жанра, па и црте самих јунака. У називању јунакиња киберфантастичне прозе не користе се могућности творбе назива занимања женских особа из именица мушког рода.

У роману Мери Шели *2048* срећу се полукалкирани називи, као *скрипшун* (*scripter*; колдун) или неологизми *дремасџер*, *киберла*. Ако се измишљени назив *дремасџер* осмотри у оквирима руске лексике, та реч се може повезати с глаголском основом *дрем(ать)* или објаснити спојем ауторског неологизмом *дремљ*, којим он означава у виртуелном простору уз помоћ компјутерског програма изазвано стање маштарења, са основом *масџер*. С друге стране, ову новостворену реч могли бисмо осмотрити и као адаптирану енглеску реч *dream* — сан, машта. Чаробњак језичких поигравања у руској киберфантастици, Алексеј Андрејев (Мери Шели) измислио је и реч *киберла*, која је, упркос чињеници да звучи словенски, настала из споја енглеских речи *cyber* и *girl*.

Данас уобичајени назив *програмер* појављује се веома ретко у киберфантастици, што се може објаснити навикнутошћу на назив постојеће професије. У означавању јунака виртуелног простора најчешће се у словенској фантастици користе називи *хакер* и *дајвер*. *Хакер*, за разлику од означавања стручњака који захваљујући владању компјутерским програмима може своје знање да искористи и за нечасне циљеве уништавања туђе технике или придобијања користи, у виртуелном свету романа *Врели сјај* Владимира Васиљева, има позитивне црте. Ако се чак и признаје нека незаконита делатност хакера, њих оправдава жеља да заштите виртуелни свет од злонамерника и супротставе се потчињавању целог света. У овом делу главни јунаци су *кибершелејати*, Аурел, Тири и Камило, који се крећу и управљају мрежом без мнемојуста — техничких помагала који су свима потребни. У борби за овладавањем мрежом, Аурел и Тири, као заштитници киберсвета, добијају подршку још неких сабораца, који постају кибертелепате и овладавају неуобичајеном моћи.

У делима киберфантастике развијена је и разјашњена фантастична могућност да људи доживљавају киберсвет као стваран свет. У Лукјаненковом циклусу о Диптауну полазна је премиса да постоји хипнотички програм, који је случајно измислио Дмитриј Дибенко, и који омогућава људима да виртуелни свет доживљавају у свој пуноћи,

без ограничавајућег осећања да се налазе у вештачки створеном свету. Да би се вратили у свој свет они морају да темпирају свој боравак у дубини, у Диптауну, на ограничено време после кога их сам програм искључује. Једино посебно обдарени појединци имају моћ да изађу сами и када то зажеле. Појединци који имају те веће моћи од других људи, који поседују способност да напусте виртуелни простор, у Лукјаненковим романима називају се дајверима. Реч „дајвер”, пореклом из енглеског језика, означава гњурца, човека који рони. Избором овог назива писци сугеришу да је виртуелни свет свет дубине. Надљуди Диптауна — града у дубини, дајвери, искачу из опасних ситуација, могу да спасавају угрожене посетиоце виртуелног света, виде илузорност тог света коју други не виде. У роману *Лавиринт одраза*, дајвера Леонида позивају да из игре *Лавиринт смрти* извуче заробљеног играча, који непрестано и необјашњиво гине у овој игри. Испоставља се да тај чудновати играч, који нигде није ушао у мрежу, јесте нељудско биће драгоцено по својим искуствима и знањима. Леонид га спасава и сазнаје да је то ванземаљац, који није могао да убије никога, чак ни програмски створена бића у игри. У другом роману циклуса о Диптауну, прати се судбина дајвера Леонида, који се повукао из дубине, али га смрт блиског друга наводи да уз помоћ пријатеља покуша да спречи пропаст виртуелног света. У роману *Лажна огледала*, Леонид се налази поново у старој игри, и покушава да пронађе Храм дајвера.

Људи без тела у киберпростору

Граница људског и нељудског — стварно-људског и кибер нељудског, може у свету киберфантастике бити истражена и као судбина човека који губи своје тело остајући у киберпростору. У развијању ове теме изузетно важно место задобија изгубљена телесност и стечена нетелесност као стање у коме појединац још није изгубио друге људске црте. Телесност је повезана са немогућношћу повратка у стварни свет и сопствено тело, али и са стицањем неограничених способности у виртуелном свету. Фантазам о губитку људске телесности, или бићима које тело нису ни имала, био је подстицајан и за словенске ауторе у жанру киберфантастике. Опозиција људског и нељудског ту се испитује као питање границе људскости — могу ли постојати бића која мисле, осећају и делају као људи, а немају људско тело, већ постоје само у виртуелном простору.

У сучељавању идеја за и против постојања вештачког разума у виртуелном свету, у роману *Лажна огледала* Сергеј Лукјаненко приписује заступнику пројекта о вештачкој интелигенцији и самообучавајућем вештачком разуму измишљени пример о научнику који болује од неизлечиве болести, али жели да завешта људима своју памет и зна-

ње у виртуелном простору. Ако се сачувају његова знања и начин мишљења, он би и после своје смрти наставио да ствара на свеопшту корист људи, па је у таквом приступу одражена добробитна намера очувања људских способности. Сам писац се двосмислено односи према етичкој доследности присталица самообучавајућег разума, наводећи читаоца да сумња у њихову човекољубиву племенитост.

У роману *2048* Мери Шели (славним именом енглеске књижевнице своја дела потписује руски аутор Алексеј Андрејев) на различите начине се подвлачи и оцртава јака повезаност људи и компјутера. У овом делу пуном кованица и нових речи, искин — компјутер је човеку нераздвојан пар. У једној од епизода приповеда се и како је неки Сајмон стекао огромно богатство створивши мрежу гробаља на којима сахрањују човека са његовим компјутером, а он сам, очекујући смрт, у жељи да сачува своју душу, њу преноси у компјутер и организује сахрану свог тела и свог искина обезбеђујући гроб строгом заштитом.

О губитку пуног идентитета у стварном свету сведочи судбина Енди Трушина у роману Владимира Васиљева *Врели ситари*. Он о себи говори: „Ја сам привиђење. Али памтим и знам све што је памтила и знала особа коју су звали Енди Трушин.” У истом делу таква судбина сналази и искомпликсованог пубертетлију пуначког изгледа, Шејда, који губи тело, ради остварења злочиначког наума Камила да овлада целим светом. При првом сусрету Ендија и Шејда, пред „вратима” виртуелне тамнице, Енди о њиховом положају говори: „ми смо само сенке”, а други га називају „невидљиви фантом мреже”, „присилним виртуалом”.

Уколико се природно стање човека са његовим способностима и особеностима сматра нормалним, *својим*, тада се *иуђе*, укључујући вредновање делимичне или потпуне припадности виртуелном свету, сматра ненормалним, надљудским или нељудским.

*Јединствени стварни идентитети — заменљиви и умножени
кибер идентитети*

Идентитет као скуп особина појединца које се могу заменити врло је чест мотив у приповедању о виртуелном киберсвету. *Заменљиви* идентитет, умножавање идентитета, бирање улога и промена улога — отварају са различитих аспеката питања потребе, могућности и последица промене идентитета. И у најранијој фази интернета, на првим четовима и форумима сваки корисник имао је могућност да себе представи без својстава стварног, а са цртама измишљеног идентитета. Развијање те могућности у виртуелном простору, који задобија много већу аутономију у односу на стварни свет, још је оштрије и занимљивије разоткрило могућности замене и свог и туђег иденти-

тета. У виртуелном простору сви се могу лажно представљати. Док је раније антитетички пар истинитог и лажног са етичког становишта био оцењиван као супротност правде и преваре, с додатним могућностима умножавања идентитета вредносна оцена постаје много нестабилнија. Тобожњи идентитет може бити истински идентитет, измаштани, идентитет узора, идентитет човека који се скрива, идентитет човека који се игра са идентитетом. Безброј ситуација које се могу јавити из заплета у којима актери у киберсвету стављају своје маске — повезују се, према различитим гледиштима, са игром и човековом потребом да кроз игру буде неко други, са психолошким виђењем раслојености човековог бића, по коме се управо кроз преузимање других улога човек може у потпуности и у различитим односима остварити. Поводом романа *Паучина* Мери Шели критичари су имали асоцијацију на „позориште лутака”. Лица која у виртуелним световима мењају свој идентитет скидају или навлаче маске, омотаче, лица.

Могућност замене идентитета у виртуелном свету спаја се с другим његовим особеностима. У виртуелном свету као измишљеном свету може се измислити и идентитет. Виртуелан свет може се напустити и поново се може у њега вратити по вољи, у већ коришћеним улогама, или уз непрестано мењање црта изабраног идентитета.

У оба помињана романа Лукјаненков Леонид навлачи неки од костима и појављује се у Диптауну у различитом виду. Када види момка са лицем холивудске звезде, он му говори како такав избор открива да је он новајлија у виртуелном свету и саветује га да направи личнији изглед. Стога су у оваквом свету на цени дизајнери изгледа. Могућност промене личног изгледа доводи до тога да су у виртуелном свету скоро сви млади и леви. Деца и старци могу прикрити свој стварни узраст, ружни се преображавају у лепотане или лепотице, а посетилац виртуелног света може изабрати свој изглед за различите ситуације. Киберфантастика веома радо користи широке могућности употребе различитих и заменљивих идентитета у виртуелном свету. Ипак, постоје неки од омиљених ликова који се јављају у овом жанру. Како би указивање на њихову разноврсност премашивало могућности овде ограниченог испитивања, напоменућу, примера ради, само неколико често коришћених типова.

Ликови из бајки појављују се у киберфантастици као обличја која привремено „навлаче” посетиоци виртуелног света. Избором лика из бајки они себи придају ознаке онострани моћи познатог јунака чудесног света, чиме се другим посетиоцима упућује порука о надљудским или архетипским особинама које прикривени јунак преузима од лика чије је обличје преузео. Везом древне бајке са поджанром савремене футурофантастике активирају се и неке мотивско-сижејне могућности бајки, што омогућава приповедачима да на нове начине транспонују обрасце бајки и асоцијације које оне изазивају.

У причи Виктора Пељевина *Принц Госџлана* службеници играју разне компјутерске игре, а главни јунак, Саша, жели да у виду принца дође до принцезе. На почетку романа Сергеја Лукјаненка *Лавиринт одраза* — Леонид као Иван Царевећ јаше на вуку како би доспео до заштићеног бајковног али истовремено и бизнис простора Ал акбар, до кога он стиже савладавајући препреку — врпцу изнад ватре и леда. Приповедање о Леонидовој крађи јабуке са сакривеним фајлом и његовом бекству задржава елементе бајке, јер када почну да га јуре змајеви и чудовишта, он их, као у народним бајкама, задржава бацањем чудесних предмета.

У причи *Пућ на Бујан* (*иако се калио виртуел*) Александра Тјурина, у игри се појављују јунаци руских бајки баба Јага, Иван будалица, Кашчеј бесмртни, али и ликови из других митолошких традиција. Заплет се зачиње када демони у игри одступе од правила бајки, због чега се активира Служба безбедности централног института киберолошких истраживања. Како су ликови игре — програмски објекти повезани са сарадницима института, дешавања у игри—бајци имају своје порекло у реалном свету. Тако Марји из бајке, одговара привлачна службеница Института Тимофејева, којој покушавају да се приближе два супарника. Кроз ликове бајке откривају се замршени односи у Институту киберолошких истраживања. На почетку романа *Казабланка* српског приповедача Драгана Филиповића, италијански карабињер, повезан са југословенским подземљем, улази у пећину у којој се налази Баш-Челик окован ланцима и моли воду. Део мотива асоцира на познату српску бајку Баш-челик о заточеном надљудском бићу у чију одају упркос забрани долази главни јунак.

Заменљивост ликова у виртуелном свету и могућност појављивања истог лика у виду различитих особа занимљиво се приказује у сликању љубавних односа. У стварном свету идентитет љубавника је чврсто повезан са јединственошћу вољене особе и њеним стабилним и непроменљивим идентитетом. Главни јунак Лукјаненковог романа *Лажна огледала* Леонид, избегавајући људе који га гоне у Диптауну скрива се у јавној кући у којој упознаје господарицу Мадам и млађу Вику. Подељена осећања, упркос склоности према обе даме, усмеравају се ка Вики, али Леонид схвата да је то иста особа.

У књизи Васиљева *Врели сџарџи*, после боравка јунака у виртуелном свету, представљеном као огроман необичан континент, група око Аурела мора да се врати у Москву. У одласку се примењује поступак копирања, у коме Аурел једини остаје у истом лику, а девојка Тири у коју се Аурел заљубио не пристаје на лик непривлачне, крупне особе и добија лик лепотице. Међутим, управо тада настају нови проблеми, јер она више није сигурна да Аурел њу воли, а не тај привремено лик, и тако се удаљава од њега.

Станислав Лем у роману *Мир на земљи*, о преношењу трке у наоружању са Земље на Месец, у једној епизоди развија тему „дистантника”, које производи компанија Цинадроникс, и приповеда о њиховим моделима *sex dolls* — киберстворењима за еротска задовољства. По роману *Не* Сергеја Кузњецова и Линор Горалик у будућности ће бити развијени „биони” записи сексуалних доживљаја других људи, који ће посредством кибердодатака моћи да изазову осећање личног учешћа и насладе. Највећа је потражња за записима познатих порнозвезда.

Киберфантастика много дугује компјутерским играма, које су често чиниле подстицај и надахнуће за неке сижејне линије, представљале окружење радњи и јављале се као део виртуелног света. Постоји и обратна веза компјутерских игара и киберфантастике, тако да постоје и игре које су настале по славним приповеткама и романима. Та узајамна повезаност одразила се и у мотиву играча заробљених у игри. Слобода игре се претвара у кошмарну заробљеност. У делу Ивана Охлобистина *XIV принцип* играчи компјутерских игара добијају новац и поене, што их све више увлачи у свет игре, све док не дође до одсудне борбе за свет, у којој је нужен Спасилац. У већ поменутој прича Пелевина *Принц Госилана* приповеда се о игри и савладавању њених све виших нивоа, који воде ка циљу игре — да се фигура принца — играча попне до принцезе. Однос стварног и виртуелног света овде је приказан са мотивом преласка у виртуелни свет. У Лукјаненковим романима игра *Лавиринт смрти*, наследница славне пуцачке игре *Дум*, има веома важну функцију, како у савладавању препрека тако и у пишевом излагању идеја о виртуелном свету и њеним јунацима.

Умножив идентитет. Виртуелна бића могу бити умножена у свету дигиталних технологија, тј. могу се вишеструко репродуковати. Развојене личности у историји фантастичне литературе најчешће су се појављивале у мотиву двојника. Стари и привлачан лик фантастичне књижевности, захтевао је објашњење постојања удвојеног лица идентичног свом узору, па су писци фикционално уверавали читаоце у чудесно постојање двојника. Тема умножавања идентитета појављује се у киберфантастици у много богатијем и многозначнијем пољу могућности које се не ограничава само на удвајање. Александар Тјурин, руски писац и теоретичар кибер књижевности, који живи у Немачкој, назвао је копије „киберомотачима” и повезао их са појмом из кабалистичке филозофије којом се бавио, а о умножавању пишу и поменути теоретичари виртуелних личности. Књижевне могућности коришћења умножене појаве јунака срећу се у разним приповедним ситуацијама и у разним стилистичким регистрима.

У роману *Паучина* говори се и о стварању двојника сваког човека, који ће унапред тачно формирати његове потребе као потрошача.

Мери Шели у овом делу мотиву виртуелног умножавања приступа озбиљно, са антиутопијском слутњом. Са хумором и иронијом исти аутор приступа умноженом идентитету једног од јунака у свом следећем делу, роману *2048*: „Не једном Сол је био у прилици да гледа како Рамакришна истовремено разговара са седам људи, при чему, с двоје — женским гласом, а са једним — дечјим. Призор није за оне који имају слабе нерве.”

Са кибертехником која дозвољава дигитално копирање и умножавање личног изгледа удвајање у виртуелном свету лако је и не тражи посебна фикционална домишљања аутора. Због тога је појаву двојника у киберсвету потребно додатно оснажити неким чудесним моћима. У роману Сергеја Лукјаненка *Лажна огледала* на састанку људи који су спремни да се боре против оружја трећег поколења, којим се из мреже могу убити људи у стварности, појављује се Тамни дајвер у лику различитих актера. Потом се показује да је то виртуелни двојник главног јунака Леонида. Лукјаненко га показује као осамостаљено биће које се одвојило од Леонида, јер је овај занемарио своје способности у дубини.

Виртуелни свет — бољи свет

Виртуелни свет се приказује као бољи, пријатнији и забавнији свет од стварног света. Рај у виду виртуелног Раја писци киберфантастике приказују као идеални свет, лепши и раскошнији, не само од онога који нас окружује већ и од онога који људи могу да замисле. Пројекција жеља обухвата све елементе окружења — простор и лепе предмете у њему, угодну климу, лепе људе, све оно што би човеку било потребно да потпуније реализује своје жеље и маштања не угрожавајући при томе друге и не отимајући им њихово право на властито парче среће. Такве пројекције појављују се и у неколико дела словенске киберфантастике. У роману Сергеја Лукјаненка, главна јунакиња *Лавиринџа одраза* Вика ствара свој свет дивље природе у који се повлачи и у коме осећа задовољство. Викин рај је простор који јој дозвољава да се осами и ужива у лепоти природе. Управо могућност да се ужива у просторима и у друштву које није могуће у стварном свету привлачи посетиоце у виртуелни свет. Посетиоцима јавне куће предлажу се различите врсте задовољења потајних жеља, а сваки од простора може бити привлачнији од онога који постоји у стварном свету.

Виртуелни рај може бити и обмана захваљујући којој се затвореници задржавају у виртуелном затвору и опчињени својим светом губе жељу за другима. Принудно или својевољно изграђено место Зона катарзе јесте лични свет који заробљава пажњу у затвору Диптауна, у повести Сергеја Лукјаненка *Прозрачни вишражи*.

Виртуелни свет — зори свет

Питање моћи и њене злоупотребе појављује се у киберсвету, најпре кроз тематизовање поковања виртуелно створеног света, а потом и у тематизовању виртуелног поковања стварног света. Једна од прича из збирке *Киберијада*, претече киберфантастике Станислава Лема, на весели начин оцртава надметање два луцкаста проналазача — један од њих направио је машину чудотворних могућности, а други, желећи да провери да ли је она доиста свемоћна и може ли да оствари оно што хвалисави супарник тврди, наређује да нестају све ствари на једно слово. Када ствари доиста почну да нестају једна за другом, јунаци киберијаде покушавају да зауставе машину.

У роману *Атлантида* српског претече киберфантастике Борислава Пекића, заплет се зачиње причом о серији злочина са одсецањем главе, које истражује инспектор Џон Алден из одсека за ритуална убиства, али та привидно детективска прича води широко развијеној причи о сукобу људи (потомака Атлантиђана) и робота (нељуди који имају сакривен у глави веома мали механички део). Сукоб два света представља се као сукоб до тоталног уништења.

Свет створен кибер-технологијом постаје за људе гори свет онда када се посредством њега уводе ограничења у виртуелном и стварном свету, када стварност почиње да губи неке елементе стварности или потпада под власт и законитости виртуелног света који црпе само оне елементе који су му потребни. Зло које може доспети преко виртуелног света у стварност многолико је и разноврсно приказано у делима у којима се појављују жанровски чиниоци детективног, ратног, апокалиптичког романа или антиутопија.

Насиље се и у овом свету показује као средство неограничене жеље за влашћу, без обзира на страдање других. У читавој скали насиља које се јавља у киберпростору, напад на човеков компјутер, машину помоћу које он улази у други свет представља реалност још од појаве интернета и појаве првих вируса на светској мрежи. У фантастици таква тема већ не може бити фантастична, осим у случају уколико се таквом нападу на мрежу додају крајње могућности уништења целе мреже или виртуелних светова. Фантастика је склона да укључи неке још невиђене, али у фантазији замисливе преступе и злочине: у роману Васиљева *Врели старти* и романима Лукјаненка говори се о томе да се преко мреже може, посредством послатих смртоносних сигнала, изазвати смрт човека, посетиоца мреже, и у стварном свету. Напад који изазива срчане или нервне тегобе преко кацига и костима не може се избећи, јер према фикционалном виђењу ових аутора, сам нападнути човек нема моћи да се ослободи помагала које га уводе у виртуелни свет.

Даље могућности насиља у виртуелном свету огледају се у насртају на посебност појединца, одузимању неких његових одлика, или

посезању за њима. Пакао, пустош, обмана, насиље, свеопшта контрола и потчињеност одређеном програму дају могућности нових спојева црног виђења будућности са описом кибертехнологија будућности. У роману Васиљева Камило планира свеопште потчињавање једном програму који би контролисао све, а писац је створио ситуацију у којој се два програма боре за превласт и одлучују судбину света. Кибертоталитаризам у фикционалним световима везује се за строго и сурово потчињавање киберпростора или стварног простора посредством киберпростора циљевима тирана или тоталитарне групе. У вези са све већим утицајем кибертехнологија на савремени живот, ту се представљају могућности антиутопијски приказаног кибертоталитаризма. У књижевности је и ова тема много присутнија него у стварности. Развијајући је, писци киберфантастике показују имагинарно фантазматску опседнутост кибердиктатуром. Сижеји антиутопија и обрасци главних ликова у напетом односу добијају црте киберпростора и киберјунака.

Киберпреступник/злочинац и Киберсилац. Киберосвајачи почињу да владају светом и тек појава изузетног и одважног хакера, рониоца, дајвера, кибертелепате и сл. спасава људе или свет. Хакери и дајвери су индивидуалци, који стају насупрот сили која их надмашује. Некада су они најпре плаћеници, али потом откривају своје позвање. Детективско ратнички романи *Сезона оружја* и *Последњи аватар* Александра Зорича има и развијене интернет презентације потврђујући упућеност аутора у свет дигиталне будућности. У антиутопијском роману Александра Шчоогољева *Слободан стрелац* свемоћна кибервласт контролише све и не дозвољава појаву одступања од програма и нарушавања установљеног поретка. Али томе одолева Слободни стрелац, који избегава све потере. Као и у другим антиутопијским делима, представља се покушај супротстављања тоталној контроли. Политички обојен приказ сукоба око високе технологије и вештачке интелигенције одиграва се и у роману Александра Тјуринна *Плес с Виртуелом*, у коме западњаци планирају да униште руске пројекте вештачке интелигенције. Али у улози киберспасиоца појављује се Шрагин, полулуди програмер и његове творевине — програми.

Ментално програмирање у роману *Сајберкомикс* приказано је као збирно праћење емотивних импулса огромног броја људи и слање сигнала којима ће бити могуће вршити утицај на њихово расположење и стање. О мониторима последње генерације, који прате емотивно стање, главној јунакињи прича млади стручњак који је сам учествовао у разради сегмената овог пројекта.

Побуна кибер-бића и програма усмерена је против човека и људске цивилизације. Најпопуларније представе о овом сукобу појављују се у америчком филму *Матрица*, у коме се представља борба за тоталну контролу људи, уз онечовечење и искоришћавање њихових могућности као живих капсула, робова.

Виртуелни свет као огледало стварног света

Писци киберфантастике поред слика виртуелног света као бољег или горег света, показују да творци и посетиоци овога света, упркос могућности да се одвоје од своје стварности и начине непостојећи па и чудесан свет, не могу а да у виртуелни свет не преносе елементе своје стварности. У делима и поднасловима, као и многим микромотивима у прози Сергеја Лукјаненка појављује се огледало. Оно често има значење огледања света стварности у виртуелном свету. Када Мери Шели у роману *2048* описује дремастера Сола, незаобилазно је и присуство изузетно причљивог искина (компјутера) Макија, представљеног као криво огледало Сола.

Али поред симболичког приказивања виртуелног света као огледала стварног света, на нивоу радње, у скоро свим прозама киберфантастике, двоструко се одражава веза ова два света. Навођење примера одузело би много места, па се ограничавам само на причу *Пуш на Бујан (иако се калио виртуал)* Тјурина, где су сарадници Института за киберолошка истраживања разрадили игру, али се у самој игри одражавају њихове стварне несугласице.

*

Киберфантастика је привукла и словенске књижевнике широким могућностима које стварају сучељени и преплетени виртуелни и стварни простор. Питање идентитета у киберфантастици један је од кључних проблема, који се појављује захваљујући могућности умножавања и мењања ликова, као улога у којима се јунак појављује. Књижевност те промене користи са различитим мотивима, а појава стварних и виртуелних ликова, често у различитим обличјима, чини вишезначним све аспекте људске комуникације. Игра али и борба задобијају у виртуелном свету фикционално радикализоване могућности наслућивања будућег развоја не само виртуелног света, већ и стварног света. Фантазирања о крајњим последицама могућности виртуелизације нашег света — објављује се у киберфантастици у утопијском или антиутопијском оцртавању најгорег или најбољег света, али и у сликању виртуелног света као одраза стварног света кроз метафору огледала, тиме се проблематизује суштина и једног и другог, као и суштина људског постојања. Иако понекад писана као омладинска литература посвећена заљубљеницима у будуће светове створене компјутерима, ова литература, упркос „снижености” стила ради прилагођавања читаоцу који ће бити вођен самом радњом, даје у промишљању односа стварног и виртуелног света много материјала и озбиљнијим тумачима књижевности.

Брзина вођења радње, пристрасност у заступању одређене црте идентитета не поништава упитаност о будућности односа виртуелног и стварног света. У киберфантастици појављују се раскошне могућ-

ности комбиновања чудесног и стварног и зато је овај жанр вероватно и доживео тако велики успех. Поред непрестане игре у сфери домишљања о думетима утицаја технике на друштво, али и у сфери вредности и етичког вредновања, појављују се за овај жанр специфична преплитања. Киберпанк јунаци најчешће имају ореол особа са позитивним цртама, иако је често реч о хакерима, ламерима, крадљивцима који чине одређене преступе према мерилима стварног света. Али њима се опраштају ситни греси, јер су они у крајњем исходу позитивни и на жртву спремни заступници добра. Киберфантастика открива пројекције људских жеља за бољим, али и страхове од горег свега, она исказује фантазме нашег времена повезане са киберцивилизацијом која је већ ту. Тумачи књижевности позвани су самим постојањем дела овога жанра да, преломљена кроз призму својих метода и знања, представе виђења будућности словенских аутора киберфантастике.

Књижевна фантастика загледана у будућност може наративно и фикционално да представи многостране и узајамно повезане аспекте промена које су покренуле кибертехнологије. Фантастичка предвиђања нас наводе на размишљања какав свет желимо, а какав би он уистину могао да буде, можемо ли да утичемо на смер процеса који воде у будућност, а који нам се у виђењима писаца не свиђају.

ЛИТЕРАТУРА

- Артамонов, Вадим: Виртуальные контакты третьего вида // ArtReal Toweeek. — <http://artreal.exler.ru/toweeek/2002/a0907/html> (9. 07. 2002).
- Bartoni, Stefano: Alle radici del Cyberpunk, *eSamizdat*, 2004, 2, 175—186.
- Bartoni, Stefano: Il videogame nella fantascienza in lingua russa, у: *Словенска научна фанџасџика*, уред. Дејан Ајдачић и Бојан Јовић, Београд, 2007 (у штампии).
- Бартони, Стефано: „Русский вариант” киберпанка, у: *Русская фантастика на перекрестье эпох и культур. Материалы Международной научной конференции 21—23 марта 2006*. Москва, 2007. — с. 151—190.
- Бренер, Александр; Шурц, Барбара: Заметки о литературе киберпанка, *Критическая Масса*, 2003, № 3. — <http://magazines.russ.ru/km/2003/3/>.
- Горный, Евгений: Онтология виртуальной личности. — <http://www.netslova.ru/gorniy/selected/ov1.html>.
- Горный, Евгений: Виртуальная личность как жанр творчества (На материале русского Интернета). — <http://www.netslova.ru/gorniy/v1.html>.
- Королева, Лариса: О реальности, виртуальности и пространстве игры в романе Сергея Лукьяненко Лабиринт отражений, у: *Русская фантастика на перекрестье эпох и культур. Материалы Международной научной конференции 21—23 марта 2006*. Москва, 2007. — с. 391—406.
- Кузнецов, Сергей: Киберпанк и его создатель *Иностранная литература* 1998, № 12. — <http://magazines.russ.ru/inostran/1998/12/>.
- Лем, Станислав: *Фантастика и футурология*, Москва, 2004.
- Тюрин, Александр: Киберпанк как последнее оружие цивилизации. — <http://www.rusf.ru/tjurin/ewweap.htm>.
- Stone, Allucquere Rosanne: *The War of Desire and Technology*. — Cambridge (MA), 1995.

Turkle, Sherry: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. — New York, 1995.

Шелли М. (2002). Паутина. СПб, Амфора. (Клетка 4. „Теория виртуальной личности”). — <http://www.fuga.ru/shelley/pautina/p4.htm>.

Деян Айдачич

ОТНОШЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО И РЕАЛЬНОГО МИРОВ В СЛАВЯНСКИХ ЛИТЕРАТУРАХ

Резюме

Разница между искусственно созданной реальностью и реальностью, которая нас окружает, становится все меньшей благодаря развитию прежде всего компьютерных технологий. С уменьшением разницы между реальностью и иллюзией реальности возрастает также интерес писателей к представлению различных аспектов отношений этих двух миров. Опираясь на теоретические и критические исследования об утопиях, дистопиях, научной фантастике и киберфантастике, рассматриваются прозаические произведения чешских, русских, украинских, польских и сербских писателей (Егон Бонди „Сайберкомикс”, Александр Зорич „Сезон оружия”, „Последний аватар”, Владимир Васильев „Горячий старт”, Сергей Лукьяненко „Лабиринт отражения”, „Фальшивые зеркала”, „Прозрачные витражи”, Александр Тюрин „Танцы с Виртуэлкой”, „Дорога на Буян (так закалялся виртуал)”, Линор Горалик „Нет”, Борислав Пекич „Атлантида”, Драган Филипович „Казабланка”, Станислав Лем „Кибериада”, „Мир на земле” и др.). Анализируются проблемы идентичности (реальная и виртуальная), реальности и иллюзии, человеческого и нечеловеческого, жизни и игры, свободы и принуждения, представления виртуального мира как проекции лучшего мира, худшего мира или как зеркального отображения реального мира. Представления о будущем в рассматриваемых литературных произведениях раскрывают эти проблемы, указывая на возможные испытания в мире, который становится все более виртуальным.