

Kőszeghy Ferenc*

POSZTDIGITÁLIS ÁLLAPOT ÉS ÚJMEDIÁLIS TAPASZTALAT
KERBER BALÁZS *CONQUEST* CÍMŰ MŰVÉBEN

„[LÉPJ HÁTRA KETTŐT.]”¹

Kerber Balázs kötete, a *Conquest* több szempontból is egyedi a kortárs irodalomban. Ha meg akarjuk határozni, hogy mi és miről szól, akkor érdemes saját műfajmegjelölésére hagyatkoznunk: ez egy „stratégia verspróza”. De mit is takar ez az önkijelölés? Talán legegyszerűbben úgy férhetünk hozzá a *Conquest*hez, ha elfogadjuk, hogy a kötet egészét egy központi ötlet határozza meg, hogy ez a kötet egy valódi „koncept-kötet” (ahogy arra egyik értelmezője, Krupp József is rámutat),² befogadása során csak a koncepció felől lehetséges egészében feltérképezni magunk számára. Jelen dolgozat, mivel épp egy ilyesféle feltérképezésre vállalkozik, a *Conquest* központi gondolatának meghatározását, értelmezését és kritikáját kívánja adni. Nemcsak azért, mert a *Conquest* egy egyedi (nem egy kritikusa számára túlon túl egyedi!) mű, és így önmagában feladatot ad az értelmezőjének, hanem azért is mert egyedi megközelítésével egy olyan dolgot helyez poétikai működéseinek fókuszába, amely talán túlmutat a kötet magábanvalóságán, azaz egyedi esztétikai alakzatként valami nagyon is közösről szól.

A *Conquest* tehát egy konceptkötet, koncepciója szerint az újmédiák (a számítógépes elosztás alapú médiumok) működését viszi színre. Ehhez ezek egyik legelterjedtebb – de itthon kevésbé kutatott³ – formáját, a videojátékokat veszi alapul, főként a *Civilization*-re épít (amely leginkább egy történelemszimulátor); a kötet szüzséje egy *Civilization*-„kampány” történéseit meséli el. A kötet tehát transzmediális jellemzőket hordoz, más médium(ok) alakzatait használja fel. Fontos azonban, hogy szemben például Kele Fodor Ákos *Echolália* című művével, a *Conquest* nem médiumkombináció, inkább intermediális imitáció: egy médiumra, az írott szóra épít,

* Az ELTE BTK Irodalomtudományi Doktori Iskola 1945 utáni magyar irodalom programjának hallgatója, a 2021-es OTDK Kortárs magyar irodalom tagozatának I. helyezettje. A tanulmány a benyújtott munka átdolgozott változata.

A dolgozat megírásában köszönöm a segítséget konzulenseimnek, Nemes Z. Máriónak és Schein Gábornak, bírálóimnak, Kovács Krisztinának, Horváth Csabának és Lengyel Imre Zsoltnak, továbbá a Holtág csoportnak, különösen Szabó Csanádnak, Ungvári Sárinak, Kerti Annának, Szilák Flóriának, Kondor Tamásnak, Prágai Andrásnak és Bass Juditnak.

¹ KERBER Balázs, *Conquest* (Budapest: Jelenkor Kiadó, 2019), 20.

² KRUPP József, „Archaikus kiborglira”, *Jelenkor* 63, 5. sz. (2020): 573–577, 573.

³ Lásd DUNAI Tamás, „A videojátékok mint médium”, *Szépirodalmi figyelő* 4. sz. (2016): 23–35, hozzáférés: http://epa.oszk.hu/01400/01433/00075/pdf/EPA01433_szepirodalmi_figyelo_2016_4_023-035.pdf.

csupán gondolati alakzatokat kölcsönöz, azaz ez esetben nyelvíleg igyekszik leképezni egy másik médium logikáját. A koncepció érdekessége épp ebben rejlik, a médiumváltás miatt az újmédiumokat szervező gondolati struktúrák egy poétikai program szervező elvévé, tehát irodalomként olvashatóvá válnak. Azonban e transzmediális alapvetés komoly kihívás is az olvasónak: a kötet előzetes tudást vár el, mindenekelőtt a *Civilization* nevű játékról. Tehát a kötet megértéséhez szükséges rendelkezni egy, a többségi társadalom és a szépirodalmat olvasók számára is szubkulturálisnak minősülő tudással; a legtöbb olvasó számára ezáltal idegenséget fog jelenteni e koncepció. Rátérve a kötet recepciójára, ez az idegenség lemondásba is torkollhat, erre jó példa Károlyi Csaba megszólalása a könyv kapcsán: „És ha nem találok fogást egy könyvön, mint például Kerber Balázs *Conquest* című, nagy energiákat mozgató kötete esetében, a dolog akkor is kétesélyes: vagy bennem, vagy a műben van a hiba.”⁴ Ehhez hasonlóan a kötet számos recenzense, habár kritikát szentel a kötetnek, azaz párbeszédbe próbál lépni a művel, szintén lemond az értelmezésről, és az impresszionista kritika elveihez visszatérve egy élmény, egy benyomás megszületésével azonosítja a poétikai célt, és az ennek megfelelő olvasói beállítódás kialakulásával a befogadást: „Kerber versei nehezen értelmezhetők, de talán éppen ez a lényeg: nem értelmezni kell őket (persze nem lehet nem értelmezni), hanem hagyni, hogy meghódítson minket a *Conquest* nyelve.”⁵ „Az átélhetetlen átélésére szóló poétikai kísérlet ezért paradox módon sokkal inkább átélhető, mint elemezhető [...]”⁶ Mindezekre igyekszik válaszolni Kondor Tamás, aki írásában a kötet idegensége helyett annak otthonosságát hangsúlyozza:

A *Conquest* nyelvi-esztétikai erejével folyvást azt mutatja meg tehát, hogy a virtuális tér (minden ellentmondásával, glitchével együtt) belakható, valahogy emberléptékű – emiatt gondolom, hogy a kritikai visszhang azon megállapítása, hogy a kötet az elidegenítésben érdekelt, tévedés.⁷

A kötet idegensége kapcsán a recepció egy másik viszonyt is létrehoz. Erre lehet példa Visy Beatrix, Krupp József és Smid Róbert írása. A korábban említett kritikusoknál (leszámítva Kondor Tamást, aki az idegenségben otthonosságot is lát) az idegenség az értelmezés megakadását jelentette. Ezzel szemben ennél a három szerzőnél épp ez az értelmezés és a szépirodalmi integráció útja. Olyan tudományos hagyományból közelítenek a műhöz, melyben az újmediális tapasztalatok megjele-

⁴ KÁROLYI Csaba, „A felszín és a mély”, *Élet és Irodalom* 63, 37. sz. (2019), hozzáférés: <https://www.es.hu/cikk/2019-09-13/karolyi-csaba/a-felszin-es-a-mely.html>.

⁵ KONKOLY Dániel, „Ex libris”, *Élet és Irodalom* 63, 37. sz. (2019), hozzáférés: <https://www.es.hu/cikk/2019-09-13/konkoly-daniel/ex-libris.html>.

⁶ HORVÁTH Márk, „Dehumanizált líra és poszthumán játékoság”, *Műút* 71 (2019): 91–94, 93, hozzáférés: <http://www.muut.hu/archivum/33451>.

⁷ KONDOR Tamás, „Kerber Balázs: *Conquest*”, *Kortárs* 64, 9. sz. (2020): 91–92, 91.

nése és nyelvi alteritások létrehozása a szépirodalom koncepciójának része (gondoljunk a fotó vagy a film beíródására). Például Smid Róbert számára a kötet transzmediális jellemzői nem megnehezítik az értelmezést, hanem segítik a tájékozódást, kijelölik a mű helyét a kortárs költészetben: „[...] [a kötet] egy olyan poetikai episztemé [sic!] egyre markánsabb kirajzolódása közepette érkezett meg, amely beszédmódjában a nyelv irányíthatóságának és uralhatóságának kérdését inter-, illetve transzmediális horizontban igyekszik körüljárni.”⁸

Jelen dolgozatban a recepció tanulságait figyelembe véve egy harmadik értelmezői utat igyekszem létrehozni és bejárni. A *Conquest* szerintem is valóban sok tekintetben idegen, azonban egyetértve az értelmezők integratívként jellemzett körével, épp ebben látom a kötet interpretációjának izgalmát. Eltérve viszont a recepció második hullámától, a szépirodalmiság helyett/mellett az idegenséget alkotó elemek felől szeretném megérteni a kötetet: az újmédiumok és videojátékok gondolati alakzatainak összefüggéseiben igyekszem megmutatni, hogy ezek az elemek miként szerveződnek a szövegben. Habár a kötet megértéséhez szükséges ismerni a stratégiai játékokat, e tudás hiányában valóban nehezen megközelíthető, igazából nem a videojátékról vagy a videojátékkal való foglalkozásról szól, sokkal inkább a videojátékokat szervező logikát igyekszik kiterjeszteni világértelmezéssé. Így, habár a mű „belépési küszöbe” valóban magas, illetve speciális, a kötet témája mégis univerzális: olyasmiről szól, ami alapvetően meghatározza kortársi létezésünket, egy olyan állapotról, amelyet Florian Cramer nyomán posztdigitálisnak nevezhetünk.⁹ E terminus azt próbálja körbejárni, hogyan változott meg a viszonyunk a digitálissal és a digitális kultúrával: mára a digitalitás nem utópisztikus vágy vagy jóslat, hanem a mindennapi életünket és társadalmi működésünket egyre inkább meghatározó valóság. A „posztdigitalitás”-ban a „poszt” prefixum tehát ahhoz hasonlóan működik, mint a posztkolonializmus vagy a posztapokalipszis kifejezésekben. Például „[a] [p]osztkolonializmus semmilyen módon nem jelenti a kolonializmus végét, [...] inkább annak mutációját új, kevésbé kézzelfogható, de nem kevésbé mindent átható hatalmi struktúrákba [...]”¹⁰ Ugyanígy a posztapokalipszis sem az apokalipszisen túl létezik, hanem maga a történet apokalipszis: a posztapokalipszis az az állandó apokaliptikus állapot, melyben az apokalipszis mint forradalom, felszakítás megszűnik, hiszen elveszti pontszerű eseményjellegét. Cramer szerint ebben az értelemben a posztdigitális állapot posztapokaliptikus: a felfordulás után vagyunk, a technológia által generált zavar és törés már sem zavarként, sem törésként nem értelmezhető, hanem az új, posztapokaliptikus otthonosságként. Ez az új otthonosság a *Conquest* kontextusa, és ha innen közelítünk hozzá, az szükségképpen interdiszciplináris érdekelt-

⁸ SMID Róbert, „Command and Conquer”, *Pannon Tükör* 25, 1. sz. (2020): 62–66, 62. hozzáférés: http://epa.niif.hu/03300/03335/00138/pdf/EPA03335_pannon_tukor_2020_1_062-066.pdf.

⁹ Florian CRAMER, „What is »Post-Digital«?”, in David M. BERRY and Michael DIETER, eds., *Post-digital Aesthetics, Art, Computation And Design*, 12–27 (UK: Palgrave Macmillan, 2015).

¹⁰ CRAMER, „What is...”, 15.

ségűvé teszi az értelmezést. Célom, hogy a kötet kritikai olvasatát adjam, amire véleményem szerint épp e megközelítésből, tehát a „forrásművel” (*Civilization*) való összevetés által nyílik lehetőség.

Allegória/Allegoritmus

A *Conquest* legkézenfekvőbb értelmezése a kötet történelemfelfogásának vizsgálatával alakítható ki. Nem csak azért vélhetjük elsődleges témának a történelmet, mert a kötet egy történelemszimulátorra alapozza saját világát; a paratextusok, így a cím és a hátlapon olvasható ajánló, melyben Nemes Z. Márió egy „virtuális világtörténelem” megszületéseként írja le a kötetet is, ezt az értelmezést erősítik. A kötet a világ teremtésének, a térképgenerálás programjának mitikus elbeszélésével kezdődik. A teremtés elején még „alig változik játék és szó”¹¹ azonban ahogy a továbbírás által termelődnek a szavak, úgy alakosul a világ is, míg végül megjelenik a dinamizmus, mozgásba lendül a teremtett valóság: elkezdődik a virtuális történelem. „TURK kapitány nekiindul a vizeknek.”¹² Ám ez a történelem, noha az elemek ismerősek, meglepő módon zajlik (egy tipikus példát kiemelve):

[...] Közben a fővárosban
egyszerre épül az EIFFEL TOWER és
a TAJ MAHAL. Megszületett MOZART.
Az aztékok hadat üzentek SRÍ LANKÁNAK.
*Buddhism was founded in ETHIOPIA.*¹³

A kötet világának alakuló történelme (és története) szabadon variálja, sokaságként halmozza az általunk ismert történelem elemeit, kaotikus helyzetet teremtve. A történet az utazó TURK kapitány köré épül, és a világ bejárása és megismerése közben alapvetően két szálon fut, „egyszerre szól egy éppen dúló háborúról GENGHIS KHAN előrenyomuló csapatai ellen és ELISABETH, angol királynő és a katona TURK beteljesülő kapcsolatáról.”¹⁴ Előbbi konfliktus akkor indul, amikor Dzsingisz Kán feltalálja a modern hadviselést. „GENGHIS KHAN *has invented: / Modern Warfare and / Heavy Machine gun. / GENGHIS KHAN / has declared war on us!*”¹⁵ Hőseink védekezésül folytatják a történelmet, CHURCHILL bemegy a gyárba és egymaga beindítja az ipari forradalmat: „Talán segítség kell. CHURCHILL elégedetlen a termeléssel, / kifakult az öltönye. Besétál a gyárba, meghúz egy kart, / megpörget egy kereket. Kezdetét veszi az ipari forradalom.”¹⁶ A kötet cselekménye tehát eljártssa egy

¹¹ KERBER, *Conquest*, 8.

¹² Uo., 20.

¹³ Uo., 22.

¹⁴ SMID, „Command and...”, 64.

¹⁵ KERBER, *Conquest*, 26.

¹⁶ Uo., 37.

narratíva ironikus külsőségeit, de ok-okozati kapcsolatokon nyugvó történetet (és történelmet) nem hoz létre, vagy pontosabban a rekonstruálható történetet mindig eleve konstruálnak és esetlegesnek állítja be, azaz a kötet egy olyan világ lehetőségével játszik el újra és újra, amelyben bármikor bármi saját elemire bomolhat, hogy aztán tetszőleges módon legyen újra összerakva, és ez alól maguk a történések sem képeznek kivételt. A kötet egy pontján maga a főszereplő is atomjaira hullik, felbomlását követően TURK testének elemei egyenértékűvé válnak és öntudatra ébrednek, hogy kiberháborút vívjanak: „TURK kapitány testének / darabjai önálló életre kelnek / a virtuális üzenetek / csóvájában. / Borostája több ezer / kis fullánk. / Kiberháborút indít / a mongolok ellen, / Operation Turk”.¹⁷ TURK testének elemekre bonthatósága, szabad variálása (majd újraösszerakása) megtestesíti a kötet egész világának, és az ebben a világban játszódó történelemnek az állapotát is: minden egyenértékű elemekre bontható és szabadon variálható a *Conquest* papíron létező, de teljesen digitális terében.

A kötet „kombinatorikus” eljárásai szorosan a forrásmédiumához kötik, mintha azok *adatbázis*jellegét igyekezne leképezni, narratív és nyelvi formában megragadni. Az adatbázis terminust Lev Manovich szerint használom.¹⁸ Manovich szerint az új média (és így a videojáték) „szimbolikus formája” az adatbázis, szemben a modern kor saját szimbolikus formájával, a lineáris narratívával. A különbség abban áll, hogy míg a modernség szimbolikus formája történetmesélő, kezdettel és véggel, az új média nagyrészt nem mesél történetet, nem fejlődik tematikusan vagy formálisan, sem „bármely más olyan módon, amely az elemeiket sorrendbe rendezné. Inkább egyéni elemek gyűjteményének tekinthetők, ahol minden egyes elem egyenértékű jelentőséggel bír.”¹⁹ Fontos azonban, hogy a két szimbolikus forma csupán ideáltípus, a valóságban a kettő szinte mindig hibrid formában jelenik meg, erre Manovich maga hoz példát: a könyvet. A könyv „tökéletesen véletlen hozzáférésű médium, egyaránt támogatja az adatbázisformákat, mint például a fényképalbumokat, és a narratív formákat, mint például a regényeket.”²⁰ Az adatbázis nem új alakzat, Manovich szerint „[a] világ értelméért zajló versengés során az adatbázis és a narratíva végtelen számú hibrid műfajt hoz létre.”²¹ Például az enciklopédiában is megvannak egy narratíva nyomai (tematikus rendezés), de sok narratív műnek van adatbázisjellege. Manovich példái Cervantes, Swift és Homérosz, de a magyar posztmodern, és általában a posztmodern (narratív) irodalom is gyakran hangsúlyozza saját adatbázisjellegét (pl. Esterházy, Joyce). Valószínűleg tiszta formájában sem az adatbázis, sem a narratíva nem létezik, hisz még egy fényképalbum is rendelkezhet narratív struktúrákkal (pl. krono-

¹⁷ Uo., 44.

¹⁸ Lev MANOVICH, „Az adatbázis mint szimbolikus forma”, ford. Kiss Julianna, *Apertúra* 5, 1. sz. (2009), hozzáférés: <https://www.apertura.hu/2009/osz/manovich/>.

¹⁹ Uo.

²⁰ Uo.

²¹ Uo.

logikusság), illetve a legegyszerűbb történet is tekinthető specifikus elemek tárának. A digitális kultúrát vizsgálva csupán egy hangsúlyeltolódás figyelhető meg, a narratív formák abszolút dominanciája helyett az adatbázisjelleg szembeszökő.

A *Conquest* csakúgy, mint a *Civilization*, a narratívát (a történelmet) szétbontva szabadon kombinálható elemek gyűjteményét hozza létre, kijelenthető, hogy Kerber rátapint a *Civilization*-játékok (és tágabb értelemben az újmédiumok) egy fontos tulajdonságára, és azt a kötet működésének alapjává teszi meg. Ám ez a digitalitásból származó elemszervező eljárás egy narratív térbe visszaírva a médiumváltásnak köszönhetően újra narratív módon jelentéssé válhat, pontosabban újra és újra felkelti a jelentés gyanúját és látszatát. A videojátéokra hasonlító világ leírása szuperpozícióba kerül: az elbeszélés egyszerre metaforikus és konkrét. Az olyan sorok, mint „Közben a fővárosban / egyszerre épül az EIFFEL TOWER és / a TAJ MAHAL.,” mintha mutatnának valami felé, de egyszerre csupán a videojátékban elképzelhető történéseket követik le. Irodalomként olvasva ezek a történések sajátos kritikai élt kapnak, a videojáték történelemértelmezésén keresztül létrejövő történelemfilozófiai állításként olvashatóak. Eszerint az adatbázisként újrarendezett történelem képes megmutatni annak valódi belső logikáját, az elemek rekombinációja felszínre hozza a mélyebb struktúrát: megmutatja a történelem szükségszerű hatalmi dialektikáját, de a hangsúly a szükségszerűn van. A kötet a videojáték adatbázisjellegét leképező eljárások segítségével a történelmet mint óraművet, mint kiszámított gépezetet jeleníti meg. A kötet a történelem ilyen irányú lelepleződését végig ironikusan keretezi, például: „A forró szigeten már áll egy barbár falu, / de szerencsére aranytallérokka változik, mikor odalép a telepések / vezetője, MILTIADÉSZ.”²² Itt is egyszerre konkrét és metaforikus a kép, a játékban ténylegesen így jelenik meg egy barbár falu elfoglalása, azonban leírásként a kolonializáló kizsákmányolás ironikus költői képévé válik. Az ehhez hasonló megoldások segítségével a kötet a *Civilization* történéseit nyelvileg leírva annak történelemképét olvassa allegorikusan, illetve terjeszti ki saját történelemolvasatává, a médiumváltás során felszínre kerül és nyelvileg válik értelmezhetővé a *Civilization* történelemképe, méghozzá a *Civilization* saját (de minden újmédiumra jellemző) elemszervezési logikájának poétikai leképezése által.

Ám van egy fontos különbség a *Civilization* és a *Conquest* között, amely alapján kérdésessé válik, hogy Kerber hiánytalanul létrehozza-e kötetében az adatbázis tapasztalatát. A korábban példaként idézett részlet elem- vagy történésora ugyanis a játékban nem véletlenszerű, illetve nem a történelem óraműlogikáját leplezi le, hanem a játék saját szabályai által előre meghatározott. Az EIFFEL TOWER és a TAJ MAHAL egyszeri felépítése például a *Civilization*-játékok azon játékmechanikáján alapul, amely szerint kulturális és tudományos „bónuszokért” sok energiát befektetve felépíthetünk „csodákat”, azonban a játék csak azt szabályozza, mely csoda milyen bónuszokkal jár, azt nem, mikor és melyik nép által építhető fel. Mozart megszületését, az aztékok és Srí Lanka háborúját, vagy a buddhizmus etiópiai megalapítását

²² KERBER, *Conquest*, 37.

szintén hasonló játékmecanikák teszik lehetővé. Csakhogy mindez a kötetben nem szerepel, a kötet a saját világát alakító rendszereket titokban tartja. Mindig a videojátékban élő karakterek szempontjából bomlik ki annak világa, az azt alakító játékrendszerek jelenlétére csak utalások vannak. A szubjektum(ok) tapasztalatát konstituáló rendszerek helyett a fókusz az individuális tapasztalaton van. A külső determináció (a játékrendszerek algoritmusai) csak kísérti a szöveget, sosincs felmutatva a történet valójában alakító rendszerek működése (azaz e képzelt világ valódi hatalmi struktúrája). Így jelentős különbség van a *Civilization* játéktapasztalata és a *Conquest* világa között. Alexander R. Galloway, a *Civilization* egyik értelmezőjének szavaival: „játékkal játszani azt jelenti: a játék kódját játszani”.²³ A játékos egy komplex struktúrával lép interakcióba és a különböző játékrendszerek viszonyának megértése és manipulálhatóságuknak kitanulása jelenti a játék lényegét. Galloway megközelítése szerint a játékot sosem olvashatjuk narratív allegóriaként, hisz jelentésalkotását mindig befolyásolja algoritmikussága. Amikor például a *Civilization*ben nemzetünk demokratikus kormányzatát fasisztára váltjuk bizonyos előre adott (kódolt) előnyök érdekében – a megfelelő feltételek mellett ez egy kattintás a játékban –, akkor ez egyszerre hoz létre allegorikus jelentést a világtörténelemről, miközben nem egyéb, mint a játék által élénk tárt eszközök helyes használata. Az allegória és algoritmus együtt alakítják ezt a médiumot – Galloway kifejezésével a videojáték: allegorizmus.

Galloway a videojáték-értelmezés három lehetséges változatát különíti el. Az első az ellentartás alakzata, egyfajta pesszimizmus, mely szerint a *Civilization* és általában a videojátékok immunisak az interpretációra, nincs jelentésük és politikájuk. Ám gyakran „pontosan a kultúra azon részei tűnnek politikailag ártatlannak, melyek végül is épp a legalapvetőbbben politikusak”.²⁴ Ezt felismerve a második az ideológiai kritika, amely megpróbál a játék allegorizálható elemeiből válogatva létrehozni egy kritikai interpretációt. A *Civilization* esetében, mivel a játék az imperializmus logikájára épül (adott nemzetünket vezessük győzelemre a világ felett), általában ez a megközelítés irányja.²⁵ Azonban az ilyen interpretációkkal épp az a probléma, hogy gyakran nem vetnek számot az algoritmikussággal, tehát a harmadik változat olyan értelmezés lenne, mely megpróbál kiindulni magából a programszerűségből, tehát a médium sajátosságaiából. Ha a *Conquest*et mint költői *Civilization*-értelmezést közelítjük meg, akkor könnyen belátható, hogy a kötetben kialakított poétika csak részlegesen fedi le a videojáték médiumának teljességét, az arra építő poétika nem vet számot a játék egészének jelentésalkotó eljárásaival. A kialakított történelemkritikai él így csupán a videojáték allegorikus interpretációjaként lepleződik le.

²³ Alexander R. GALLOWAY, „Allegories of Control”, in Alexander R. GALLOWAY, *Gaming, Essays on Algorithmic Culture*, Electronic Mediations, Vol. 18, 85–107 (Minneapolis–London: University of Minnesota Press, 2006), 90–91.

²⁴ Uo., 95.

²⁵ Vö. Malte WENDT, *Narrative Representation and Ludic Rhetoric of Imperialism in Civilization 5* (Kiel: Christian-Albrechts-Universität, 2018).

A *Civilization* nem a történelem működéseit mutatja be, hanem saját médiumának eljárásait írja vissza történelemlépebe, saját algoritmikus működései mentén alkotja újra a történelmet (és épp ezért tűnik fel óraműszerűnek). A *Conquest* azonban ezeket az algoritmikus működéseket elhallgatja. A játékkal játszani épp az azt alkotó rendszerek megértését jelenti, a *kód eljátszását*, az adatbázis kiismerését. A kötetben viszont a beszélő inkább egy adathalmaz tapasztalatát írja le, sosem kerülnek fókuszba a kombinációkat az adatbázisban vezérlő algoritmusok. Így a történelem nagynarratívája Kerber kötetében nem adatbázissá alakul (ez a *Civilization*ben történik meg), hanem feloldódik a szavak „megállíthatatlan termelődésében”.²⁶

A poétikai program – a program poétikája

A történelemmel (és történettel) foglalkozó részek a kötet kisebb részét teszik csak ki, a kötet nagyobbik fele a digitális világ lírai megjelenítéséből áll, de a nyelvi működések párhuzamba állíthatóak a kiolvasható történelem- és világfelfogással. Krupp József a szöveg első sorainak megkísérelt szoros olvasása során arra mutat rá, hogy az elemkombinációk által létrehozott jelentés gyakran megszilárdíthatatlan, fő jellemzője a kapcsolatok eldönthetetlensége.²⁷ Olvasóként állandóan mikrokapcsolatokat keresünk, esetleges jelentéseket hozunk létre. A kötet épp elég narratív fogódzót ad ahhoz, hogy teljesen sose vesszünk el, de a jelentések destabilizálódnak. Az olvasó így a kötetbeli Erdő királyával érezhet együtt: „A király úgy érzi, / egy meg sem született kódot / dekódol, és csak a hullámok bonyolult / rajzolatát látja a zúgó nyelvben.”²⁸ Kerber egy olyan fluid világ nyelvi tapasztalatát tárja elénk, mely egyfolytában mozgásban és alakulásban van. Ennek megfelelően a leírások a jelentés túltermelésén keresztül annak elbizonytalanításában érdekeltek. Ez önmagában annyira nem újszerű poétikai eljárás, azonban az eljárás gondolati kapcsolata a digitalitással, illetve annak digitalitásértelmezése igen. A kötet fluid világának tapasztalatát ismét a főszereplő, TURK kapitány szerepével lehet jól illusztrálni: TURK hajókapitány, egy utazó, dolga, hősi dalának is („TURK kapitány dala”²⁹) központi témája: a navigáció. Azonban nem csupán a kötet elsődleges világának tájait képes bejárni, hanem állandóan ugrál a különböző belső világok, belső fikciók között, metalepsziseket hajt végre. A kötet leggyakrabban feltűnő figurájaként pedig az olvasót magát is navigálja ebben a furcsa térben, ahol számos elkülönülő belső fikciós szint jelenik meg: két hosszú filmvetítés-jelenet, amikor TURK moziban jár (69–75, 79–82), TURK látogatása a bónuszpályán (54–57), TURK látogatása egy párhuzamos játékban, ahol nincs mongolveszély (99–100). De ide sorolhatók a különböző álom-

²⁶ KERBER, *Conquest*, 58.

²⁷ KRUPP, „Archaikus...”, 576.

²⁸ KERBER, *Conquest*, 102.

²⁹ Uo., 47–49.

leírások is, mint „ELISABETH álma”,³⁰ „CHURCHILL álma”,³¹ és „TURK kapitány álma”.³² TURK az egyetlen igazi határsértő figura a kötetben, egyedül ő képes új tájakat felfedezni, eljutni a bónuszpályára, teste szétesésével és kiberháborús programmá válásával az ellenség, a mongolok birodalmába behatolni és akár ELISABETH-hez, szerelméhez hozzáférni. A kötet végén ELISABETH hercegnővel együtt még ki is repül az egész történetből a harmonikus restartba. Mindezen határsértések miatt épp TURK az, aki leginkább eggyé válik a kötet világával, alakja körül felszaporodnak az olyan képek, melyek TURK-öt testileg írják rá az őt körbevevő térre: „TURK / belekeveredik a forgatagba, ládák / csúsznak a szájába. Karját nem érzi, / mert összefolyik egy rúddal. Lába / a háztetők hajladozása.”³³ A testek határai egyébként sem szilárdak sehol a kötetben egy ismert videojátékos bugra rájátszva („Pár / kalapács a mélybe zúg, de ez a parti rákokat / nem zavarja, mert a tárgyak átesnek rajtuk”³⁴). TURK esetében viszont a testhatársértés/testhatárfelbomlás és a világgal való eggyé válás gyakran erotikus felhangokat kap, melyet poétikai eszközök is hangsúlyoznak, például az idézett részletben a „Lába” utáni áthajlás késlelteti, és így kiemeli a „háztetők hajladozása” képet. A világban való navigáció, a felfedezés testi vonatkozásai ráíródnak ELISABETHszel való kapcsolatára is: „De szeretnék / máris visszatérni, tapintani a sziklákat, akár / ELISABETH hasát.”³⁵ Különleges szerepének ellenére TURK korántsem irányítója sorsának, navigációja leginkább esetleges: „ide vetett a térkép, vagy csak én / nyomtam meg hirtelen a SELECT, majd a DROP gombot.”³⁶ És épp TURK az – ahogy ezt már korábban említettem –, aki a kötet egy pontján szétszóródik a világban (32), mielőtt robotkezek újra összeraknák, mely részlet, ahogy Nemes Z. Márió rámutat, a szubjektum legyártásán keresztül példázza „a megjelenítés és a programvégrehajtás poétikai hibridizációját”³⁷ – ez irányítja a kötet egészének működését, ám a kettő (megjelenítés és programvégrehajtás) feszültségét, leginkább a képi túltermelés örömeiben feloldva.

E túltermeléspoétika további bemutatásául kiemelek egy tipikus, és erősen önreferenciális szakaszt:

A színpadon hatalmas szőnyeg, világított este,
számláld a perceket. Varázsos fémkorlát,
süteményen a zselé. BOB előrehajol, SZÁRNY-
SEGÉD ÚR? *Pillanatra*, szól a darabban egy tiszt,

³⁰ Uo., 29–30.

³¹ Uo., 39.

³² Uo., 60–62.

³³ Uo., 116.

³⁴ Uo., 104.

³⁵ Uo., 48.

³⁶ Uo., 47.

³⁷ NEMES Z. Márió, „Polimorf pozíciók – posztumán szövegöröm a kortárs költészetben”, *Műút* 76 (2020): 44–48, 45.

sisakja keményen, féhéren csillog. A szőnyeg óriási sakktabla. A tiszt átlósan lép, minden mező ragyogó négyzet, zárt reklámfelület. *A kérelmet elutasították*, szól egy szemüveges, BOB hátradől a széken, ideje nem figyelni, alig kezdődött el az első felvonás. Zavaró a lenti káprázat, a páholybelső pedig kedves múzeum, régi belépőkártya. A PROFESSZOR elmerülten nézi a falikárpitot, lilasága igéző, mint a párnák mélye, vonzó gödör. Sötét, virágos minták, az idő így kevésbé hihető, nem folyik tovább. Álmos keringő, félig kitöltött akták repkednek a szereplők körül. *Látja? SZÁRNYSEGÉD ÚR?* Az egész körút, éber uniformis, tiszta irat, lépni csak, illő versláb. Mérték, gombprecízió. *A kémkedés még ráér*, így érvelt a PROFESSZOR előadás előtt, miközben stólák és nadrágok cserélődtek a színház forgóajtájában. *Nemparancs, nemvégrehajt, holnap jön a válasz, addig nincs mit, de nyilván visszakereshető*. Ezt már a tiszt mondta; gyomorgörccsös sisakfény. Kilenckor kifacsartan. A fali kárpit külön dráma, BOB szemében fáradt kocsiszín. Oszlopfül. *Uram, lepkeszemöldök, zöld lámpabúra*. Kéz kézen átoson. Fiókok fogantyúi, szürke érmék. Telefonlárma, kérem, vigyék el, vigyék el hamar. A PROFESSZOR arca viseltes lakótelepi ház, ütött-kopott villamos dőcög a kondenzcsík alatt. Vagy helyi érdekű vasút! *Ez most mindegy*, mondja egy másik páholyból JULIUS CAESAR, [...] ³⁸

Az idézett részlet is egy belső fikcióval indul: egy színházi előadással a kötet világán belül. A részletben nincs jelen főszereplőnk, a metaleptikusan navigáló (vagy bukdácsoló) TURK kapitány, hisz ő épp el van veszve a bónuszpálya „forgatagában” ³⁹ TURK hiányában, úgy tűnik, a valóságsszintek közötti teljes átlépés sem történhet meg (a TURK által nézett filmek például oldalakon keresztül kitöltik a narrációt), ehelyett a színdarab és a nézőtér történései összekeverednek. Magáról a darabról csupán pár sort olvasunk – amíg az épp követett szereplőnk, BOB figyelme kitart. Itt érdekes ötlettel játszik el a kötet: mi színpad egy olyan világban, mely eleve térképszerűen

³⁸ KERBER, *Conquest*, 57–58.

³⁹ Uo., 56.

négyzetekre osztott, és a stratégia szervezi? Itt sakktabla, a karakterek tiszték, és átlósan lépdelnek (mint a futó). Azaz a játék világának színpadi absztrakciója a stratégiai videojáték szimbolikus előzményének tekinthető sakk alakzatát veszi fel. Ekkor „BOB hátradől a széken”, és a beszélő figyelme is inkább a nézőtér történései felé fordul, amelyekbe háttérzajként behatol még a történő előadás. A PROFESSZOR (egy másik visszatérő, nevesített szereplő) is a falikárpitot bámulja az előadás helyett. Újabb részletet kapunk a jelenetből, de egyre eldönthetlenebb, hogy mi az, ami a színpadon hangzik el, illetve történik, és mi a színpadon kívüli valóságban. Például eldönthetetlen, hogy a körút katonás rendjét jellemző sorok (a körút precíziója az időmértékes verseléshez hasonlatos, „illő versláb”) a színpadon játszó katonai drámát vagy a színpadon kívüli háborús világot jelenítik-e meg. A kurziválás is összemossa a két közeget, hisz a színpadon kívüli megszólalások ugyanúgy dőlten vannak szedve, mint az ott elhangzó sorok. Erre külön fel is hívja a figyelmünket a narrátor, miután egy hosszabb megszólalás után, melyet először a PROFESSZOR-hoz köthetnénk, hozzáteszi: „Ezt már a tiszt mondta.” Mindezek után kiderül, hogy nemcsak egy dráma, hanem több is zajlik egyszerre: „a fali kárpit is külön dráma”. Az ezt követő, egymás között kevés kapcsolatot fenntartó szavak („oszlopfül”, „lepkeszemöldök”, „szürke érmék” stb.) sorolása tovább darabolja a részlet narratív vázát, így már nem kettő, hanem számos dráma történik egyszerre, azaz végtelen apró kis egyedi jelenetre, szuperközelire hívja fel a figyelmünket a narráció, mintha minden elem, minden szó és megszólalás egy-egy külön univerzum lenne. A szuperközelik után egy hatalmas allegóriában csúcsosodik ki a részlet, a PROFESSZOR arca bomlik ki, mint egy egész lakótelep, két sor hosszúságú szóképből. Ekkor szólal fel a közönségből JULIUS CAESAR: „Ez most mindegy”. Felszólalását egyszerre érthetjük a történő drámára vagy drámákra, és a kötet éppen történő poétikai eljárásaira is: minden mindegy, a képek állandó, egymással felcserélhető (túl)termelésében nincs következetes jelentésalkotás. A részlet folytatása határozottan ars poetikus:

*[...] valójában a szavak
megállíthatatlanok, részben azért, mert folyton
termelődnek, részben, mert a képek kavalkádjában
nincs más választás. Úgy érzem, hogy a száj
egy ágyú. Vagy delfin, akinek bolygónyi óceán
áll rendelkezésére. Bolyongó tengeralattjáró,
eltévedt zseton.⁴⁰*

A szavak, a nyelv, az általuk megjelenített világ eleve (kép)kavalkád, a szavak termelése megállíthatatlan (nincs más választás). Sosem lehet rögzíteni a jelentést, hisz a digitális világ csupán a jelentéstúltermelés által ábrázolható, csak a szavak megállíthatatlan termelődése képes átmenetileg rögzíteni egy adatbázis-alapú való-

⁴⁰ Uo., 58.

ság fluiditását. Ennek kimondása közben rögtön látjuk is ezt a működést: a száj ágyú vagy delfin, „Bolyongó tengeralattjáró, eltévedt zseton”. A kimondás teste (a száj) önmagát is csak újabb és újabb képekben tudja elmondani, mely képek végtelenül folytathatók és egymással felcserélhetőek.

A túltermelés, hibridizáció és örömkavalkád sajátos olvasói tapasztalatot hoz létre, „a végtelenül szabad képgenerálás” Visy Beatrix szavaival „egy pszeudo költői nyelvet, mintha-retorikát működtet”⁴¹ és ezzel együtt egy pszeudoolvasást, mintha-versértést. Ez okozza az olvasás recepció által felmutatott nehézségeit, de ugyanez okozhatja az olvasás folyékonyságának tapasztalatát is, ha az olvasó pontos jelentésalkotás helyett belefeledkezik az elemek sokaságába, ötletgazdagságukba: állandó lázalom, hiperfigyelem, a darabjaira hulló narráció karneváli kavalkádja. A létrehozott poétika tekinthető a digitális valóság nyelvileg lepárolt esszenciájának, azonban, ahogy emellett korábban már érveltem, Kerber nem az általam eddig felmutatott posztdigitális valóságtapasztalatot ragadja meg, illetve nem a *Civilization* program-szerűségéből indul ki, költészetének koncepcionális előfeltevései és gondolati alakzatai egészen máshová kötik. Kerber határozott világképe és nyelvfelfogása átírja, újrarendezi, saját költői világában helyezi el a digitális valóságtapasztalatot. Különösen nyilvánvaló ez, ha korábbi kötete felől vizsgáljuk meg a *Conquest* poétikáját, ugyanis az összehasonlítás határozott tendenciákra mutat rá a Kerber-lírában. Az első kötet felől közelítve a *Conquest* koncepciója egyenesen következik az ott felépített versnyelv kérdéseiből, mintha azoknak keresett volna Kerber egy belakható, végtelen sok módon alakítható teret. Az *Alszom rendszertelenül*, Kerber Balázs első kötete Visy Beatrix szerint „[...] a látványok, észleletek, érzetek pontos nyomon követésére vállalkozik, lírája fenomenológiai hangoltságú [...]”. Minden tünékeny, nem is lehet más „[...] hiszen a szüntelen mozgás, a napszakok, fények alakulása, az időjárási viszonyok folytonos változása következtében minden elillan, foszlik”. Ennek megfelelően „[...] az Én is mozgásban, hullámszásban, változásban van, így a kimondás, a (ki)jelentések is csak ideiglenesek és körülbelüliek lehetnek [...]”⁴² Visy leírásából jól látszik: Kerber első kötetének világképe és a *Conquest*-ben megjelenő „digitális” világ nagyban hasonlít egymásra. Mindkét kötetben a világ állandóan változó jelek sokasága, szemiotikai káosz. A beszélő bele van vetve ebbe a számára megragadhatatlan vagy csak részleteiben, a „megállíthatatlan” szótermelés által átmenetileg rögzíthető valóságba, a képkavalkád mindig felülírja önmagát. Ám ez nem vesztegként jelentkezik, sokkal inkább örömteli esztétikai tapasztalatként igyekszik hatást gyakorolni: szép a kavalkád. A *Conquest*-ről írt kritikájában Visy egyenesen az „alkotás öröme”-ről beszél, melyben az olvasó is részesül.⁴³ Ez az alkotói öröm épp a képek,

⁴¹ Visy Beatrix, „Kerberádia”, *Alföld* 70, 10. sz. (2019): 130–135, 134, hozzáférés: <http://alfoldonline.hu/2020/06/kerberiaada/>.

⁴² Visy Beatrix, „A ténfergés könyve. Kerber Balázs: *Alszom rendszertelenül*”, *kulter.hu*, 2015. december 5., hozzáférés: 2021.07.29, <https://www.kulter.hu/2015/12/a-tenferges-konyve/>.

⁴³ Uo.

ötletek közös túltermeléséből fakad, olvasóként kacsázunk a kötet nyelvének tükrén. Kerber versnyelve így valóban meg tudja mutatni az adathalmaz szépségét, örömét, azonban egyvalamire már a belevetett pozíció miatt nem képes: megmutatni a káoszt szervező rendet. Megmutatni – a *Conquest* esetében – az algoritmust.

Szimulákrum/Ellenőrző társadalom

Az elmaradó megmutatás, a kötet poétikájának és témájának feszültsége az eddig felvázoltakhoz képest más diskurzus felé mutat: az újmédiumok gondolati alakzatai helyett sokkal inkább a kilencvenes évekbeli *posthistoire*-ra ismerhetünk rá a *Conquest*-ben, pontosabban, ahogy erre Visy Beatrix rámutat: „[n]em nehéz Kerber Balázs kötetét összefüggésbe hozni Baudrillard szimulákrum-elméletével sem.”⁴⁴ Jean Baudrillard Guy Debord marxista szellemi köréből indul és a hetvenes évekre válik szkeptikussá azzal szemben. Szerinte a marxista, illetve a debord-i elmélet érvénytelenné vált, mert a sokszorosán átmediatizált világban már a jel előbbre való a jelöltnél, a valóság megszűnt, helyét a szimuláció vette át, így a valóság teoretikusan többé nem megközelíthető. Többé nem a média reprezentálja a valóságot, hanem pont fordítva, a valóságot teljes mértékben a média határozza meg. „A térkép előbbre való a területnél – ez a szimulákrum elsőbbsége.”⁴⁵ Ennek megfelelően Kiss Viktor szerint az „ideológiakritika látszat/valóság modelljének” 50-es évektől kezdődő válsága az, amely meghatározza Baudrillard gondolkozását.⁴⁶ Baudrillard szerint a valóság helyét átvették az állandóan termelődő és újratermelődő jelek, melyek nem mutatnak sehová, ez a szimulákrum győzelme: a térkép a táj helyébe lépett, nem maradt lefedetlen terület. Hogy ez valóban így van-e, az kérdéses, a kötetet Baudrillard elmélete felől olvasva viszont feltűnő, hogy a *Conquest* világtapasztalata a szimulákrum tapasztalatával rokon, a kötet értelmezhető úgy, mint a szimulákrum világtapasztalatának allegóriája. Sőt a kötetben Baudrillard fatalizmusát az öröm váltja fel: a sokaság, a kavalkád öröme (a szimulákrum öröme). Kerber poétikai eljárásai a digitalitáson alapuló világot mint eleve jeltöltöttet, megragadhatatlant és szervezetlent ábrázolja. Azonban a *Civilization*, melyre világát alapozza, egészen más valóságtapasztalat felé mutat.

Egyetértek Alexander R. Gallowayel abban, hogy a *Civilization* az „ellenőrzés allegóriája” vagy pontosabban allegóritmusa, nem szimulákrum. Ennek bemutatásául visszatérek Alexander R. Galloway-hez, és a *Civilization*-ról írt, *Az ellenőrzés allegóriái* című, korábban már idézett esszéjéhez. Galloway ebben az esszében azt

⁴⁴ VISY, „Kerberádia”, 132.

⁴⁵ JEAN BAUDRILLARD, „A szimulákrum elsőbbsége”, ford. GÁNGÓ GÁBOR, in Kiss Atilla Atilla, Kovács Sándor S. K. és ODORICS Ferenc, szerk., *Testes könyv I.*, 161–195 (Budapest: Dekon könyvek, 1996), 162.

⁴⁶ KISS VIKTOR, „Politika a spektakulum korában”, *Politikatudományi Szemle* 25, 2. sz. (2016): 7–28, 9, hozzáférés: http://www.poltudszemle.hu/szamok/2016_2szam/kiss.pdf.

a kérdést teszi fel, hogy ha a *Civilization* nevű történelemszimulátor médiumának sajátosságai miatt nem olvasható történelemallegóriaként, akkor mi a jelentése, hogyan értelmezhető oly módon, amely számot vet eleve adott programszerűségével. Ennek a kérdésnek a nyomán legfőbb állítása, hogy a játék allegoritmusa a Deleuze által leírt ellenőrző társadalomnak.⁴⁷ Deleuze szerint a Foucault által definiált fegyelmi társadalmat⁴⁸ felváltva a 20. század végétől kezdve alapvetően alakul át a hatalom természete, az új alakulást a fegyelmelés és a zárt terekre osztás helyett a flexibilitás és fluiditás szervezi. Galloway idézve: „Bár felszabadítónak és utópikusnak tűnhet, ne tévesszen meg bennünket, a flexibilitás az egyik alapelve a globális információs ellenőrzésnek. Ugyanazt a szerepet tölti be az ellenőrző társadalomban, amit a büntetés az előzőben.”⁴⁹ Ez a flexibilitás van beikódolva a *Civilization* játékrendszerébe, ezek segítségével épp az ellenőrző társadalmak logikáját játszhatjuk el, „[...] a játékos nem egyszerűen egy történelem-szimulátorral játszik. Hanem megtanul, internalizál, és intim viszonyba helyez egy hatalmas, összetett globális algoritmust.”⁵⁰ A flexibilitás létrehozza az univerzális egyenértékűséget: a *Civilization*ben minden államforma morálisan egyenlő, legyen az demokrácia vagy zsarnokság, „[...] a legeragadóbb részlet a [...] játék korai verzióiban a menüopció a forradalom kirobbantásához [...]”⁵¹ A játék tehát allegoritmikusan átélhetővé teszi azt a világfelfogást, amely az újmédiumok logikáját szervezi, és amely tökéletes szinkronban van azzal a kortárs hatalommal, amely épp a digitális működésekre alapul. Mivel a *Civilization* videojáték, és alapvetően a játszás aktusában létezik, ezt az új hatalmi eljárást a játékos aktusává teszi. Azaz Galloway szerint a videojáték a játszás, a „mást csinálás” („mást mondás” helyett) alakzatában képes megmutatni és átélhetővé tenni az ellenőrző társadalmak működésmódját.

Kerber kötete nem videojáték, a *Conquest* médiuma nem képes létrehozni allegoritmust, az a videojáték sajátja. Ám a kötet koncepciójának izgalma épp a transzmediális nehézségből fakad: a kötet arra vállalkozik – olvasatomban –, hogy az irodalom terében és annak eszközei által a *Civilization* létrehozó gondolati alakzatokat szó szerint olvashatóvá tegye, egy másik interpretációs modellben hozza létre a videojátékok és az újmédiumok, ezáltal a posztdigitális állapot tapasztalatát. Ezt saját koncepciója mentén meg is teszi. Azonban a *Conquest*, noha a posztdigitalitás tapasztalat egyes aspektusait valóban felszínre hozza, összességében más gondolati alakzatok vezérlik, jelentédestabilizációs eljárásainak együttese az általam felvázolt

⁴⁷ Gilles DELEUZE, „Utóirat az ellenőrzés társadalmához”, ford. IVACS Ágnes, in SUGÁR János, szerk., *Buldózer – médiaelméleti antológia*, 11–17 (Budapest: Média Research Alapítvány, 1997), hozzáférés: 2021.07.29, <https://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>.

⁴⁸ Michel FOUCAULT, *Felügyelet és büntetés: A börtön története*, ford. FÁZSY Anikó és CSÚRÖS Klára (Budapest: Gondolat Kiadó, 1990).

⁴⁹ GALLOWAY, „Allegories of...”, 100.

⁵⁰ Uo., 90.

⁵¹ Uo., 101.

lehetséges utakat elfedi, helyettük leginkább a szimulákrum örömköltészetét hozza létre. Végezetül tehát a kötet transzmediális eljárásainak lekövetése, tehát a forrás-médiával való összevetés eredményei így mutathatóak meg táblázatos formában:

	<i>Civilization</i>	<i>Conquest</i>
Elemek szervezése	algoritmikus	álnarrativikus és halmazelvű
Jelentésalkotás	az ellenőrzés allegoritmusa	a szimulákrum allegóriája
Valóságmodell	ellenőrzés társadalma (Deleuze)	szimulákrum (Baudrillard)

Összegzés

Kerber nagyszabású költői vállalkásában a digitális világ tapasztalatát igyekezett irodalomként létrehozni. Nem csupán szóhasználatát tekintve frissítette poétikai eszköztárát, hogy leképezze a digitalitás működéseit, hanem szavakat, formát és poétikát, azaz nyelvet, keretrendszert és fantáziát teremtett a digitalitás kultúrája köré. Ez meghatározza kötetének egész felépítését, poétikai működésének vezérelvét is, amely nagy hangsúlyt fektet az asszociatív és megállíthatatlan öntermelődésre. Azonban a *Conquest*-ben kidolgozott poétika és nyelv csak a digitális működések „egyik felét”, azok végtelen lehetőségét és szabadságát (illetve ebből fakadó megragadhatatlanságát) igyekszik megmutatni, a szabadságot determináló algoritmikusságról lemond. Így Keber Balázs poétikája akármennyire is újszerű, a digitalitást némiképp egyoldalúan kezeli: irodalomma domesztikálja olyan gondolati alakzatok mentén, melyek a mai digitális kultúra szerepéhez képest egy korábbi diskurzusból, a *posthistoire*-ből és leginkább Baudrillard szimulákrumelméletéből táplálkoznak, vagy, véleményem szerint, afelől érthetőek meg, világfelfogásuk azzal rokon. Így, ha transzmediális szempontból vizsgáljuk, akkor Kerber kötetének problematikus pontja az, hogy az ellenőrző társadalom allegoritmusából szimulákrumallegóriát hoz létre. Azaz a *Conquest* poétikája nem tudja teljességében artikulálni azt, ami a koncepcióban potenciálisan ott lehetne, Kerber költészete nem tud a posztdigitális kor költészetévé válni, nem hozza el – a hátlapon olvasható ajánlót idézve – a „posztcyberpunk költészet győzelmét”. Ehhez túlságosan beleragad egy másik diskurzus magára záródó alakzataiba. E másik diskurzus által meghatározott koncepciót viszont tudatosan és ötletgazdag módon viszi végig, valamint a témaválasztása kifejezetten érdekes, és azt mindenképp bizonyítja, hogy a posztdigitális korban a videojáték és az újmédiium kultúratudományi szempontból igencsak komolyan veendő az irodalom kapcsán is. A kötet azon túl, hogy önmagában egyedi, a tanulmány előfeltevései felől is fontos kérdésekre hív(hat)ja fel a figyelmet. Habár a létrehozott poétika részben inkább elfed, mint felszínre hoz, az számomra önmagában nagy erővel bír, hogy ezek a kérdések az irodalmi mezőben megjelentek költészetként, hogy egy kötet (kritikai) olvasása kapcsán lehetőség nyílik beszélni róluk.