

## НАСЛЕЂЕ ХОГВОРТСА (HOGWARTS LEGACY) И СВЕТ ХАРИЈА ПОТЕРА

**САЖЕТАК:** Игра *Наслеђе Хоџвортса* (*Hogwarts Legacy*, Avalanche Software, Portkey Games, 2023) акциона је RPG игра, настала на основу мотива књига Џоане Роулинг (објављених у периоду 1997–2007) и филмова студија Warner Bros. (2001–2011). У раду се упоређују корпоративно и персонално ауторство и тумачи начин на који је корпоративни тим приступио наслеђеном магичном свету. Потенцирање субјективности и неутрализовање ауторског света две су основне стратегије корпоративног аутора. На њиховом тумачењу заснива се ова анализа.

**КЉУЧНЕ РЕЧИ:** Хари Потер, *Hogwarts Legacy*, RPG, инклузија, корпоративни аутор

У првим деценијама 21. века корпоративно ауторство потискује персонално (традиционално) и преузима примат у популарној култури. Компанија Дизни покренула је ту промену у Холивуду, померивши равнотежу креативне моћи „од људи ка брендovima“ (Kidman 2021: 3). Природа створеног дела зависи од студија који је у поседу одређене интелектуалне својине, а не од доприноса радника и уметника (Isto). Напорима Дизнија придружили су се други конгломерати који управљају глобалном културном индустријом (*Warner Bros.*<sup>1</sup>, HBO, Netflix, Paramount Global, Universal Pictures). Они производе видео-игре, друштвене игре, серије,

драме, филмове, графичке романе и обликују нова остварења франшиза као што су *Хари Потер*, *Рајнови звезда* или *Господар њрсиенова*.

Нову врсту ауторства тек треба разумети, а почетак анализе мора бити започет правилним именовањем. Употребом термина *корпоративни аутор* критички се поставља проблем, за разлику од коришћења неутралнијих термина *колективно* или пак *студијско ауторство*. Њиме се истиче чињеница да креативни тимови великих компанија као приоритете свога рада постављају профит и корпоративну стратегију. Општа стремљења условљавају културу – уколико мора бити профитабилна, она утолико постаје пасивна и бива колонизирана, лишена дуга класичне естетике (Hancock 2009: 62).

### **Warner Bros. и Џоана Роулинг**

Однос корпоративног и традиционалног аутора може се размотрити на основу односа ауторке Џоане Роулинг (J. K. Rowling) и корпо-

\* miloscc.mz@gmail.com;  
<https://orcid.org/0000-0001-5298-7722>

<sup>1</sup> Пун назив компаније гласи: Warner Bros. Entertainment Inc.

рације Warner Bros. Потребно је пратити хронологију, постепено повлачење Роулингове и осамостаљивање корпоративног аутора. Последња књига о Харију Потеру, *Хари Потер и реликвије смрти*, објављена је 2007. године; 2009. настаје бренд *J. K. Rowling's Wizarding World* који су списатељица и Warner Bros. заједно основали. Ово оснивање потврдило је претварање серијала о Харију Потеру у франшизу. Исте године, Роулингова је, у сарадњи са својим креативним тимом, покренула сајт *Pottermore*, неку врсту интерактивне интернет енциклопедије посвећене њеном делу. Она се потписивала као једини аутор сајта, док су други били назначени као *гојисници* (*Pottermore Correspondent*).

Повлачење Џоане Роулинг почиње 2016. године, када ауторка учествује у настанку више дела која су била производи колективног ауторства. На основу већ постојећих чланака на сајту *Pottermore*, уз минималан допринос Роулингове, 2016. објављене су три електронске књиге: *Хоџворџс: нејошћуни и нејоузгани водич* (*Hogwarts: An Incomplete and Unreliable Guide*); *Кратке хоџворџске приче о моћи, ђолиџици и госагним ђолиџеријасџима* (*Short Stories from Hogwarts of Power, Politics and Pesky Poltergeists*) и *Кратке хоџворџске приче о херојсџиву, џеџкоћама и оџасним хоџијума* (*Short Stories from Hogwarts of Heroism, Hardship and Dangerous Hobbies*). Књиге су се могле купити на сајту и преузети у дигиталном формату.

Кључан тренутак било је објављивање „осмог наставка” серијала, драме *Хари Потер и уклето дете* (*Harry Potter and the Cursed Child*), такође 2016. године. Ово остварење прво је у франшизи чији примарни аутор није Џоана Роулинг, иако је њено име, као маркетиншки потез, истакнуто на корицама (Rowling – Torn – Tifani 2016). Први аутор драме је Џек Торн

(Jack Thorne), док је Роулингова, заједно са Торном и Џоном Тифанијем (John Tiffany), сарађивала на причи која је затим претворена у драмско дело (Anania 2021: 8). Садржај драме сасвим се уклапа у шире холивудске матрице, као дело које настаје по корпоративном моделу. Радња *Уклето дете* састоји се од путовања кроз време у којем живе потомци главних ликова серијала. Као у „блокбастер” филмовима које производе велике компаније, садржај се рециклира ради комерцијализације већ познатих прича.

Свет Харија Потера додатно се приближио корпоративном ауторству током припреме три дела филмског серијала *Фантастичне звери и где их наћи* (*Fantastic Beasts and Where to Find Them*, 2016, 2018, 2022). Роулингова је потписана као сценаристкиња у прва два филма, док је на сценарију трећег сарађивала са Стивом Клоувсом (Steve Cloves). Филмове је режирао Дејвид Јејтс (David Yates), а продуцирао Дејвид Хејман (David Heyman). Њихов допринос равноправан је доприносу Роулингове. У *Фантастичним зверима*, чланови креативног тима препознати су као „аутори, а не као занатлије” (Anania 2021: 9). Имена појединаца наткриљује корпорација Warner Bros. која је убирала профит од филмова, али још увек дозвољавала присуство извесног ауторског печата.

Корпоративни аутор осамосталио се на дан 12. марта 2018. године, када су иницијали Џоане Роулинг уклоњени из имена бренда који је преименован у *Wizarding World*; настао је нови лого и потврђена је нова креативна стратегија, усмерена на будуће трансмедијалне адаптације (*Wizarding World* 2018). Бренд *Wizarding World*, под чијим окриљем ће даља остварења франшизе бити развијана, припада само конгломерату Warner Bros. и одражава нови, кор-

поративни идентитет. Џоана Роулинг задржала је права на свој књижевни рад, на будућа издања својих књига. Корпорацији припадају адаптације: серије, филмови, видео-игре, форме које доминирају савременом популарном културом, које обликују и које ће обликовати начин на који Харија Потера доживљавају најмлађи потрошачи.

Међутим, и поред промена, још увек није настало дело које би припадало универзуму Харија Потера а да није било у некаквој вези са Џоаном Роулинг. Било је потребно остварење које ће корпорацију, и само корпорацију, афирмисати као аутора. После нове драме и нових филмова, трансмедиијални „ланац” производа у посткњижевном животу франшизе нужно је водио ка новим<sup>2</sup> видео-играма и то ка RPG (*role-playing game*) жанру који у дотадашњим дигиталним адаптацијама није био заступљен.

Развој игре *Наслеђе Хоџворџса* (*Hogwarts Legacy* 2023)<sup>3</sup> почет је 2017. године, у време снимања филмова серијала *Фантасијичне звери*, исто време када се припремало стварање брэнда *Wizarding World*. Тада је *Warner Bros.* купио дигитални студио *Avalanche Software* (Dring 2017). Игра је објављена 2023. године. *Legacy* је акциона RPG игра доступна на платформама *PlayStation 4*, *PlayStation 5*, *Xbox One*, *Xbox Series X/S*, и *PC*.<sup>4</sup> Игра је 2023. године продата у двадесет два милиона примерака (Tassi 2024). *Legacy* је до сада најбоље оцењена игра о Харију Потери (OpenCritic 2024).

Припрема игре обележена је негативним односом публике према Џоани Роулинг: „Видео-игра није оно о чему људи причају када говоре о 'Hogwarts Legacy'” (Jennings 2023). Јавни говор интернет фандома пратио је развој игре, утицао на корпоративног аутора и био концентрисан на контроверзу око познате књижевни-

це. Ауторка *Харија Потера* је на свом налогу током 2020. године објавила више твитова у којима је инсистирала на томе да је биолошки пол важан и да не може бити замењен родним друштвеним конструкцијама.<sup>5</sup> Њени ставови изазвали су дубоке поделе у фандому. Многи су њене ставове тумачили као трансфобичне. Од мишљења Роулингове дистанцирала се већина глумаца из филмова (Phillips 2023), сајтови фанова (Reuters and Guardian staff 2020), и креативни тим који стоји иза игре *Hogwarts Legacy* (FAQ 2024).

*Legacy* је званично најавио Дејвид Хадад (David Haddad), председник *Warner Bros. Interactive Entertainment*, лице на челу корпоративне ауторске машине. То се догодило 2020, исте године када је избио скандал. У својој изјави Хадад је поменуо брэнд *Wizarding World*, огранак

<sup>2</sup> Старије игре о Харију Потери адаптације су филмова студија *Warner Bros.*; студио *Electronic Arts* произвео је осам игара (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010. и 2011). Њихов гејмплеј (*gameplay*) оживљавао је одабране делове филмских сценарија. У овим играма, играч није могао да направи свог аватара, радња је увек била у вези са већ познатим ликовима. Нешто креативнији приступ приметан је у авантурама, такође насталим у оквиру студија *Warner Bros.*, авантурама које су спојиле свет Харија Потера и Лего франшизе у играма *Lego Harry Potter: Years 1–4* (2010) и *Lego Harry Potter: Years 5–7* (2011), насталим заједничким напорима студија *Traveller's Tales*, *TT Fusion* и *Double Eleven*. Законитости Лего универзума изнудиле су визуелно креативнија решења и израженије присуство хумора. Нискобуџетне игре као што су: *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003), *Harry Potter: Hogwarts Mystery* (2018) – мобилна симулација школског искуства у Хогвортсу, *Harry Potter: Wizards Unite* (2019), игра слична *Pokemon GO* и *Harry Potter: Puzzles & Spells* (2020), игра препознавања образаца (*match 3*) нису вредне разматрања у овом контексту.

<sup>3</sup> Надаље *Hogwarts Legacy* или само *Legacy*. Преводи са енглеског језика су ауторови.

<sup>4</sup> Мноштво информација доступно је на сајту (*Hogwarts Legacy* 2023).

<sup>5</sup> Видети сумирање читавог случаја, заједно са твитовима Џоане Роулинг (Gardner 2024).

*Portkey Games*, „кћерку” компанију конгломерата *Warner Bros.* и, на последњем месту, *Avalanche Software*, студио који ће развити дигитално остварење. Џоана Роулинг није поменута (Green 2020).

Колективно „поништење” (*canceling*) традиционалног аутора отворило је простор корпоративном аутору (Anania 2021: 12). Игру је произвело 3.429 људи, запослених у *Avalanche Software*-у и помоћним студијима. Они су били распоређени по одељењима задуженим за продукцију, програмирање, звук, причу, анимацију и слично (Moby Games 2023). Сваки од запослених, укључујући председника студија *Avalanche Software*, Стефана Роја (Stephane Roy), за играча је потпуно анониман, све до краја игре и екрана који набраја неке од чланова креативног тима (*credits*). Тај екран ће већина играча прескочити притиском на дугме. Због тога ћемо о корпоративном аутору говорити у једнини, као о једном лицу. Аутор игре је *корпоративни аутор* који убира профит за деоничаре корпорације *Warner Bros.* Он је могао да управља франшизом независно од воље Џоане Роулинг, одржи је профитабилном, сачува од бојкота, прилагодивши је идеолошкој клими првих деценија 21. века и захтевима „културе отказивања” (*cancel culture*). Видео-игра била је одговарајућа форма за улагање таквог напора, јер је мноштву „освешћених” (*woke* – дословно: „пробуђених”) фанова могла показати Хогвортс какав су они желели.

### Синописис игре

Играчев аватар (протагониста) креће у пету годину Хогвортса, из непознатих разлога прескочивши претходне. Сазнаје да може да контролише тајанствену древну магију. За њом та-

кође трагају побуњени гоблини које предводи моћни Ранрок (Ranrok), као и претече смртождера чији је вођа тамни чаробњак Виктор Руквуд (Victor Rookwood). После низа задатака које протагонисти задају чувари (*keepers*), моћни чаробњаци и вештице, који су долазили у додир са том истом магијом, он (или она) успева да превазиђе изазове и порази противнике, укључујући Ранрока који је стекао невероватну моћ и преобратио се у змаја. У борбама са гоблинским вождом страда професор теорије магије, Елиеззар Фиг (Eleazar Fig) који је пратио свог штићеника (или штићеницу) од почетка авантуре.

Мапа игре (Gamescensor 2023) покрива замак Хогвортс, али и село Хогсмид, Забрањену шуму, а у једном кратком задатку (*quest*) и чаробњачки затвор Аскабан. Локације нуде велики број споредних задатака који прате основну причу. Најважнији међу њима везани су за NPC ликове (*non playable characters*), међу којима се истичу пратиоци (*companions*), хогвортски ђаци Себастијан Салоу (Sebastian Sallow), Попи Свинтинг (Poppy Sweeting) и Нацај Онај (Natsai Onai).

### Корпоративне креативне стратегије

Приметне су две основне имплицитне стратегије корпоративног аутора: 1) потенцирање субјективности; 2) неутрализовање наслеђеног света. Прва се надовезује на бројна остварења фан фикције и жељу фанова да постану део магичног света. Остварена је уз помоћ механике *креирања аватара* и посебним инсистирањем на *инклузији*. Друга стратегија последица је прве: наслеђени свет мора се обезличити да би био што прихватљивији што ширем кругу потрошача. Мотиви из књига се *рециклирају*; ма-



гија се рашчарава и *обезличава*; историјски период у који је игра смештена (крај 19. века) *површински* се, али не и суштински, рекреира; политичка ангажованост игре је „козметичка” и то се најбоље примећује анализом њеног основног заплета, који је у вези са гоблинском побуном.

## 1. Потенцирање субјективности

### 1.1. Креирање аватара

Игре су медиј који одражава политичка кретања. Њихова интерактивност и могућност имерзије (утапања) у предочени свет омогућавају играчу да кроз игру размишља о свом идентитету. Високобуџетне игре (такозвани ААА наслови), настале у првим деценијама 21. века, одраз су индивидуалистичке, неолибералне културе. ААА видео-игре обележене су егцентричним дизајном који игнорише играчево социјално окружење (Keogh – Jaumetanne 2019: 91). Свет једне „блокбастер” игре прилагођен је вољи појединца, представљајући отворено поље за испољавање његовог ега, отелотвореног у аватару који учествује у гејмплеју.

Због тога је креација аватара први и најважнији избор *Legacy* остварења. Каснији наративни избори су ограничени. И пре почетка игре, познато је *каква* ће прича бити испричана. Биће то прича која ће подсећати на романе. Важније је одабрати *ко* ће спасити Хогвортс од следеће велике претње. Слика (*Hogwarts Legacy* 2023) са промотивних постера представља нам биће окренуто леђима, посматрајући чувену школу која се назире у даљини. Протагониста је чаробњак/вештица, биће недефинисане расе и пола. Не видимо му лице, сакривено под кабаницом. Хогвортс је јасно видљив, и поред ма-

гле. Порука је јасна – искуство играња несумњиво ће бити хогвортско и у њега можемо уписати било какву его-форму. Одабрани его имаће могућност да се слободно изрази, у причи која ће коначно бити усредсређена на њега:

*Hogwarts Legacy* је имерзивни, акциони RPG, смештен у отворени свет који је први пут виђен у књигама о Харију Потеру. Имаћете прилику први пут да доживите Хогвортс у 19. веку. Ваш лик је ученик који држи кључ древне тајне која прети да уништи свет чаробњака. Наћи ћете се у центру сопствене авантуре у чаробњачком свету и управљати дешавањима. Ваша заоставштина је оно што сами направите од ње (*Hogwarts Legacy* 2023).

Аватар прати Мери Су (*Mary Sue*), топос фан фикције. Мери Су је идеализовани лик који се уноси у неки већ постојећи свет.<sup>6</sup> Овај троп у игри *Hogwarts Legacy* удовољава нарцизму играча-потрошача. Протагониста је, иако похађа пету годину, у стању да испуни задатке које постављају чувари древне магије, затим да порази Руквуда, најављиваног као моћног чаробњака, а на крају и самог Ранрока који, овладавши древном магијом, постаје змај, вероватно и најмоћније биће које се икада појавило у универзуму Харија Потера.

Разлика између моћи коју поседује аватар и моћи коју би требало да поседује један ученик пете године могла би нас довести до лудонаративне дисонанце, „тенденције да механике гејмплеја игре нарушавају окосницу њене приче” (Travis 2010: 98). Ова „пукотина” карактеристична је за видео-игре, које често треба до-

<sup>6</sup> Термин је настао на основу пародичне фан фикције о *Звезданим стазима* Поле Смит (Paula Smith) и њене јунакиње Мери Су. Мушка варијанта лика може се звати Гари или Марти Су.

живети другачије него што бисмо читали књигу. Међутим, то није случај са игром пред нама. У њој не постоји разлика између приче коју прича игра и приче коју прича гејмплеј. Моћ у гејмплеју стапа се са моћи која пршти из наратива.

То је део стратегије корпоративног аутора. Играчи имају могућност да остваре своје жеље – они су платили да им наратив буде подређен и купују производ који одговара њиховој пројекцији себе. Ни забрањена библиотека, ни директорова канцеларија не смеју им бити недоступне. Хари Потер је зависио и од својих пријатеља и од срећних околности. Протагониста је моћнији од Потера. Он или она биће обдарени древном магијом коју ни Дамблдор ни Волдеморт нису познавали.

У романима је протагониста био белопути, хетеросексуални британски мушкарац. Корпоративни аутор покушава да задовољи све своје потрошаче, да „оснажи“ (*empower*) потиснуте, немаскулине појединце. Девојчица или тамнопути дечак могу подједнако успешно спасити свет, као што је то Потер учинио. Постоји више насумично поређаних предложених аватара (*presets*) који се могу одабрати (*Tales of Lumin 2023*). Родни идентитет се не претпоставља. Традиционално мушки и традиционално женски глас и тело означени су бројевима 1 и 2. Играчи могу именовати своје ликове, иако ова имена неће бити употребљена током дијалога и „филмских“ сцена (*cutscenes*). Игра ће протагонисту називати родно неутралним заменицама (*they/them*) или ће њу/њег називати једноставно „дететом“ (*child*).

Одабрани изглед може се даље прилагођавати. Могуће је мењати облик лица, кожу (боја, пеге, младежи, ожиљци), фризуру, обрве, наочаре. Не могу се мењати висина или телесна те-

жина аватара. Последњи додатак у креирању лика тиче се родног идентитета. Игра нуди могућност да се аватару NPC јунаци обраћају са *вештица* или *чаробњак* (*witch/wizard*), али такође нуди и могућност да се одабере и спаваоница за дечаке или девојчице. Касније, током играња, постоји и велики избор опреме и одеће која се може носити.

Омогућено је укрштање класичних родних одлика. Разбија се конзервативно схватање сексуалности у романима, где је феминино понашање маскулиних јунака, попут Гилдероја Локхарта, било негативно приказивано.<sup>7</sup> У петој књизи, Рон је неуспешно покушао да уђе у женску спаваоницу. Дошао је само до шестог степеника, а онда се зачу „гласно завијање, налик бродској сирени, и степеници се стопише једни с другима, направивши дугачак, гладак камени тобоган“ (*Rouling 2022b: 324*). Претећи звук и камен спречавају Рона да трансгресира, сам замак и његова магија чувају конзервативне моралне норме. Овакве препреке у игри не постоје. *Hogwarts Legacy* може се играти из идентитетске позиције која није традиционално мушка или традиционално женска. Тело, глас, име, заменице којима се NPC ликови обраћају аватару, одећа и опрема – променљиви су. Очигледан је напор да се *Warner Bros.* ограда од ставова ауторке и приближи ставовима фандома и „освешћеном“ моралу.

## 1.2. Инклузија

У свет игре укључена је и прва трансродна јунакиња, што такође сведочи о противљењу ставовима Роулингове. У питању је Сирона Ра-

<sup>7</sup> Више о концепту опозиционог сексизма в. у Serano 2007: 326.

јан (Sirona Ryan), NPC вештица која управља крчком *Три метле* у Хогсмиду. Она ће рећи да је њеним колегама из школе требало времена да прихвате њено родно опредељење (Romano 2023). Сирона је позитивно окарактерисана и оштро ће се супротставити Виктору Руквуду и његовим покушајима да злоставља протагонисту. Женски ликови добијају више простора него у романима. Чак је и најмоћнија вештица (снажнија од осталих чувара древне магије), Исидора Морганх (Isidora Morganach) женског рода.

Михаил Љубански (Михаил Любанский) критиковао је маргинализацију небелачких и небританских ликова у романима Роулингове: „Проблематична је чињеница да небелачки ликови једва постоје и ниједан не заузима позицију ауторитета” (Lyubansky 2007: 236). Једина јунакиња од извесне важности која је неочекиваног етничког порекла јесте Чо Чанг (Cho Chang). Колико је њено име стереотипно, толико је и њена улога неразвијена и везана првенствено за Харијево сексуално сазревање. Корпоративни аутор настоји да измени овакво стање. Тако ће продавац магичних свитака и књига Томас Браун (Thomas Brown) бити тамнопут. Појављују се и први хогвортски професори који нису британског порекла и нису белци: професор чини Абрахам Ронен (Abraham Ronen) и професорка летења Чијо Когава (Chiyo Kogawa).

Најважнија међу представницима нових култура јесте Нацај Онај, млада вештица из Зимбабвеа. Нацајине магичне моћи су изузетне, она је анимагус, може да се претвори у газелу. Пре Хогвортса, похађала је Вагаду (Uagadou), уганђанску школу за вештице и чаробњаке и тврди да је Вагаду већи од Хогвортса: „Вагаду школа магије највећа је школа магије на свету.

Да, јесте. Већа је од Хогвортса” (MKIceAndFire 2023). Тамошњи ђаци, за разлику од хогвортских, немају потребу да користе чаробне штапиће како би каналисали магију.

Расна и етничка инклузија вишеструко се испољава: онај ко *обезбеђује* магију (продавац Браун), онај ко *учи* магију (професори Ронен и Когава) и она са којом протагониста *дели* магију (Онај) – нису стереотипни белопути чаробњаци (или ређе вештице), као што је то случај у романима. Чаробњаци различитих раса и различитог етничког порекла не морају таворити на рубовима дешавања.

Постоји још једна битна разлика у конструкцији идентитета између видео-игре и књиге. У књигама је припадност једној од четири хогвортске куће (Грифиндор, Слитерин, Хафлпаф, Рејвенкло) била веома важна. Одређене карактерне црте међусобно су делили сви чланови хогвортских кућа. Њих је препознавао магични шешир за разврставање. Промена куће после разврставања није била могућа. Већина ђака проводила је време углавном са пријатељима из своје куће и ова пријатељства трајала су и после завршетка школовања. Чланови Грифиндора у романима су фаворизовани, овој кући припадају скоро сви најважнији ликови (Хари, Хермиона, Рон, Дамблдор, Сиријус Блек, Харијеви родитељи). Грифиндор осваја скоро сва школска такмичења и најбоље се показује у борби против Волдемора, чија је кућа (Слитерин) негативно дочарана.

У игри су ове поставке измењене. Припадност кући не доноси никакве предности, нити утиче на начин играња. Играчи сами бирају кућу, али без обзира на њу ученици из осталих кућа прихватају их без предрасуда, дају им задатке и прате протагонисту кроз замак и његову околину. Постоји један једини различит задатак

(*quest*), повезан са постојањем хогвортских кућа, али основна прича нема никаквог додира са њима. Хогвортске куће су *козметички* детаљ – дневни боравак Слитерина у тамницама изгледа другачије од дневног боравак Хафлпафа поред кухиње. Корпоративни аутор инсистира на личном, а не на групном идентитету.

### 1.3. Илузија избора

Нагласак на инклузији део је глобалне корпоративне маркетиншке стратегије (Thuillas – Wiart 2024: 304). Концепти рода, пола или расе не проблематизују се током играња. Они не утичу ни на задатке које играч мора довршити, нити на дијалогске опције. Њихово истицање током креирања аватара или појављивање неколицине нетипичних јунака и јунакиња задовољава потребу за „сигнализирањем врлине” (*virtue signaling*). Због тежње да се игра продаје што већем броју потрошача (и што млађима), *Hogwarts Legacy* не садржи чак ни могућност развијања романтичних односа (а допушта избор спаваоница). Идентитет Харија Потера, привилегованог белог мушкарца, негира се али се уместо њега као протагониста намеће неуверљива и идеализована фигура Мери Су.

Омогућени избори су неважни, приметна је илузија избора. У многим видео-играма, нарочито високобуџетним, играчу се само оставља да потврди потрошачки идентитет који одговара неолибералном систему и корпоративном аутору (Dyer-Witthford – De Peuter 2009: 193). Слобода да се одабере спољашњи изглед аватара супротстављена је неслободи да се начини било какав важан избор током приче. Ниједна играчева одлука (осим одлуке да ли ће пријавити Себастијана Салоуа директору Блеку због

употребе мрачне магије) није динамична и искуство гејмплеја је линеарно.

То је посебно очигледно на крају игре. Тада се пред играча поставља избор: да ли ће отворити ризницу древне магије или неће? Уколико одабере „лошу” опцију, отвори ризницу и упије у себе нову моћ, неће се догодити ништа. Аватар неће добити никакве моћи, нити ће се физички променити, Министарство магије неће га гонити. Како год да поступи, страдаће професор Фиг, говори на његовој сахрани биће исти, играч ће моћи да настави игру и освоји Школски куп. Традиционални аутор Џоана Роулинг и играч као потенцијални коаутор немају контролу над светом. Игра се не завршава све док је комерцијално исплатива. *Hogwarts Legacy* је „отворено” дело, само једно у низу остварења која припадају франшизи. Функционер студија *Warner Bros.*, Гунар Виденфелс (Gunnar Wiendenfels) већ је најавио нови наставак. То је (очигледно симболично) учинио на конференцији корпорације Америчка банка (*Bank of America*), саопштивши да се припрема наставак мотивисан *комерцијалним* успехом првог дела (Maas 2024).

## 2. Неутрализовање света

### 2.1. Рециклажа материјала из књиџа

Дигитална трансмедијална адаптација не мора се верно односити према свету на основу кога настаје (Hutcheon 2009: 7), али мора креативно и маштовито приступити предлошку (Isto: 29). Међутим, ново дело може, без иновација, рециклирати основне поставке старог текста, његове јунаке, формалне и структуралне особености (Kudlac 2019: 196). Корпоративни аутор, ослањајући се на носталгију, продаје ре-



циклирану, обезличену верзију старог света, долази до комодификације сећања (Whalen – Taylor 2008: 7).

То је случај са корпорацијом *Warner Bros.* и игром *Hogwarts Legacy*. Њени ликови, свет, структура наратива – сачињени су од „остатака” књига о Харију Потеру. Очигледно је да фабула игре подражава типичну структуру књиге из серијала (изузимајући последњу). Уводом се наговештава проблем. Увод представља туторијал током којег професор Фиг и протагониста одлазе у Гринготс. Током посете банци, играч ће стећи прва знања о древној магији и гоблинској побуни. Затим игра прати школску годину, у овом случају пету, дешавања у школи мешају се са другим авантурама. У игри *Hogwarts Legacy* њихову окосницу чине задаци које постављају чувари древне магије. Ови задаци подсећају на загонетке и изазове из прве или четврте књиге Џоане Роулинг.

Лик професора Фига потврђује старе образце, он је одрасли магични помагач који преноси знање о чаробњачком свету (Дамблдор). Фиг се може „налепити” на место фигуре која страда да би Хари морао сам завршити одсудни задатак (Дамблдор, Снејп). Поменути ученици-сапутници (Себастијан, Попи, Нацај) доприносе препознатљивој атмосфери књига у којима је Хари уз помоћ своје дружине спасавао свет. Јединствени магични штап који се мора направити да би се ваљано користила древна магија јасна је алузија на старозовни штапић из седмог дела серијала. Посета Забрањеној шуми, посета Хогсмиду, коришћење сита за мисли, лет метлом или јахање хипогрифа евоцирају епизоде из серијала. Ове типичне радње приближавају играчевог аватара Харију. Протагониста само што није подигао руку током пете године студија и прогласио Потера за вођу

Дамблдорове армије (Rouling 2022b: 358). Рециклирање садржаја посебно потврђује легенда о реликвијама смрти коју играч „проживљава” током задатка који пред њега поставља чуварка Нив Фиццералд (Niamh Fitzgerald). Ова легенда је била важна у последњем делу књижевног серијала. Протагониста волшебна „улази” у књигу Барда Бидла. У стилизованом црно-белом свету, који је цртан по узору на филм, он покушава да на тренутак превари Смрт (Leane 2023). Овај задатак дословно нас уводи у књигу, старију од игре. Поново можемо доживети њену причу, али овога пута посредовану, лишена важних детаља – рециклирану.

Рециклирање наратива остварује се и непосредније, помињањем ликова и породица из књижевног серијала. Директор школе је Финелас Нигелус Блек (Phineas Nigellus Black), његова заменица Матилда Визли (Matilda Weasley), део фамилије Харијевог најбољег пријатеља Рона. У причу је укључен и Оминис Гонт (Ominis Gaunt), слепи чаробњак који долази из породице лорда Волдемора и похађа школу у исто време када и протагониста. Укључивање предака ликова из романа повезује два света. Тежи се ка стварању једне, линеарне временске равни. Имена Блек, Визли, Гонт, важнија су од ликова игре који их носе. Њихови носиоци само треба да подсети на живље и важније ликове из романа, наслањајући се на већ постојећи читалачки или филмски утисак.

На поменуте ликове надовезује се и постојање „ускршњих јаја” (*easter eggs*) која представљају „остатке” старијег света. У питању су „тајне” до којих долазе или посвећени играчи који су овладали механикама игре или они који на њих наиђу случајно. Протагониста може да храни циновску сипу хлебом, а може и да пронађе књигу коју је Волдемор користио не би ли

направио хоркруксе и у њих похранио делове своје душе (Grantham 2023).

Аватарово време – крај 19. века – само је одблесак Харијевог времена, иако му претходи. Игра пред нама живи кроз носталгију, кроз сећање на књиге и на филмове. Корпоративни аутор своје дело чини препознатљивим, саставља га од минулих дешавања, ликова и мотива на које „лепи” нова имена. Не доноси нам суштински нов материјал, већ поново предочава стари, лишен снаге, рециклиран, преточен у „крхотине” које се могу конзумирати.

## 2.2. Однос према историји

Радња романа о Харију Потеру укрштала је два временска плана. Свет Роулингове је са једне стране модеран, његова радња одвија се крајем 20. века (1991–1998). Приказ „нормалске” стране Харијевог живота, књижевно промишљање идентитетских проблема времена на раскршћу векова било је довољно убедљиво да се са Харијем посебно идентификује генерација миленијалаца (Clark 2018: 2). Са друге стране, свет Роулингове је средњовекован, она се игра нашим представама и мишљењима о древној епохи. Њени пехари, таписерије, латински језик и алузије на легенду о краљу Артуру „преведени” су у модерна времена и нужно су медијевалистички, нови, промењени, „стога је тачније рећи да је Хогвортс медијевалистичан, а не медијевалан: средњовековне референце су бројне, али их не занима историјска истина” (Petriņa 2005: 165). Ауторка не покушава да дубље разуме доба средњег века.

*Hogwarts Legacy* надовезује се на ову тенденцију. *Legacy* је постављен у касне деведесете године 19. века. У том тренутку викторијанска епоха је на издисају, период се може назвати

„добом прелаза векова” (*fin de siècle*) (Thacker – Webb 2002: 73–85). Креатори игре неће се освртати на прецизнија историјска разграничења и нагласиће да их је инспирисала викторијанска епоха.<sup>8</sup> Мојра Сквајер (Moirā Squier), у тиму *Avalanche Studios* задужена за причу (*story development*), нагласила је да је викторијанска епоха, понајпре, „прелепа са становишта дизајнера” (The Wizarding World Team 2023). Наилазимо на „козметички” приступ прошлости – одећа ликова, сеоски амбијент, архитектура, омоти бомбона који нису смели бити од папира – све је инспирисано епохом краљице Викторије. Њен приказ је површан, ништа од строгих, ритуализованих моралних и културних норми ове конзервативне епохе није дочарано у животу дигиталног Хогвортса. Оваква представа краја претпрошлог века изневерава образовну функцију једне трансмедијалне адаптације и онемогућава дубље разумевање историје. Поступак је близак поступку Роулингове, којој је средњи век послужио као позоришна кулиса која раздваја чаробњаке од нормалаца и чини их посебним.

Међутим, корпоративни аутор одлази корак даље. Џоана Роулинг не читава сопствену садашњост у далеку прошлост. Њено схватање прошлости је искривљено, али њено разумевање књижевне „садашњости”, тренутка у којем борави Хари Потер, одговара последњој деценији 20. века. Са друге стране, корпоративни аутор брише историју, правећи од ње декор, и затим у празнину уписује одлике сопственог света, пре свега морал какав одговара „пробу-

<sup>8</sup> Утицај викторијанске литературе на серијал посвећен Харију Потеру очигледан је ако романи посматрамо као један велики дикенсовски развојни роман, као причу о сирочету и причу о образовању, школама, интернатима (Coу 2016).

ђеној” интернет култури 21. века. Заменица директора Матилда Визли уложиће напор да хогвортски наставнички колегијум учини расно и родно праведнијим – омогућиће Чијо Когави и Мудиви Онај (Mudiwa Onai) да предају летење и предсказивање. Оминис Гонт, иако потомак Салазара Слитерина, противиће се коришћењу мрачних вештина. Његова реченица: „Тамне вештине делују безопасно док није исувише касно” (TinyRobot 2022) као да је изговорена у неком чаробњачком корпоративном интервјуу...

Родна, класна, политичка питања сматрају се решеним – уместо прошлости представљена нам је једна идеализована и непроблематична, а тиме и неубедљива верзија наше садашњости. Овакво виђење прошлости блиско је Нетфликсовим историјским серијама и филмовима. Резултат ових напора јесте једна уска перспектива, омеђена очекивањима потрошача који уместо Другог види себе. Без знања о прошлости, потрошач је сигуран у себе, корпоративни аутор га умирује, „пружајући сваком претплатнику тачно оно што очекује, показујући свет који одражава његове бриге и склоности” (Thuillas – Wiart 2024: 15).

### 2.3. Маџија

У романима, магија се није могла научити без дугогодишњег напора и уложеног времена, а такође је постојао и табу учења магије која је могла неке да нашкоди. Ученици су у борби користили углавном чини за разоружавање и ошамућивање. Када Хари употреби чин *секшумсемјира* која проузрокује обилно крварење, са саосећањем се описује тело погођеног Драка Мелфоја „чије је лице сада било скерлетно, док се белим шакама држао за крвљу натопљене груди” (Rouling 2022c: 411).

*Hogwarts Legacy* је акциони RPG. Није у питању симулација школског живота или авантура. Бројне борбе и дуели (уз повремене загонетке) чине њену окосницу. Већина радње одвија се изван зидина замка, управо да би противници и простор за борбу били што разноврснији. Протагониста је дочаран као да је аурор (специјално тренирани „полицајац”) Министарства магије који би требало да регулише побуну гоблина. Он или она без проблема користе клетве које за последицу имају смрт мрачних чаробњака, гоблина, опасних звери, чак и ловокрадица.

Корпоративни аутор обезличава магију првобитног света. Магија је у игри *Hogwarts Legacy* лако доступна и једноставна за учење. Потребно је да се акциони део гејмплеја олакша и учини забавним. Као студент пете године, протагониста има на располагању велики број чини, између осталих и оних офанзивних: *инсендио* (изазивање ватре), *бомбарда* (експлозија), *конфринџо* (бацање ватре у даљину), *дифиндо* (напад који шаље „шрапнеле” енергије). Ту је и помињана недефинисана *древна маџија* која постоји само да би се протагониста истакао у односу на остале ђаке.

Да је магија „рашчарана” најочигледније показује представа такозваних неопростивих клетви: *авадакедавра* (смртна клетва), *имџерио* (контролишућа клетва) и *круцио* (клетва бола). Њих играч може научити уз Себастијанову помоћ, уколико то жели. У књигама је коришћење неопростивих магија кажњавано доживотном робијом у Аскабану. У игри, таква казна прети Себастијану, али не и протагонисти. *Legacy* награђује коришћење мрачних чини, потенцирајући њихову снагу у борбама. Коришћење неопростивих клетви не повлачи никакве последице – нити привлачи пажњу магичне полиције, нити има утицаја на довршетак

главне приче или споредних задатака. Повремено ће противници или сапутници, попут Нацај Онај, критиковати употребу тамне магије, али ништа више од тога.

Обиље магије још је једна илузија. Чини ли че једна на другу, представљају црвени, зелени, плави сноп светла који штети противницима. Коришћење одређене магије не профилише протагонисту као херболога, аурора, илузионисту, мрачног чаробњака. Циљ корпоративног аутора јесте потенцирање играчеве моћи над производом који је купио. Играч треба да доминира над светом, а не да учествује у њему – због тога је магија сувишна и „рашчарана”.

#### 2.4. „Козметички” њолиџички активизам

Корпоративни аутор морао је понудити и некакву окосницу предочене приче. Заплет игре гради се око гоблинске побуне. Приказ гоблина у романима критикован је као антисемитски и стереотипан. Гоблини су ситна бића великих, повијених носева, усредсређени на управљање новцем у банци Гринготс; бића другог реда. Гоблинске побуне у књигама узроковане су забраном коришћења магичних штапића, али и упркос томе, гоблини су достојни противници чаробњацима (Rouling 2022a: 374). Корпоративни аутор имао је прилику да се другачије постави према овом проблему. Међутим, фокус у игри није на гоблинима као врсти, већ на страшном гоблинском војду Ранроку. Побуна је условљена његовом жудњом за моћи и он не преза од савеза са претечама смртождера. Ранрок убија друге гоблине и гаји расистичке ставове према чаробњацима. Однос чаробњака и гоблина није суштински претресен. *Avalanche Studios* нуди причу о борби против једног поје-

динца, против непријатеља чији мотиви остају непознати. Гоблинска претња није ништа више од нити која увезује различите задатке.

Страх је „уткан” у причу која се развија пред играчима – страх од реакције фандома на друштвеним мрежама. Због тога су, попут гоблинске побуне, и остали политички проблеми покренути само површински. О инклузији и илузији слободног избора већ смо расправљали. Површност овог приступа најбоље се огледа у поређењу Нацај и Себастијана. Нацај Онај је идеализована, без мане, колективни аутор се плашио да дубље истражи њену причу. Задаци повезани са њом недовољно су разрађени и непамтљиви. Са друге стране, Себастијан Салоу најбоље је окарактерисан NPC читавог остварења. Он узалудно изучава мрачну магију не би ли покушао да помогне својој болесној сестри и улази у трагични сукоб са својим ујаком, бившим аурором. Питање да ли ће пријавити Себастијана после ујакове смрти, или ће ћутати и постати његов имплицитни саучесник, остаје са играчем и након завршетка игре. Прича о Себастијану показује смер у којем се основна прича могла кретати – да се корпоративни аутор усудио да покрене нека од питања која су само назначена. Али корпоративни аутор не дозвољава себи да постане аутор који ризикује, његова креација мора остати *безлична*; стрепећи од сопствене публице, он посеже за најлакшим решењима.

#### Закључак

Да ли квалитет адаптације зависи од односа према оригиналу? Одговор на ово питање зависи од намере аутора. У случају игре *Hogwarts Legacy* обећање њених твораца да ће се са па-



жњом односити према књижевном наслеђу да-то је у одговору на питање о учешћу Џоане Роулинг:

Џ. К. Роулинг није учествовала у стварању игре, али њено изузетно дело темељ је свих пројеката у чаробњачком свету и она је један од највећих светских приповедача. Ово није нова прича Џ. К. Роулинг, али смо тесно сарађивали са њеним тимом на свим деловима игре, како бисмо обезбедили да игра буде у складу са магичним доживљајима које фанови очекују (FAQ 2024).

Изјава је безлична, бирократска, дехуманизована – Џоана Роулинг је „поништена”. Аутор је замењен *корпорацијом*, уметничко дело замењено је *производом*, а читалац (гледалац) *пошрошачем*.

Тумачење игре *Hogwarts Legacy* осветлило је особености једног корпоративног остварења. У њему постоји само илузија наративних избора, играч је привидно слободан, он поседује само слободу да одабере изглед свога аватара. Игра намеће илузију партиципативне културе у којој су фанови аутори посматраног света (Jenkins 2013). Свет игре само симулира искуство фан фикције и њену снагу да мења познату причу. Уместо правог активизма постоји неуверљиво „сигнализирање врлине” (*virtue signaling*). У тумаченој игри, наслеђени свет филмско-књижевне франшизе се негира, како би постао непроблематичан. Настојећи да удовољи публици, корпоративни аутор створио је игру без тензије, усклађену са очекивањима играча (потрошача). Тумачено остварење неутрализује, „брише” изворни материјал. Избор хогвортске куће у игри нема значаја, магија нема тежину, позно викторијанско доба површно је дочарано, борба против гоблина сведена је на борбу против њиховог вође.

И поред тога што јесте забавна – акциона RPG игра *Hogwarts Legacy* није уверљива адаптација света Џоане Роулинг, нити снажна самостална творевина. Корпоративни аутор, доминантни аутор дела популарне културе почетком 21. века, рециклира већ изречено, не ствара нова, оригинална дела. У кретању од књига, преко осам филмова, драме *Уклејто гејше*, филмова у серијалу *Фантастичне звери и где их наћи*, до игре *Hogwarts Legacy*, квалитет остварења опадао је упоредо са повлачењем личног, традиционалног ауторског печата. *Hogwarts Legacy* је игра у којој привидно слободан појединац живи у привидном Хогвортсу и чини некакве, привидно важне изборе. Игра нас упозорава на опасност брисаног простора, на замену аутора корпорацијом, на замену Хогвортса „наслеђем” Хогвортса.

#### ИЗВОРИ

- Hogwarts Legacy, 2023, <<https://www.hogwartslegacy.com/en-gb>> 6. 7. 2024.
- Rouling, Džoana, Džek Torn, Džon Tifani. *Hari Poter i Ukleto dete 1, 2*. Beograd: Evro Book, 2016.
- Rouling, Džoana. *Hari Poter i Polukrvni princ*. Beograd: Čarobna knjiga, 2022a.
- Rouling, Džoana. *Hari Poter i Red feniksa*. Beograd: Čarobna knjiga, 2022b.
- Rouling, Džoana. *Hari Poter i Vatreani pehar*. Beograd: Čarobna knjiga, 2022c.

#### ЛИТЕРАТУРА

- Anania, Valentina. The Author is Cancelled, Long Live the Author(s): Alternative Authorial Authorities and Fluid Authorship in the Wizarding World. *Makings 2*, 1 (2021): 1–17.
- Clark, Leisa. Preface. Amanda Firestone, Leisa Clark (ed.), *Harry Potter and Convergence Culture. Essays on*

- Fandom and the Expanding Potterverse*. Jefferson: McFarland, 2018, 1–7.
- Coy, Caleb. *The Victorian Legacy of Harry Potter*, 21. 11. 2016, <<https://calebcoy.blog/2016/11/21/the-victorian-legacy-of-harry-potter/>> 5. 7. 2024.
- Dring, Christopher. *Warner Bros re-opens Avalanche Software to develop new Cars game. Partners with Disney on new project*, 25. 1. 2017, <<https://www.gamesindustry.biz/warner-bros-re-opens-avalanche-software-to-develop-new-cars-game>> 4. 10. 2024.
- Dyer-Witheford, Nick, Greig de Peuter. *Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- Femininity in the Harry Potter books*, 6. 1. 2020, <<https://lo-lynx.tumblr.com/post/190104537482/femininity-in-the-harry-potter-books>> 6. 7. 2024.
- Frequently Asked Questions, 2024, <<https://www.hogwartslegacy.com/en-us/faq>> 10. 6. 2024.
- Gamescensor. 9. 2. 2023, <<https://medium.com/@game-scensor/hogwarts-legacy-s-map-s-size-how-long-is-hogwarts-legacy-map-714d681ee71>> 5. 7. 2024.
- Gardner, Abby. *A Complete Breakdown of the J.K. Rowling Transgender-Comments Controversy*, 3. 9. 2024, <<https://www.glamour.com/story/a-complete-breakdown-of-the-jk-rowling-transgender-comments-controversy>> 4. 10. 2024.
- Grantham, Joe. *Hogwarts Legacy: 12 Easter Eggs Only Die-Hard Fans Noticed*, 10. 2. 2023, <<https://gamerant.com/hogwarts-legacy-easter-eggs-secrets>> 5. 7. 2024.
- Green, Brienne. *A Legend Two Years in the Making: Warner Bros. Games Announces 'Hogwarts Legacy' RPG*, 16. 9. 2020, <<https://www.mugglenet.com/2020/09/a-legend-two-years-in-the-making-warner-bros-games-announces-hogwarts-legacy-rpg/>> 5. 7. 2024.
- Hancock, Philip. *Aesthetics and Aestheticization*. Philip Hancock and Andre Spicer (ed.), *Understanding Corporate Life*. London: SAGE Publications, 2009, 46–78.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York – London: Routledge, 2009.
- Harry Potter Wiki, 2024, <<https://harrypotter.fandom.com/wiki/Keepers>> 5. 7. 2024.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York – London: Routledge, 2013.
- Jennings, Rebecca. *How the Harry Potter video game became an ethical minefield*, 15. 2. 2023, <<https://www.vox.com/the-goods/23599799/hogwarts-legacy-review-rowling-trans>> 9. 10. 2024.
- Keogh, Brendan, Darshana Jayemanne. “Game over, man. Game over”: Looking at the Alien in film and videogames. Darshana Jayemanne (ed.), *Gaming and the Arts of Storytelling*. MDPI: Basel – Beijing – Wuhan – Barcelona – Belgrade 2019, 86–99.
- Kidman, Shawna. *The Disneyfication of Authorship: Above-the-Line Creative Labor in the Franchise Era*. *Journal of Film and Video* 73, 3 (2021): 3–22.
- Kudlac, Martin. *Transmedia Storytelling: The Many Faces of Video Games, Fluid Narratives and Winding Seriality*. David Callahan, Anthony Barker (ed.), *Body and Text: Cultural Transformations in New Media Environment*. Cham: Springer, 2019, 191–203.
- Leane, Rob. *Hogwarts Legacy Easter eggs: Best Harry Potter references so far*, 10. 2. 2023, <<https://www.radiotimes.com/technology/gaming/hogwarts-legacy-easter-eggs/>> 5. 7. 2024.
- Lyubansky, Mikhail. *Harry Potter and the Word That Shall Not Be Named. The Psychology of Harry Potter*. Neil Mulholland (ed.), *An Unauthorized Examination Of The Boy Who Lived*. Dallas: Benbella Books, 2007, 233–249.
- Maas, Jennifer. *Harry Potter 'Hogwarts Legacy' Sequel From Warner Bros. Games Is 'One of the Biggest Priorities' WBD CFO Says*, 4. 9. 2024, <<https://variety.com/2024/gaming/news/harry-potter-hogwarts-legacy-sequel-game-warner-bros-1236130719/>> 10. 8. 2024.
- MKIceAndFire, 2023, <[https://www.youtube.com/watch?v=Q7Q14lawLY&t=4714s&ab\\_channel=MKIceAndFire](https://www.youtube.com/watch?v=Q7Q14lawLY&t=4714s&ab_channel=MKIceAndFire)> 5. 7. 2024.
- Moby Games, 2023. <<https://www.mobygames.com/game/199341/hogwarts-legacy/credits/windows/>> 10. 9. 2024.
- OpenCritic, 2024, <<https://opencritic.com/game/13898/hogwarts-legacy>> 5. 7. 2024.
- Petrina, Alessandra. *One Thousand Magical Herbs and Beasts: Medieval Elements in the Harry Potter Saga*. Nickianne Moody and Clare Horrocks (ed.), *Children's Fantasy Fiction: Debates for the Twenty-First Century*. Liverpool: Association for Research in Popular Fic-

- tions and Liverpool John Moores University, 2005, 161–175.
- Phillips, Jamie. *Which Harry Potter stars have backed JK Rowling – and who has spoken out against the author amid transgender controversy?*, 31. 1. 2023, <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-11696205/Which-Harry-Potter-stars-backed-JK-Rowling-spoken-against-author.html>> 5. 7. 2024.
- Reuters and Guardian staff. *Harry Potter fan sites distance themselves from JK Rowling over transgender rights*, 3. 7. 2020, <<https://www.theguardian.com/world/2020/jul/03/harry-potter-fan-sites-distance-themselves-from-jk-rowling-over-transgender-rights>> 5. 7. 2024.
- Romano, Nick. *Hogwarts Legacy seemingly introduces Harry Potter's first trans character amid J.K. Rowling controversy*, 6. 2. 2023, <<https://ew.com/gaming/hogwarts-legacy-trans-character-sirona-ryan/>> 10. 6. 2024.
- Serano, Julia. *Whipping Girl: A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity*. San Francisco: Seal Press, 2007.
- Tales of Lumin, 7. 2. 2023, <[https://www.youtube.com/watch?v=gNI8h-2edDg&ab\\_channel=TalesofLumin-CharacterCreation%26More%21](https://www.youtube.com/watch?v=gNI8h-2edDg&ab_channel=TalesofLumin-CharacterCreation%26More%21)> 10. 6. 2024.
- Tassi, Paul. *'Hogwarts Legacy' Barely Holds Off 'Tears Of The Kingdom' For Most Sales Of 2023*, 6. 2. 2024, <<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/02/06/hogwarts-legacy-barely-holds-off-tears-of-the-kingdom-for-most-sales-of-2023/>> 5. 6. 2024.
- Taylor, Laurie, Zach Whalen. *Playing the Past: An Introduction*. L. Taylor; Z. Whalen (ed.), *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008, 1–15.
- Thacker, Deborah, Jean Webb. *Introducing Children's Literature. From Romanticism to Postmodernism*. London – New York: Routledge, 2002.
- The Wizarding World Team, 25. 1. 2023, <<https://www.wizardingworld.com/fr/features/hogwarts-legacy-interviews-with-the-experts>> 5. 9. 2024.
- Thuillas, Olivier, Louis Wiart. *Cultural diversity according to Netflix: a means of legitimizing an industrial strategy?* *Online Media Glob. Commun.* 3, 2 (2024): 1–17.
- TinyRobot, 24. 8. 2022, <<https://www.facebook.com/tinyrobotkk/videos/hogwarts-legacy-sebastian-sallows-dark-legacy-ps5-ps4-games/579944717165888/>> 5. 7. 2024.
- Travis, Roger. *Bioshock in the Cave: Ethical Education in Plato and in Video Games*. Karen Schrier (ed.), *Ethics and Game Design Teaching Values Through Play*. New York: Information Science, 2010, 86–102.
- Wizarding World, 12. 3. 2018, <<https://www.wizarding-world.com/news/wizarding-world-brand-logo-launch>> 5. 10. 2024.

Miloš P. ŽIVKOVIĆ

## HOGWARTS LEGACY AND THE WORLD OF HARRY POTTER

### Summary

*Hogwarts Legacy* (2023) is an action role-playing game set in the world of Harry Potter, developed by *Avalanche Software* and *Portkey Games*, owned by *Warner Bros.* and based on the work of J. K. Rowling. This paper examines the relation between corporate and individual authorship. It analyzes how a corporate creative team has reinterpreted and expanded upon the established magical universe. The paper focuses on two key implicit strategies employed by the corporate author: the emphasizing of subjectivity and the neutralization of the original author's vision.

Keywords: Harry Potter, *Hogwarts Legacy*, RPG, inclusion, corporate authorship