

Дејан АЈДАЧИЋ

dejajd@gmail.com

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

Uniwersytet Gdański,  
Wydział Filologiczny

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

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